

SKRÓT ZASAD, KARTA POMOCY DLA SĘDZIEGO

NIEPODLEGŁA

W rozgrywce uczestniczy obserwator, który dba o rzetelność działań.

Rozgrywka odbywa się według zasad zaawansowanych dla 4 osób w wariantcie dla doświadczonych (rozszerzonym).

TECHNIKA RZUTU KOŚCI

Po rzucie kość musi leżeć płasko (na stole, w pudełku itp.). Zalecamy turlanie kośćmi wewnątrz pudełka!

Kości niesforne (oparte o bok pudełka, inne kości, krawędź planszy, żetonu) należy przetrzucić.

CZYNNOŚCI POCZĄTKOWE

- 1) Znaczniki czasu, zgody narodowej oraz polityki zagranicznej umieśćcie na początku odpowiednich torów (wartość 0).
- 2) Na obszarach zaborów umieśćcie żetony przeszkód, zgodnie ze wskazówkami na planszy.
- 3) Talię S, bez tasowania, wyłóżcie na wystawce. Na obszarze zaboru pruskiego można wyłożyć kartę więzienia.
- 4) Talię 1 oraz małą talię zagrożeń 1914-1916 dokładnie potasujcie i umieśćcie je zakryte na planszy.
- 5) Talię 2 i 3 oraz małą talię zagrożeń 1917-1918, osobno dokładnie potasujcie i umieśćcie je zakryte obok planszy.
- 6) 2 znaczniki morale umieśćcie na obszarze Kongresówki i zaboru austriackiego, a 2 znaczniki na torze zgody narodowej.
- 7) 4 pomarańczowe znaczniki morale umieśćcie na polach oznaczonych czaszkami, a pozostałe 5 poniżej na torze.
- 8) 2 zwykłe kości umieśćcie na obszarze zaborów pruskiego i rosyjskiego. Pozostałe 11 tworzą zasoby ogólne.
- 9) Gracze wybierają kolory (4 z 5) i dobierają po dwa pionki oraz po jednej kości zwykłej z zasobów ogólnych.
- 10) Duże karty misji finałowych, talie F oraz D na razie odłóżcie na bok. Gracze mogą zabrać też karty pomocnicze.
- 11) Czarna kość, żetony niepodległości i przeszkód, żeton tarcza oraz kości postaci umieśćcie w zasobach ogólnych.

ROZGRYWKA MOŻE SIĘ ROZPOCZĄĆ

Każda runda rozgrywana jest tak samo (6 faz), aż do zakończenia rundy 9.

Jedynie na początku rundy 6. należy wykonać Wydarzenia specjalne.

Nie ma ograniczenia liczby żetonów przeszkód/niepodległości w jednym obszarze.

Żetony przeszkód można dowolnie mieszać w danym obszarze.

Jedynie liczba żetonów carskich/bolszewickich ma znaczenia dla przebiegu rozgrywki.

Kapitan drużyny odpowiada za sprawny przebieg rozgrywki, rozstrzyga wewnętrzne spory, ogłasza koniec każdej fazy.

• Przydzielanie pionków i kości – WYBÓR MISJI I PRZYDZIELANIE KOŚCI

Jeden pionek realizuje jedną misję.

Zawsze trzy misje pozostaną niepodjęte!

Drużyna ponosi konsekwencje za misje niepodjęte! Wyjątkiem są misje krytyczne ⚠, które muszą być wykonane.

W każdej rundzie gracz ma gwarantowaną jedną zwykłą kość.

Kość postaci do końca rozgrywki przypisana jest do gracza, który ją zdobył. Można ją przekazać, tak jak zwykłą.

- 1) Gracze decydują o podjęciu misji. Każdy gracz stawia swoje dwa pionki na dwóch różnych misjach.
- 2) Gracze dowolnie rozdzielają między siebie pozostałe kości zwykłe. Kości postaci należą do graczy, którzy je zdobyli.

• Walka o niepodległość – RZUTY, PRZERZUTY, PRZEKAZYWANIE KOŚCI ORAZ DECYZJE O REALIZACJI MISJI

Portret postaci jest jokerem – oznacza jeden dowolny symbol.

Jeśli na ściance jest więcej symboli, gracz może je rozdzielić między swoje misje.

Żetony symboli przywracające znaczniki morale (1/2) można użyć w dowolnej chwili.

- 1) Gracze rzucają wszystkimi swoimi kośćmi (zwykłymi i postaci).
- 2) Gracze decydują o przeznaczeniu kości do realizacji swoich misji.
- 3) Gracz może przekazać swoją kość (bez zmiany wyniku!) kosztem odrzucenia dwóch znaczników z toru morale.
- 4) Gracz może przetrzucić jedną lub więcej swoich kości (także otrzymanych), ale razem z kością czarną.

Wynik czarnej kości oznacza odrzucenie z toru morale 0/1/2 znaczników.

• Skutki negatywne – KARY ZA MISJE NIEPODJĘTE ORAZ NIEZREALIZOWANE MISJE KRYTYCZNE

Jeśli znacznik na torze poparcia jest na najniższej wartości 0, to nie spada niżej (nic się nie dzieje).

- 1) Gracze odzyskują komponenty, które wcześniej zostały umieszczone w więzieniu.
 - 2) Gracze rozpatrują kary za misje niepodjęte oraz za niezrealizowane misje krytyczne.
- Jeśli to konieczne, gracze decydują o miejscu umieszczenia żetonów przeszkód oraz wybierają kość postaci.

• Kontrola morale – ZDOBYCIE ŻETONU TARCZA / KONIECZNOŚĆ ROZPATRZENIA KART ZAGROŻEŃ

Żeton tarczy jest tylko jeden. Zdobywanie dodatkowego prawa do jego umieszczenia nie ma znaczenia.

- 1) Jeśli na torze morale jest co najmniej 6 znaczników, gracze umieszczają żeton tarczy na następnej rundzie.
- 2) Jeśli na torze morale jest 3 albo mniej znaczników, gracze dobierają i rozpatrują odpowiednią liczbę kart zagrożeń. Jeśli talia zagrożeń zostanie w całości wykorzystana, to kolejne karty dobierajcie z drugiej talii.

- Skutki pozytywne – NAGRODY

W zależności od osiągniętej wartości **na torze zgody narodowej** gracze **zyskują albo tracą** dodatkowy **znacznik morale**.
Spadek tej wartości oznacza konieczność zwrotu tego znacznika.

Wzrost, także ponowny, wartości na torach poparcia pozwala na usuwanie żetonów przeszkód.

Spadek takiego poparcia nie wymaga przywrócenia tych żetonów na planszę.

1) Gracze **rozpatrują nagrody za misje zrealizowane.**

Jeśli to konieczne, gracze decydują o miejscu umieszczenia żetonów niepodległości, czy usunięcia żetonów przeszkód.

Żetony niepodległości można umieścić **na obszarze bez żetonów przeszkód** albo użyć do usuwania żetonów przeszkód.

Jeden żeton niepodległości pozwala odrzucić do pudełka jeden żeton przeszkody (razem z tym żetonem niepodległości).

Umieszczenie żetonów niepodległości **we wszystkich regionach danego obszaru** (Kongresówka, zabory) **daje**

graczom nagrodę: kość albo znacznik morale. **Utrata żetonu niepodległości** oznacza konieczność **zwrotu nagrody.**

- Koniec rundy i przygotowanie następnej

1) **Przesuńcie znacznik czasu.** Zastosujcie **negatywne skutki** kolejnej rundy, **jeśli nie są zastąpione tarczą.**

2) **Wyłóżcie** na wystawkę **karty misji**, aby łącznie było ich 11. Jeśli talia się wyczerpała (1/2), weźcie następną (2/3).

3) **Umieśćcie** na torze **morale** odrzucone i pozyskane **znaczniki.**

Wydarzenia specjalne na początku rundy 6.

1) **Wszystkie carskie żetony przeszkód odwróćcie na stronę bolszewicką.**

2) **Zamieńcie talie zagrożeń** (1914-1916 → 1917-1918).

3) Wszystkie **żetony symboli** odwróćcie **na białą, aktywną stronę.**

NA POCZĄTKU 10. RUNDY SPRAWDŹCIE SUMĘ WARTOŚCI zgody narodowej ORAZ polityki zagranicznej:

- **mniej niż 10** porażka; drużyna zdobywa (SUMA odjąć 10) punktów – ujemne!
- **co najmniej 10** drużyna rozgrywa 10. Rundę **Obrona granic**, po której liczy punkty

RUNDA 10. PRZYGOTOWANIE

1) Wszystkie **żetony symboli** odwróćcie **na białą, aktywną stronę.**

2) **Usuńcie** z wystawki **wszystkie karty misji** (z talii S, 1, 2 i 3).

3) Wyłóżcie **2 duże karty misji finałowych.**

4) **Losowo odrzućcie jedną z kart talii F**, a pozostałe **8 kart wyłóżcie na wystawkę.**

5) Dla każdej wyłożonej karty talii F **sprawdźcie czy można ją obrócić na stronę łatwiejszą** (str. 15 Instrukcji).

6) Gracze decydują **ile kart z talii D** chcą wylosować i próbują je zrealizować.

Po dokładnym potasowaniu talii D wyłóżcie na wystawkę zadeklarowaną liczbę kart z tej talii.

MOŻECIE ROZEGRĄĆ 10. RUNDĘ OBRONA GRANIC

Finałowa runda rozgrywana jest tak samo jak poprzednie, ale z poniższymi zmianami.

1) **Duże misje finałowe** oraz podjęte **misje z talii D** są misjami **wspólnymi**. Gracze nie stawiają na nich pionków.

Każdy gracz może dołożyć kość lub żeton symbolu do ich realizacji.

Można rozdzielić symbole między misje gracza a misje wspólne.

2) Misje finałowe (duże i z talii F) są **krytyczne** ⚠. Gracze ponoszą **konsekwencje**, jeśli ich **nie zrealizują.**

3) Rozgrzywka **kończy się na dwa sposoby:**

a) gracze wykorzystają **wszystkie znaczniki morale** (poziom 0, brak znaczników).

b) gracze wypełnią **wszystkie misje finałowe** i podejmą decyzję o **zakończeniu wypełniania misji z talii D.**

Za każdą niewypełnioną misję z talii D gracze muszą wykonać **rzut czarną kością**, aby określić **końcowy poziom morale**. **Odrzucenie wszystkich znaczników morale** skutkuje **odjęciem punktów.**

PUNKTACJA

Drużyna, która rozegrała rundę 10. sumuje punkty zdobyte za pomyślną realizację misji (max. **60**):

- Konferencja pokojowa w Paryżu „F” +10 punktów
- Bitwa Warszawska „F” +10 punktów
- Każda mała misja finałowa „F” (max. 8) +3 punkty
- Każde **przezwyciężone** wyzwanie dodatkowe „D” (max. 8) +2 punkty

Tylko wtedy, gdy na koniec rozgrywki poziom morale wynosi 0, gracze tracą punkty za niezrealizowane misje z talii D

- Każde **nieprzezwyciężone** wyzwanie dodatkowe „D” (max. 8), -2 punkty

GRA FAIR PLAY

Sędzia ma prawo **dyscyplinować** graczy, aby rozgrywka odbywała się sprawnie i w duchu *fair play*.

Obserwator ma obowiązek zgłaszać nieprawidłowości w przebiegu rozgrywki.

1. Najpierw udzielane jest **ostrzeżenie**.
2. Kolejne naruszenie zasad oznacza **żółtą kartkę**.
3. W przypadku ponownego naruszenia zasad znów udzielane jest **ostrzeżenie**.
4. Czwarte wykroczenie karane jest **czerwoną kartką**, co oznacza **wykluczenie** drużyny i zakończenie rozgrywki z wynikiem 0 punktów (niezależnie od faktycznego stanu rozgrywki).

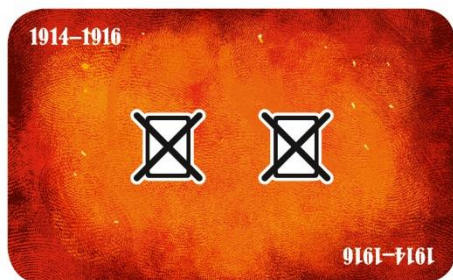
W szczególności należy się wystrzegać:

- Zmiany wartości na kościach (oszukiwania), w przypadku podejrzenia, kość należy przerzucić.
- przeszkadzania w prowadzeniu rozgrywki
- używania wulgaryzmów
- obrażania innych uczestników rozgrywki

Sędzia główny
Wojciech Sieroń

Karty zagrożeń

Objaśnienie symboli



Odrzuć dwie odkryte, ale niezrealizowane misje



Umieść odpowiednie znaczniki we wskazanych regionach



Umieść na karcie więzienia (Magdeburg) odpowiedni zasób:

- jeden **pionek**,
- jeden **znacznik morale**,
- jedną **kość zwykłą**
- jedną **z kości postaci**

(ale jeśli gracze nie mają takiej kości, to nic się nie dzieje).



Umieść odpowiedni znacznik we wskazanym regionie.

Ponadto sprawdź warunek!
Jeśli chociaż w jednym z zaborów (pruskim lub austriackim) **nie ma żadnego** znacznika niepodległości, to należy obniżyć odpowiednie poparcie.



Umieść na karcie więzienia (Magdeburg) jeden **znacznik morale**.

Ponadto sprawdź warunek!
Jeśli chociaż w jednym z obszarów (Kongresówka lub Kresy Wschodnie) **nie ma żadnego** znacznika niepodległości, to należy obniżyć odpowiednie poparcie.