

NA ROZKAZ!

— II WOJNA ŚWIATOWA —

autorzy gry

David THOMPSON i Trevor BENJAMIN

ilustracje

Alex GREEN

TRYBY GRY

Grający mogą wybrać jeden z dwóch trybów:

operacja górska







lub

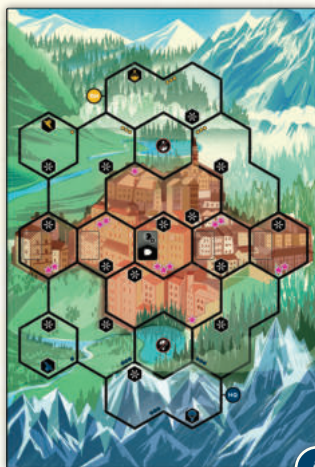
operacja desantowa







Przy pierwszej rozgrywce zalecamy wybrać tryb gry operacja górska.

Jeżeli planujecie grę w trybie operacja górska, odłóżcie do pudełka wszystkie komponenty oznaczone symbolem  oraz w krokach przygotowania gry pomińcie wszystkie punkty instrukcji oznaczone .

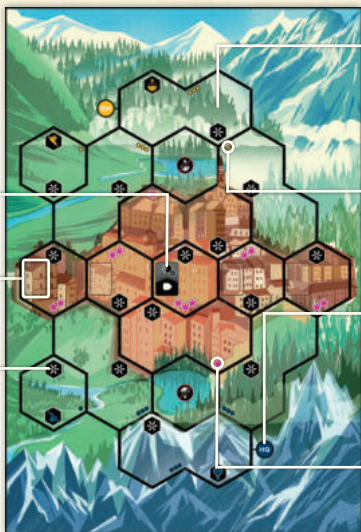
Jeżeli planujecie grę w trybie operacja desantowa, analogicznie odłóżcie do pudełka wszystkie komponenty oznaczone symbolem  oraz w krokach przygotowania gry pomińcie wszystkie punkty instrukcji oznaczone .



ZAWARTOŚĆ GRY

- A.** Dwustronna plansza główna
- B.** Plansza wsparcia
- C.** 18 dowódców (po 9 na gracza)
- D.** 50 żołnierzy (po 25 na gracza)
- E.** 20 samolotów (po 10 na gracza) 
- F.** 4 kości walki
- G.** 1 żeton rund
- H.** 6 żetonów premii obszarowej:
- skład zaopatrzenia
 - wysunięta placówka
 - stanowisko obserwacyjne
 - stanowisko zwiadowcze
 - jednostka łączności
- I.** 30 kart operacyjnych:
- 3x Szturm
 - 3x Kontrnatarcie
 - 3x Impet
 - 3x Zasadzka
 - 3x Mobilizacja
 - 3x Atak artyleryjski
- 3x Zrzut spadochronowy
- 3x Obrona przeciwlotnicza 
- 3x Nalot
- 3x Przechwycenie 
- 3x Skrzydłowy
- stanowisko kontroli lotów 





1

2

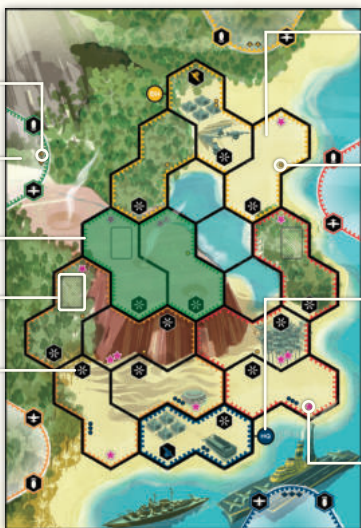
7

6

5

3

4



1

2

10

9

8

6

5

3

4



ELEMENTY NA PLANSZY

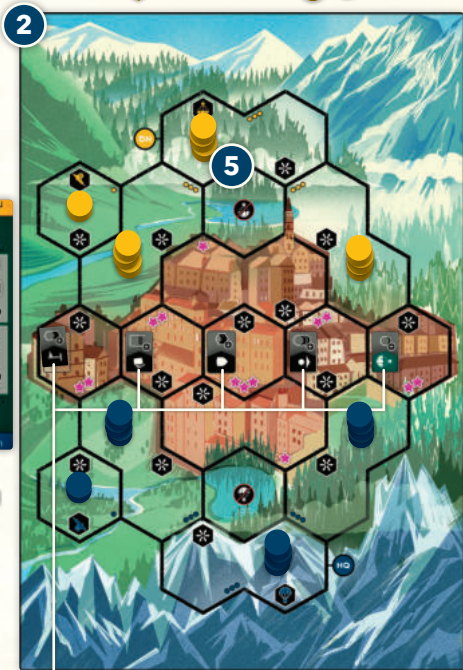
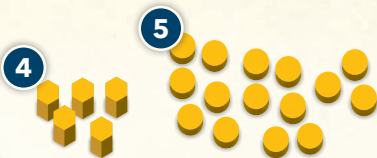
- 1. Obszary lądowe:** Części planszy, które kontrolują, po których poruszają się i na której walczą żołnierze. Obszary lądowe, oddzielone są od siebie czarnym obramowaniem. Obszary posiadające wspólne obramowanie, sąsiadują ze sobą.
- 2. Startowi żołnierze:** Symbole kropek przy niektórych obszarach wskazują liczbę żołnierzy, z którymi gracze rozpoczynają grę.
- 3. Symbol Sztabu:** Wskazuje, na którym obszarze lądowym znajduje się sztab danego gracza.
- 4. Punkty zwycięstwa:** Liczba punktów jaką wart jest dany obszar lądowy na koniec gry (1 gwiazdka = 1 punkt).
- 5. Pola akcji powiązanych:** Gracze przydzielają tutaj dowódców, aby rozpatrzyć powiązaną z polem akcję.
- 6. Obszar z żetonem z premią obszarową:** Miejsce, na którym umieszczamy żetony z premiami obszarowymi podczas przygotowania rozgrywki. Dokładny opis premii znajduje się w rozdziale *Premie obszarowe* na stronie 22.

7. Nadrukowana premia obszarowa: Jeżeli kontrolujesz taki obszar, otrzymujesz bonus wynikający z nadrukowanej premii. Dokładny opis premii znajduje się w rozdziale *Premie obszarowe* na stronie 22.





- 8. Strefy powietrzne:** Części planszy, które kontrolują, po których poruszają się i na których walczą samoloty. Strefy powietrzne składają się z 1 lub większej liczby obszarów lądowych. Strefy powietrzne oddzielone są różnokolorowymi przerywanymi obramowaniami. Strefy posiadające wspólne obramowanie sąsiadują ze sobą.
- 9. Sektory powietrzne:** Na tych polach planszy w trakcie gry, umieszczamy pionki samolotów. Pionki samolotów znajdujące się w danym sektorze są uważane za przebywające w strefie powietrznej odpowiedniego koloru.
- 10. Startowe samoloty:** Symbole samolotów przy niektórych sektorach wskazują liczbę samolotów, z którymi gracze rozpoczynają grę.





PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Wybierzcie lub wylosujcie kolory frakcji, którymi zagracie, następnie zdecydujcie się na 1 z 2 trybów: *operacja górska* albo *operacja desantowa*. Każde z was otrzymuje kartę pomocy.
2. **Planszę główną** umieśćcie pomiędzy graczami, stroną zależną od wybranego trybu gry. Powinniście mieć kwatery (HQ) swojej frakcji (oznaczoną wybranym kolorem) bliżej siebie.
3. **Planszę wsparcia** połóżcie obok planszy głównej, również zwracając uwagę na właściwą stronę (*operacja górska* albo *operacja desantowa*). Odpowiedni kolor opisany jako *strefa gotowości* powinien być skierowany w stronę gracza w tym kolorze.
4. Weźcie wszystkich **dowódców** w swoim kolorze. Każdy umieszcza 5 z nich w *rezerwie* (w obszarze poza krawędzią planszy, lecz w pobliżu swojej kwatery), a pozostałych 4 obok planszy wsparcia w miejscu oznaczonym jako *strefa gotowości*.
5. Weźcie wszystkich **żołnierzy** w swoim kolorze. Na niektórych obszarach planszy głównej znajdują się ● w kolorach frakcji. Za każdy taki symbol umieśćcie na danym obszarze żołnierza w odpowiednim kolorze. Pozostałych żołnierzy umieśćcie w swoich *rezerwach* (czyli obok umieszczonych tam wcześniej dowódców).
6. Weźcie wszystkie **samoloty** w swoim kolorze. Na sektorach powietrznych znajdują się ✈ w kolorach frakcji. Za każdy taki symbol umieśćcie w danym sektorze samolot w odpowiednim kolorze. Pozostałe samoloty umieśćcie w swoich *rezerwach* (czyli obok umieszczonych wcześniej dowódców i żołnierzy).
7. Przetasujcie 24 **karty operacyjne**, stwórzcie z nich zakryty stos i umieśćcie obok planszy.

Karty operacyjne z symbolem  używane są tylko w trybie operacja desantowa, natomiast te z symbolem  tylko w trybie operacja górską.

- Wymieszajcie żetony **premii obszarowych** i losowo rozłóżcie po 1 na dedykowanych obszarach na planszy. Pozostałe odłóżcie do pudełka.

Żeton stanowisko kontroli lotów nie jest używany w trybie operacja desantowa.



- Połóżcie 4 **kości walki** obok planszy.
- Rzućcie żetonem inicjatywy, wylosowany kolor wskazuje, kto posiada inicjatywę. Żeton umieśćcie wylosowanym kolorem do góry na planszy wsparcia, na polu 1 wskazującym pierwszą rundę gry.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra składa się z serii rund (maksymalnie 4), a każda z tych rund podzielona jest na 3 fazy.

- Rozmieszczenie dowódców.
- Wycofanie dowódców.
- Przesunięcie żetonu rund na kolejne pole toru.

1. ROZMIESZCZENIE DOWÓDCÓW

Gracz z inicjatywą wykonuje turę jako pierwszy, następnie turę wykonuje jego przeciwnik i tak na przemian. W swojej turze gracz wybiera jedną spośród dwóch dostępnych opcji: **rozmieszczenie dowódcy** albo **spasowanie**.

Rozmieszczenie dowódcy: Umieść 1 ze swoich dowódców z rezerwy na niezajętym polu akcji i rozpatrz akcję wskazaną przez symbol (dowódcy mogą zostać rozmieszczani na planszy głównej bądź planszy pomocniczej, szczególnie opisujemy to na str. 11).

Spasowanie: Gdy spasujesz, nie wykonujesz już kolejnych tur w tej fazie.

Musisz spasować, jeżeli nie masz już żadnego dowódcy w swojej rezerwie.

Jeżeli twój przeciwnik spasował, możesz wykonywać kolejne tury, aż do momentu wykorzystania wszystkich dowódców dostępnych w swojej rezerwie.

Gdy obaj gracze spasują, faza dobiega końca.

2. WYCOFANIE DOWÓDCÓW

Wszyscy dowódcy rozmieszczeni na polach akcji wracają do rezerw odpowiednich graczy.

Jeżeli któryś gracz użył karty operacyjnej *Impet*, otrzymany w wyniku efektu tej karty dowódca wraca do strefy gotowości odpowiedniego gracza.

3. PRZESUNIĘCIE ŻETONU RUND

Przesuńcie znacznik rundy o 1 pole do przodu na torze rund. Jeżeli zakończyliście właśnie 4 (ostatnią) rundę, rozgrywka się kończy.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w dwóch sytuacjach:

- rozegraliście 4 rundy,
- jeden z graczy stracił kontrolę nad obszarem ze swoją kwaterą główną (HQ).

Jeżeli udało ci się przejąć kontrolę nad obszarem z kwaterą główną przeciwnika, natychmiast odnosisz zwycięstwo.

W przeciwnym razie pod koniec 4 rundy gracze zliczają punkty zwycięstwa zapewniane przez **kontrolowane i zaopatrywane** przez nich obszary. Osoba z większą liczbą punktów wygrywa grę.

W przypadku równej liczby punktów, wygrywa frakcja posiadająca inicjatywę w momencie zakończenia gry.

WAŻNE POJĘCIA

KONTROLA

Kontrolujesz obszar lądowy, jeżeli masz na nim co najmniej 1 żołnierza.

Kontrolujesz strefę powietrzną, jeżeli masz w niej co najmniej 1 samolot.



ZAOPATRZENIE

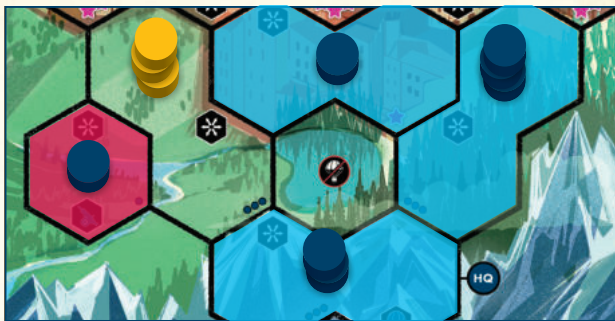
Obszar lądowy uważany jest za **zaopatrywany**, jeżeli spełnia poniższe warunki:



- Kontrolujesz ten obszar.
- Obszar ten ma nieprzerwane połączenie z twoją kwaterą główną (HQ) poprzez inne kontrolowane przez ciebie obszary.

Strefa powietrzna uważana jest za **zaopatrywaną**, jeżeli spełnia poniższe warunki:

- Kontrolujesz tę strefę powietrzną.
- Strefa ta ma nieprzerwane połączenie z twoją kwaterą główną poprzez inne kontrolowane przez ciebie strefy powietrzne.





-  Obszar kontrolowany przez niebieskiego gracza (ale niezaopatrywany).
-  Obszary kontrolowane i zaopatrywane przez niebieskiego gracza.



AKCJE

Kiedy dowódca zostanie wystawiony na pole akcji, należy wykonać powiązane z tym polem działanie.

Nie możesz rozmieścić dowódcy na polu akcji, które jest zajęte przez innego dowódcę (niezależnie, czy jest to wrogi dowódca, czy twój własny).

Każda akcja ma określone warunki użycia. Nie możesz rozmieścić dowódcy na polu akcji, jeśli nie spełniasz tych warunków.

Akcje dzielą się na dwa rodzaje, akcje **powiązane** i akcje **wsparcia**.

Pola akcji powiązanych znajdują się na obszarach lądowych lub w strefach powietrznych  na planszy głównej. Pola te są bezpośrednio powiązane z obszarami i w kontekście warunków rozmieszczenia określone są jako *powiązany obszar* lub *powiązana strefa powietrza*. 

Pola akcji wsparcia znajdują się na planszy wsparcia. Nie są powiązane z określonymi obszarami lądowymi lub strefami powietrznymi. Przy nazwach akcji wsparcia występuje też siła tej akcji (**X**).

Siła akcji wyrażona jest cyfrą w kółku, akcje mogą mieć różną siłę dla różnych frakcji - w takim przypadku cyfra znajduje się na tle w kolorze odpowiedniego gracza. Jeżeli siła jest identyczna dla obu frakcji, wtedy cyfra znajduje się na szarym (neutralnym) tle. W niniejszej instrukcji zawsze określamy siłę jako **(X)**.

AKCJE POWIĄZANE

NAPRZÓD

WARUNKI ROZMIESZCZENIA

- Nie możesz kontrolować powiązanego obszaru.
- Powiązany obszar sąsiaduje z co najmniej 1 obszarem, który jest zaopatrywany i znajduje się na nim co najmniej 2 twoich żołnierzy.

Wykonując akcję *Naprzód*, przeprowadź poniższe kroki:

Wkrocz. Weź 1 lub więcej twoich żołnierzy i przemieść ich na powiązany obszar. Możesz zabrać żołnierzy z dowolnych obszarów lądowych, które sąsiadują z powiązaniem obszarem, o ile je kontrolujesz oraz zaopatrujesz. Nigdy nie możesz zabrać ostatniego żołnierza z żadnego obszaru lądowego.

Rozstrzygnij starcie. Jeżeli docelowy obszar lądowy jest kontrolowany przez twojego przeciwnika, dochodzi do starcia lądowego (zob. str. 18).

LOT

WARUNKI ROZMIESZCZENIA

- Nie możesz kontrolować powiązanej strefy powietrznej.
- Powiązana strefa powietrzna sąsiaduje z co najmniej 1 strefą, którą zaopatrujesz i znajdują się w niej co najmniej 2 twoje samoloty.

Wykonując akcję *Lot*, przeprowadź poniższe kroki:


Wleć. Weź 1 lub więcej twoich samolotów i umieść je w odpowiednim (pasującym kolorem) sektorze powietrznym. Możesz zabrać samoloty z dowolnych stref powietrznych, które sąsiadują z powiązaną strefą powietrzną, o ile je kontrolujesz oraz zaopatrujesz. Nigdy nie możesz zabrać ostatniego samolotu z żadnej strefy powietrznej.

Rozstrzygnij starcie. Jeżeli docelowa strefa powietrzna jest kontrolowana przez twojego przeciwnika dochodzi do starcia powietrznego (zob. str. 19).




DESANT SPADOCHRONOWY

WARUNKI ROZMIESZCZENIA

- Symbol  jest zgodny z kolorem twojej frakcji.
- Kontrolujesz i zaopatrujesz powiązany obszar.

Wykonując akcję *Desant spadochronowy*, przeprowadź poniższe kroki:

Wybierz docelowy obszar. Możesz wybrać dowolny obszar lądowy za wyjątkiem:

- obszaru, na którym znajduje się kwatery (HQ) twojego przeciwnika;
- obszaru, na którym znajduje się symbol .


Możesz wybrać obszar lądowy na którym w polu powiązanej akcji rozmieszczony jest dowódca (wrogi bądź twój własny).

Zrzuć żołnierzy. Umieść 2 żołnierzy ze swojej rezerwy na wybranym obszarze.

Rozstrzygnij starcie. Jeżeli docelowy obszar lądowy jest kontrolowany przez twojego przeciwnika, dochodzi do starcia lądowego (zob. str. 18).

Ogień Zaporowy

WARUNKI ROZMIESZCZENIA

- Symbol  jest zgodny z kolorem twojej frakcji.
- Kontrolujesz i zaopatrujesz powiązany obszar.

Wykonując akcję Ogień zaporowy, przeprowadź poniższe kroki:

Wybierz docelowy obszar. Możesz wybrać dowolny obszar lądowy w maksymalnej odległości do 3 obszarów od powiązanego obszaru.

Ostrzał celu. Rzuć 2 kośćmi. Usuń tyłu wrogich żołnierzy z wybranego obszaru, ile symboli trafień wypadło łącznie na kościach. Usunięci żołnierze zostają umieszczeni w rezerwie przeciwnika. Jeżeli liczba trafień przekracza liczbę żołnierzy na obszarze, zignoruj nadmiarowe trafienia.



 Obszary w zasięgu akcji Ogień zaporowy niebieskiej frakcji.



BOMBARDOWANIE

WARUNKI ROZMIESZCZENIA

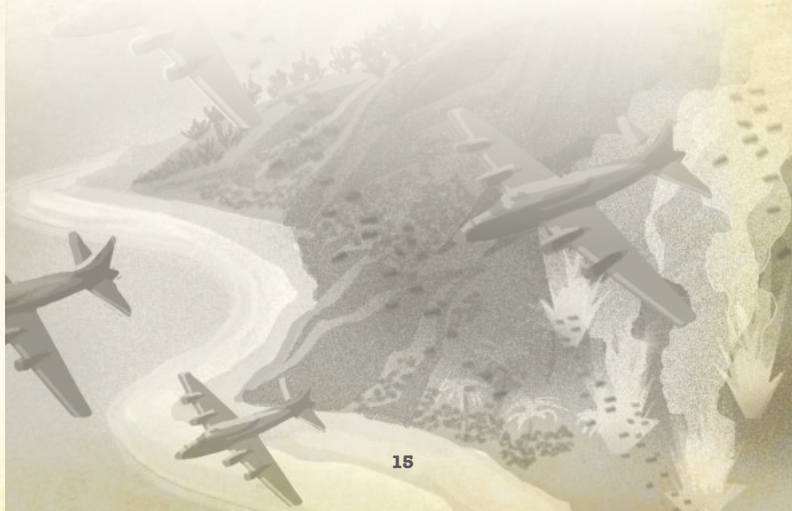
- Kontrolujesz i zaopatrujesz powiązaną strefę powietrzną.

Wykonując akcję *Bombardowanie*, przeprowadź poniższe kroki:

Wybierz docelowy obszar lądowy. Wybrany obszar lądowy musi znajdować się w obrębie powiązanej strefy powietrznej.

Ustal skalę bombardowania. Weź 1 lub więcej samolotów z sektora reprezentującego powiązaną strefę powietrzną i przenieś je do swojej rezerwy. Nigdy nie możesz zabrać ostatniego samolotu ze strefy powietrznej.

Zbombarduj cel. Za każdy przeniesiony do rezerwy samolot rzuć 1 kością. Usuń tylu wrogich żołnierzy z wybranego obszaru, ile symboli trafień wypadło łącznie na kościach. Usunięci żołnierze zostają umieszczeni w rezerwie przeciwnika. Jeżeli liczba trafień przekracza liczbę żołnierzy na obszarze, zignoruj nadmiarowe trafienia.



AKCJE WSPARCIA

UZUPEŁNIENIA

WARUNKI ROZMIESZCZENIA

- Na planszy wsparcia znajdują się 2 pola akcji *Uzupełnienia*. W każdej z rund możesz umieścić dowódcę tylko na 1 z tych pól.

Wykonując akcję *Uzupełnienia*, przeprowadź poniższe kroki:

Weź [x] żołnierzy ze swojej rezerwy. Rozmieść żołnierzy w 1 lub większej liczbie obszarów lądowych, które kontrolujesz oraz zaopatrujesz. W wyniku *Uzupełnień* na żadnym obszarze nie może znaleźć się więcej niż 5 żołnierzy.

Za mało żołnierzy?

Jeżeli nie masz odpowiedniej liczby żołnierzy w *rezerwie*, aby wykonać tę akcję z pełną siłą, możesz (ale nie musisz) wpierv przenieść do *rezerwy* żołnierzy z kontrolowanych obszarów, pamiętając że nie możesz zabrać ostatniego żołnierza z żadnego z obszarów.

PLANOWANIE

WARUNKI ROZMIESZCZENIA

- Na planszy wsparcia znajdują się 2 pola akcji *Planowanie*. W każdej z rund możesz umieścić dowódcę tylko na 1 z tych pól.

Wykonując akcję *Planowania*, przeprowadź poniższe kroki:

Dobierz [x] kart z wierzchu talii operacyjnej. Dobrane karty trzymasz na ręce i nie ujawniasz ich przeciwnikowi. Możesz mieć na ręce dowolną liczbę kart.

Jeżeli umieścisz swojego dowódcę na polu *Planowanie* z symbolem ⚡, a twój przeciwnik posiada inicjatywę, odwróć żeton rund na stronę w twoim kolorze frakcji.

Od teraz ty masz inicjatywę i będziesz rozpoczynać następną rundę.



PODERWANIE

WARUNKI ROZMIESZCZENIA

- Na planszy wsparcia znajdują się 2 pola akcji *Poderrwanie*. W każdej z rund możesz umieścić dowódcę tylko na 1 z tych pól.

Wykonując akcję *Poderrwanie*, przeprowadź poniższe kroki:

Weź [x] samolotów ze swojej rezerwy. Rozmieść samoloty w 1 lub większej liczbie sektorów powietrznych reprezentujących strefy powietrzne, które kontrolujesz oraz zaopatrujesz. W wyniku *Poderrwania* w żadnej strefie powietrznej nie może znaleźć się więcej niż 5 samolotów.

Zawsze możesz umieścić samoloty w strefie powietrznej, w skład której wchodzi obszar lądowy z twoją kwaterą (HQ), także wtedy, gdy ta strefa jest kontrolowana przez przeciwnika. Jeżeli strefa kontrolowana jest przez przeciwnika, natychmiast rozstrzygnij starcie powietrzne (zob. str. 19).

Za mało samolotów?

Jeżeli nie masz odpowiedniej liczby samolotów w rezerwie, aby wykonać tę akcję z pełną siłą, możesz (ale nie musisz) wpieryw przenieść do rezerwy samoloty z kontrolowanych stref powietrznych. Pamiętaj, że nie możesz zabrać ostatniego samolotu z żadnej ze stref.

STARCIA

STARCIA LĄDOWE

Do starcia lądowego dochodzi w sytuacji, gdy jeden z graczy (atakujący) umieści żołnierzy w obszarze lądowym kontrolowanym przez przeciwnika (obrońca).

Rozstrzygnijcie starcie według poniższej procedury:

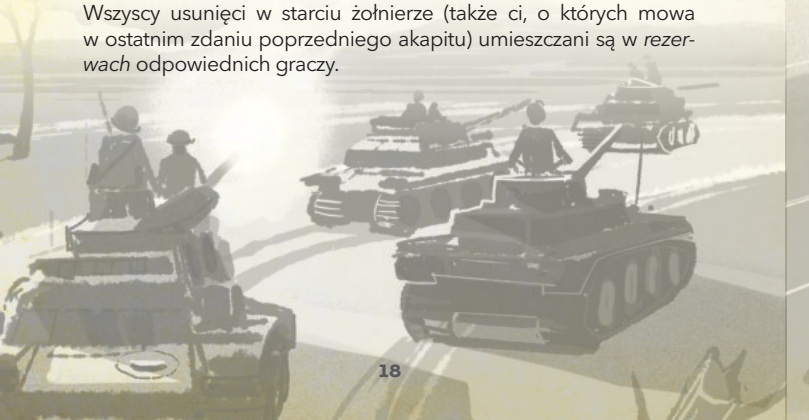
Obrona. obrońca wykonuje rzut 1 kością i usuwa tylu żołnierzy atakującego, ile trafień uzyskał na kości. Należy wykonać ten krok zawsze, także w przypadku, gdy broniony obszar nie jest zaopatrywany.

Jeżeli starcie ma miejsce na obszarze lądowym znajdującym się wewnątrz strefy powietrznej kontrolowanej oraz zaopatrywanej przez obrońcę, obrońca wykonuje rzut 2 kośćmi (zamiast 1 jak opisano wyżej) i zlicza trafienia, które wypadły na obu.



Straty. Jeżeli po kroku *obrona* w starciu nadal uczestniczą żołnierze atakującego, obaj gracze równocześnie usuwają z obszaru po 1 żołnierzu i powtarzają tę czynność aż do momentu, gdy któryś z graczy nie będzie już posiadał żadnego żołnierza na tym obszarze. Następnie, jeżeli atakującemu pozostało więcej niż 5 żołnierzy na obszarze, na którym toczyło się starcie, usuwa tylu z nich, aby pozostało mu ich dokładnie 5.

Wszyscy usunięci w starciu żołnierze (także ci, o których mowa w ostatnim zdaniu poprzedniego akapitu) umieszczani są w rezerwach odpowiednich graczy.



STARCIA POWIETRZNE

Do starcia powietrznego dochodzi w sytuacji, gdy jeden z graczy (atakujący) umieści samoloty w strefie powietrznej kontrolowanej przez przeciwnika (obrońca).

Rozstrzygnijcie starcie według poniższej procedury:

Obrona. obrońca wykonuje rzut 1 kością i usuwa tyle samolotów atakującego, ile trafień uzyskał na kości. Należy wykonać ten krok zawsze, także wtedy, gdy broniona strefa nie jest zaopatrywana.

Straty. Jeżeli po kroku *obrona* w starciu nadal uczestniczą samoloty atakującego, obaj gracze równocześnie usuwają ze strefy po 1 samolocie aż do momentu, gdy któryś z graczy nie będzie już posiadał żadnego samolotu. Następnie, jeżeli atakującemu pozostało więcej niż 5 samolotów w strefie, w której toczyło się starcie, usuwa tyle z nich, aby pozostało mu ich dokładnie 5.

Wszystkie usunięte w starciu samoloty (także te, o których mowa w ostatnim zdaniu poprzedniego akapitu) trafiają do rezerw odpowiednich graczy.



KARTY OPERACYJNE

Gracze pozyskują karty operacyjne w trakcie rozgrywki, używając akcji *Planowanie*.

Karty mogą zostać wykorzystane na dwa sposoby: **przerzucenie kości** albo rozpatrzenie **efektu specjalnego** karty.

Gracz może rozpatrzyć kilka różnych efektów specjalnych w tej samej turze, ale nigdy dwóch takich samych.

Gracz może wielokrotnie przerzucać kości (innymi słowy może przerzucić kości, które już wcześniej zostały przerzucone, nie dając satysfakcjonującego wyniku), jednak każdy taki przerzut wymaga zużycia karty operacyjnej.

Zawsze po użyciu karty jest ona natychmiast odkładana na stos kart odrzuconych (tworzony obok talii operacyjnej). Stos kart odrzuconych jest jawny (przeciwnie do talii, która zawsze pozostaje zakryta).

3  **MOBILIZACJA**





1 Weź z rezerwy maksymalnie 2 dodatkowych żołnierzy i umieść ich w zaopatrywanych obszarach lądowych, które kontrolujesz.

2  Zagraj, gdy wykonujesz akcję *Uzupełnienia*.

4 Albo 

1. **Efekt specjalny:** Jest to opis rezultatu zagrania tej karty.

Ważne: Liczba kości w grze nie jest limitowana. Jeżeli masz wykonać rzut większą ich liczbą niż dostępna w grze, rzuć kośćmi kilkakrotnie, sumując wyniki wszystkich rzutów.

2. **Wymóg:** Informuje, kiedy możesz zagrać kartę, aby uzyskać jej specjalny efekt.
3. **Symbol wymogu:** Symbol na czarnym tle  wskazuje, że możesz zagrać kartę w trakcie swojej tury. Czerwony symbol  wskazuje, że możesz zagrać kartę w turze przeciwnika (podczas obrony w starciu).
4. **Przerzut kości:** Ilekroć rzucisz kośćmi, możesz odrzucić z ręki kartę operacyjną, aby przerzucić wszystkie kości (nie możesz przerzucić tylko części z nich). Wynik nowego rzutu jest obowiązujący, chyba że odrzucisz kolejną kartę, aby wykonać następny przerzut.

PREMIE OBSZAROWE

Jeżeli **kontrolujesz oraz zaopatrujesz** obszar lądowy, na którym znajduje się premia obszarowa, otrzymujesz dodatkową umiejętność, z której może korzystać zgodnie z poniższymi opisami.



Skład zaopatrzenia: Wykonując akcję *Uzupełnienia*, zwiększ jej siłę o 2 (możesz rozmieścić o 2 żołnierzy więcej niż wynika z siły tej akcji).



Wysunięta placówka: Natychmiast po wykonaniu akcji *Naprzód*, a przed rozstrzygnięciem ewentualnego starcia, umieść 1 żołnierza z rezerwy na powiązonym obszarze lądowym.



Stanowisko obserwacyjne: Wykonując akcję *Ogień zaporowy* rzuć 1 dodatkową kością w kroku *ostrzał celu*.



Stanowisko zwiadowcze: Wykonując akcję *Planowanie*, dobierz 1 dodatkową kartę operacyjną.

PREMIE OBSZAROWE



Jednostka łączności: Weź dowódcę ze swojej strefy gotowości i dodaj go do swojej rezerwy.

Jeżeli stracisz kontrolę albo zaopatrzenie na tym obszarze, natychmiast zwróć dowódcę ze swojej rezerwy do strefy gotowości. Jeżeli nie masz w rezerwie żadnego dowódcy, wybierz dowolnego swojego dowódcę znajdującego się na dowolnym polu akcji i zwróć go do strefy gotowości.



Stanowisko kontroli lotów: Wykonując akcję *Desant spadochronowy*, umieść 1 żołnierza z rezerwy na obszarze wybranym jako cel akcji.



Centrum miasta: Podczas starcia lądowego na tym obszarze (i tylko na nim), obrońca rzuca 1 dodatkową kością w kroku obrona.



PRZYKŁADOWA TURA



1. Ania umieściła swojego dowódcę na polu akcji *Naprzód* w obszarze lądowym A. Następnie przemieściła 2 niebieskich żołnierzy z obszaru B i 2 niebieskich żołnierzy z obszaru C, do obszaru A.
Ania zagrywa kartę operacyjną *Szturm*, używa jej efektu specjalnego i dodaje jeszcze 2 żołnierzy ze swojej rezerwy do obszaru A. Ponieważ w obszarze A znajdują się żółci żołnierze, rozpoczyna się starcie lądowe.
2. Janek jest obrońcą, w kroku *obrona* rzuca 2 kostkami – standardowo 1 kością oraz dodatkowa 1 kością, ponieważ Janek kontroluje i zaopatruje strefę powietrzną w obszarze lądowym A. Uzyskuje 2 trafienia i usuwa 2 niebieskich żołnierzy.
3. Oboje równocześnie usuwają żołnierzy z obszaru A (po jednym) do momentu aż któryś nie będzie mogło już usunąć żołnierza. Janek nie ma już żołnierzy, Ani pozostaje jeszcze 1 żołnierz. Wszyscy usunięci żołnierze trafiają do *rezerwy* odpowiednich graczy.
4. Ania kontroluje teraz obszar A wraz ze znajdującym się tam żetonem premii (*Jednostka łączności*) i natychmiast przenosi do *rezerwy* dowódcę ze swojej *strefy gotowości*. Janek stracił kontrolę nad obszarem A, a co za tym idzie nad żetonem premii. Musi natychmiast zwrócić dodatkowego dowódcę do swojej *strefy gotowości*.

NOTKA HISTORYCZNA

Na rozkaz! II Wojna Światowa to gra pozwalającą grającym wcielić się w generałów toczących bitwy na dwóch różnych teatrach wojennych: alpejskim terenie północnych Włoch oraz na wyspach Pacyfiku. Chociaż gra ma podłoże historyczne, nie symuluje działań wojennych.

Jej podstawowa mechanika (rozmieszczanie robotników, z języka angielskiego *worker placement*) jest abstrakcyjna i jedynie luźno odzwierciedla wybory oraz decyzje, jakie stały przed dowódcami na frontach II Wojny Światowej.

Autorzy gry: David Thompson & Trevor Benjamin

Ilustracje: Alex Green

Rozwój gry: Anthony Howgego, Rhys ap Iwan, & Jordan Wheeler

Grafika: Gareth Clarke

Testy: Peter Brown, Dan Curtis, Dan Halsall, Nicolas Gonzalez, Marcel Gonzalez-Gerdelics, Carlos Noguero

Opracowanie wersji polskiej: Łukasz Gralak, Marcin Tomczyk

Wydawca wersji polskiej: Lucrum Games Sp. z o.o.

First published in Great Britain in 2023 by OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© David Thompson & Trevor Benjamin, 2023.

This edition © 2023 Osprey Publishing Ltd

All rights reserved.

www.ospreygames.co.uk

www.lucrumgames.pl

