RACE TO BERLIN

INSTRUKCJA



Race to Berlin przedstawia wydarzenia i operacje wojskowe przeprowadzane w Europie w ostatnich miesiącach II wojny światowej. Gracze wcielą się w nietypowe role - każdy z nich będzie kierował zarówno siłami nacierającymi w kierunku Berlina (Zachodnimi Aliantami lub Sowietami), jak i Niemcami broniącymi się przed przeciwnikiem.

SPIS TREŚCI

Komponenty 2–3
Przygotowanie rozgrywki 4–5
Cel gry 6
Ogólny przebieg rozgrywki 6
Fazy gry 7
I. Faza Logistyki 7
II. Faza Akcji 8–13
III. Faza Ruchów Strategicznych 13
Zaopatrzenie 14
Karty Specjalnej akcji 15
Berlin 16–18
Koniec gry 19
Opcjonalna zasada dla zaawansowanych 19
Twórcy 19
Scenariusze 20–21
Warianty rozgrywki 22–23

KOMPONENTY

1 INSTRUKCJA
Z dokładnie wytłumaczonymi wszystkimi zasadami.

1 PLANSZA GŁÓWNA
Przedstawia mapę zachodniej i centralnej Europy, gdzie toczyły się ostatnie bitwy II Wojny Światowej.

1 PLANSZA SIŁY W WALCE
do łatwiejszego rozpatrywania walk.

1 PLANSZA BERLINA
Przedstawia mapę Berlina z 1945 roku.

1 ZNACZNIK RUNDY

10 ŻETONÓW FORTYFIKACJI
Dwa rodzaje dwustronnych żetonów symbolizujących najważniejsze linie niemieckiej obrony, takie jak Linia Zygfryda, Wał Pomorski itp.

2 ZESTAWY KOMPONENTÓW GRACZA, każdy składający się z:

GRACZ KIERUJĄCY ALIANTAMI | GRACZ KIERUJĄCY SOWIETAMI

ZNACZNIKI LINII FRONTU
przedstawiające zachodnie i sowieckie linie frontu przesuwające się w trakcie walk.


x25


x25

BLOCZKI LOGISTYKI,
które posłużą graczom do wykonywania manewrów na planszy.


x8


x8

KOSTKI AKCJI ,
służące do śledzenia liczby wykonanych akcji.


x20


x20

KOŚCI
używane w trakcie Walki.


x2


x2

ŻETONY JEDNOSTEK WOJSKOWYCH
z historycznymi nazwami armii (Niemcy, Alianci Zachodni) lub frontów (Sowieci).


x9 Alianckich

x13 Niemieckich frontu wschodniego


x8 Sowieckich

x10 Niemieckich frontu zachodniego

ŻETONY SIŁY
używane w trakcie Walki.


x1


x1

KARTY SPECJALNEJ AKCJI
używane w trakcie Walki.


x5 Alianckich
x3 wschodnioniemieckie


x5 Sowieckich
x3 zachodnioniemieckie

ZNACZNIKI PUNKTU ZWYCIĘSTWA
umieszczane na obszarach kluczowych dla operacji wojskowych.


x4


x4

POMOC GRACZA
z podsumowaniem przygotowania do gry i najważniejszymi zasadami.

x1



x1



Uwaga: Liczba wszystkich komponentów jest celowo ograniczona. Jeśli zabraknie któregokolwiek z nich, przestaje on być dostępny.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Umieśćcie planszę główna na środku obszaru gry, a planszę Berlina powyżej jej górnej krawędzi.
2. Umieśćcie żetony Fortyfikacji na wskazanych obszarach na planszy odpowiednią stroną do góry.
3. Umieśćcie znacznik Rundy na polu „I" na torze Rund.
4. Umieśćcie wszystkie znaczniki punktu Zwycięstwa obok planszy.
5. Każdy gracz wybiera dla siebie stronę konfliktu, bierze jej wszystkie komponenty i umieszcza je w swoich zasobach.
6. Każdy gracz umieszcza swoje znaczniki Linii Frontu i żetony Jednostek Wojskowych na planszy z pełnym Zdrowiem, tak jak wskazano na planszy. Początkowy układ Linii Frontu także jest przedstawiony na planszy.
7. Gracz kierujący **Aliantami** zachowuje żeton **6. SS-Panzerarmee** w swoich zasobach.



Punkty Zdrowia

Alianckie i **Sowieckie** Jednostki Wojskowe nie mają punktów Zdrowia i nie mogą zostać zniszczone. **Zachodnioniemieckie** i **wschodnioniemieckie** Jednostki Wojskowe rozpoczynają grę z pełnym Zdrowiem (czterema punktami) i mogą je tracić w trakcie rozgrywki. Żetony muszą zawsze być umieszczane tak, by wartość u góry żetonu wskazywała ich aktualną liczbę punktów Zdrowia. Gdy Jednostka traci punkty Zdrowia, obracajcie odpowiednio jej żeton. Jeżeli Jednostka straci swój czwarty punkt Zdrowia, jej żeton jest odrzucany z planszy.



Ta **wschodnioniemiecka** Jednostka Wojskowa ma 4 punkty Zdrowia.



Ta **wschodnioniemiecka** Jednostka Wojskowa ma 3 punkty Zdrowia.



Ta **zachodnioniemiecka** Jednostka Wojskowa ma 1 punkt Zdrowia.



Ta **sowiecka** Jednostka Wojskowa nie ma punktów Zdrowia, ponieważ nie może zostać zniszczona.

TŁO HISTORYCZNE

W rzeczywistości Alianci zachodni i Sowieci byli zgodni co do swoich planów operacyjnych na lata 1944-1945. Alianci zachodni mieli zatrzymać ofensywę na linii rzeki Elby i czekać na sygnał od Sowietów, którym powierzono zdobycie Berlina (wraz z podporządkowaną 1 Polską Armią).

W tym scenariuszu rozważamy alternatywny bieg historii, zadając sobie pytania: A co gdyby Alianci ścigali się o to, kto pierwszy pokona potęgę Trzeciej Rzeszy?

OPIS SCENARIUSZA

W tym scenariuszu używane są wszystkie komponenty i mechaniki gry. Przeniesienie ciężaru na wyścig wymusza na graczach więcej strategicznych decyzji i planowania przyszłych akcji.

Głównym dylematem jest wybór pomiędzy maksymalizacją siły ofensywnej Aliantów lub Sowietów, przy jednoczesnym wzmacnianiu niemieckiej obrony opóźniającej przeciwnika. Czy uwolnisz pełen potencjał ofensywny pozostawiając na pastwę przeciwnika bezbronnych Niemców, czy może ruszysz powoli skupiając się na żelaznej obronie?



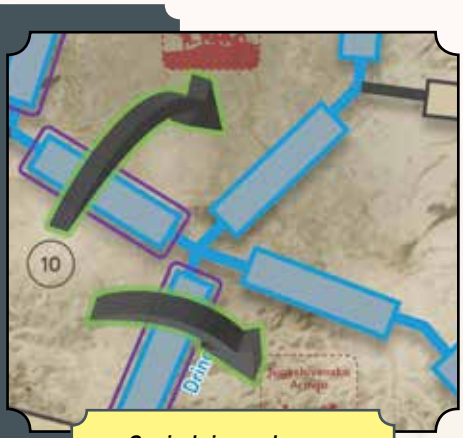
Dokładny opis planszy

Obie plansze podzielone są na obszary oddzielone/podzielone granicami. Na każdej granicy znajduje się pole na znacznik Linii Frontu. Jeżeli to pole jest niebieskie, jest to granica oparta o rzekę.

Sąsiadujące obszary to takie, które dzielą wspólną granicę.

Każdy obszar jest opisany jedną lub kilkoma z poniższych informacji:

- Numerem porządkowym
- Wskazanymi początkowymi komponentami (żetonami Jednostek Wojskowych, żetonami Fortyfikacji, itp.)
- Symbolem punktu Zwycięstwa
- 1 lub 2 wskazującymi na Trudny teren
- Bazą Zaopatrzeniową (Niemiecką, Sowiecką, lub Aliancką).



Sąsiadujące obszary

CEL GRY

Grę można wygrać na 3 różne sposoby. Gracz musi zdobyć centrum Berlina B1 (opisano to dokładnie na stronie 17) lub zmusić przeciwnika do utraty wszystkich kostek Akcji (kostki Akcji opisano poniżej).

Jeśli żaden z graczy do końca trzeciej Rundy nie spełni żadnego z powyższych warunków, zwycięża gracz z większą liczbą kontrolowanych znaczników punktu Zwycięstwa na planszy. Jeżeli gracze posiadają tyle samo znaczników, dzielą się zwycięstwem.

Kostki Akcji

Wiele akcji wymaga przypisania kostek Akcji do bloczków Logistyki. Wartość na bloczku Logistyki wskazuje, ile takich akcji może zostać rozpatrzonych. Jeżeli liczba przypisanych kostek jest równa wartości na bloczku Logistyki żadna akcja, wymagająca przypisania kolejnych kostek do tego bloczka, nie może zostać rozpatrzona. Liczba kostek przypisanych do bloczka Logistyki nigdy nie może przekroczyć jego wartości. Kostki usuwane z zasobów gracza są trwale usuwane z gry.

USUWANIE KOSTEK:

Przejęcie Zaopatrzenia przez Niemców: Jeśli **niemiecki** atak na obszar z symbolem Zaopatrzenia () i Jednostką Wojskową gracza zakończy się sukcesem, ten gracz usuwa 1 kostkę ze swoich zasobów. W tym wypadku broniące się Jednostki w docelowym obszarze nie wycofują się. Jeżeli gracz nie może usunąć kostek, natychmiast przegrywa.

Niemiecka okupacja: Jeśli dowolna **Niemiecka** Jednostka Wojskowa okupuje **Aliancką** lub **Sowiecką** bazę zaopatrzeniową (), na koniec **FAZY AKCJI** właściciel tej bazy zaopatrzeniowej traci 5 ze swoich zasobów. Jeżeli gracz nie może usunąć kostek, natychmiast przegrywa.

Niemiecki atak i przesunięcie Linii Frontu: Jeśli **niemiecki** atak zakończy się sukcesem, a obrońca nie będzie miał wystarczająco wiele znaczników Linii Frontu, traci 3 ze swoich zasobów. Jeżeli gracz nie może usunąć kostek, natychmiast przegrywa.

UWAGA: Jeżeli obrońca nie posiada żadnych w swoich zasobach, ale ma aktywny bloczek Logistyki w zaatakowanym obszarze, może ściągnąć z planszy jeden dowolny własny bloczek Logistyki wraz ze wszystkimi przypisanymi do niego . Odzyskane w ten sposób kostki Akcji muszą od razu zostać użyte w aktualnie rozpatrywanej Walce.

OGÓLNY PRZEBIEG ROZGRYWKI

I. FAZA LOGISTYKI

W tej fazie gracze naprzemiennie umieszczają po 1 bloczku Logistyki na planszy. Bloczki mogą być umieszczane tylko w obszarach z własnymi lub z kontrolowanymi **niemieckimi** Jednostkami Wojskowymi. Rozmieszczenie bloczków Logistyki jest kluczowe, każdy z graczy posiada ich tylko 8, ale kontroluje znacznie więcej obszarów, gdzie mogłyby być przydatne. Jednostki Wojskowe w obszarach bez bloczków Logistyki nie mogą być aktywowane i są znacznie bardziej narażone na wrogie ataki.

II. FAZA AKCJI

W tej fazie gracze mogą przemieszczać swoje Jednostki Wojskowe, używać aktywnych bloczków Logistyki (opisano to dokładnie na stronie 11), by atakować sąsiadujące obszary, albo ściągnąć z planszy swój dowolny bloczek Logistyki (Aktywny lub Wyczerpany). Aby użyć aktywnego bloczka Logistyki do ataku, gracz przypisuje do niego 1 lub 2 . Jeżeli liczba przypisanych kostek jest równa wartości bloczka Logistyki, po rozpatrzeniu akcji ten bloczek zostaje Wyczerpany.

KONIEC FAZY AKCJI

FAZA AKCJI kończy się natychmiast, gdy dowolny z graczy nie ma planszy żadnego bloczka Logistyki.

III. FAZA RUCHÓW STRATEGICZNYCH

W tej fazie każdy z graczy może przenieść jedną Jednostkę Wojskową swojej strony konfliktu oraz jedną kontrolowaną **niemiecką** Jednostkę Wojskową.

FAZY GRY

Gra składa się z 3 Rund, a każda z nich jest podzielona na 3 fazy:

I. FAZA LOGISTYKI

Gracze planują swoje akcje i przypisują do swoich Jednostek Wojskowych (opisano to dokładnie na stronie 7).

II. FAZA AKCJI

Gracze rozpatrują swoje akcje (opisano to dokładnie na stronie 8).

III. FAZA RUCHÓW STRATEGICZNYCH

Każdy z graczy może przenieść jedną Jednostkę Wojskową swojej strony konfliktu oraz jedną kontrolowaną niemiecką Jednostkę Wojskową. Ta faza jest pomijana w trzeciej Rundzie gry.

I. FAZA LOGISTYKI

	Runda 1	Runda 2	Runda 3
Pierwszy gracz	**Gracz dowodzący Sowietami**	**Gracz dowodzący Aliantami**	**Gracz z większą liczbą Punktów zwycięstwa (w przypadku remisu - losowy gracz)**

Począwszy od Pierwszego gracza (zgodnie z powyższą tabelą i wskazaniem na torze Rund), gracze kolejno przypisują po jednym ze swoich dostępnych bloczków Logistyki do dowolnego obszaru, zawierającego co najmniej 1 kontrolowaną przez nich Jednostkę Wojskową. Bloczki Logistyki są umieszczane pionowo, tak by ich wartości były widoczne tylko dla ich właściciela. Raz umieszczonego bloczka nie można już przestawić w **FAZIE LOGISTYKI**.

W każdym obszarze może znajdować się maksymalnie 1 bloczek Logistyki, za wyjątkiem obszaru B1 na planszy Berlina *(opisano to dokładnie na stronie 19)*.

UWAGA: Bloczek Logistyki nigdy nie może znajdować się w obszarze bez Jednostek Wojskowych.

Umieszczanie bloczków Logistyki jest obowiązkowe. Jeśli gracz nie może umieścić bloczka Logistyki, ponieważ nie ma już na planszy wolnych obszarów z jego Jednostkami, musi spasować. Wszystkie bloczki jakie mu pozostały nie będą używane w tej Rundzie. Przeciwnik umieszcza swoje bloczki Logistyki zgodnie ze zwykłymi zasadami.

Gdy obaj gracze umieszczą wszystkie swoje bloczki Logistyki, bądź spasują, **FAZA LOGISTYKI** dobiega końca.

Bloczki Logistyki

Każdy z graczy posiada zestaw bloczków Logistyki z identycznymi wartościami na awersie oraz rewersami swojej strony konfliktu. Bloczki Logistyki są umieszczane pionowo na planszy, tak by przeciwnik nie znał ich wartości 7A. Wartość bloczków zostanie ujawniona później, w trakcie **FAZY AKCJI**, gdy zostaną położone poziomo na planszy awersem (stroną z wartością) do góry.

Bloczki Logistyki mogą być albo aktywne (jeśli ich wartość jest wyższa od liczby przypisanych) 7B lub wyczerpane (jeśli ich wartość jest równa tej liczbie) 7C. Bloczki mogą też Stojące lub Ujawnione (opisano to dokładnie na stronie 9 w sekcji Atak).

Bloczki Logistyki nigdy nie są umieszczane wartością do dołu.



II. FAZA AKCJI

W trakcie **FAZY AKCJI** gracze naprzemiennie wykonują po jednej z dostępnych akcji. **FAZA AKCJI** kończy się natychmiast, gdy dowolny z graczy nie będzie miał żadnego bloczka Logistyki na planszy (jeżeli gracz nie posiada żadnego aktywnego bloczka Logistyki, musi je ściągać z planszy, co opisano dokładnie na stronie 15). Pierwszym graczem w tej fazie jest ten sam gracz, co w **FAZIE LOGISTYKI** aktualnej Rundy.

W **FAZIE AKCJI** gracz, który w danym momencie rozpatruje akcję, jest nazywany aktywny graczem, a jego przeciwnik - nieaktywnym.

W swojej turze gracz rozpatruje jedną z trzech dostępnych akcji:

- **RUCH**
- **ATAK**
- **ODZYSKIWANIE**

I. RUCH (nie są przypisywane)

Akcja Ruchu umożliwia graczom przesuwanie po planszy swoich Jednostek Wojskowych i bloczków Logistyki. W ramach akcji Ruchu gracz może:

- Poruszyć jedną lub kilka Jednostek Wojskowych z wybranego obszaru do sąsiadującego kontrolowanego obszaru.
- Poruszyć bloczek Logistyki **oraz** jedną lub kilka Jednostek Wojskowych z wybranego obszaru do sąsiadującego kontrolowanego obszaru.
- Poruszyć bloczek Logistyki z wybranego kontrolowanego obszaru do sąsiadującego kontrolowanego obszaru z co najmniej 1 Jednostką Wojskową.

UWAGA: Jeżeli do bloczka Logistyki są przypisane , gracz porusza je wraz z bloczkiem.

UWAGA 2: W jednym obszarze mogą przebywać maksymalnie 3 Jednostki Wojskowe równocześnie. Nie można rozpatrzeć akcji Ruchu, w wyniku której ten limit zostałby przekroczony.

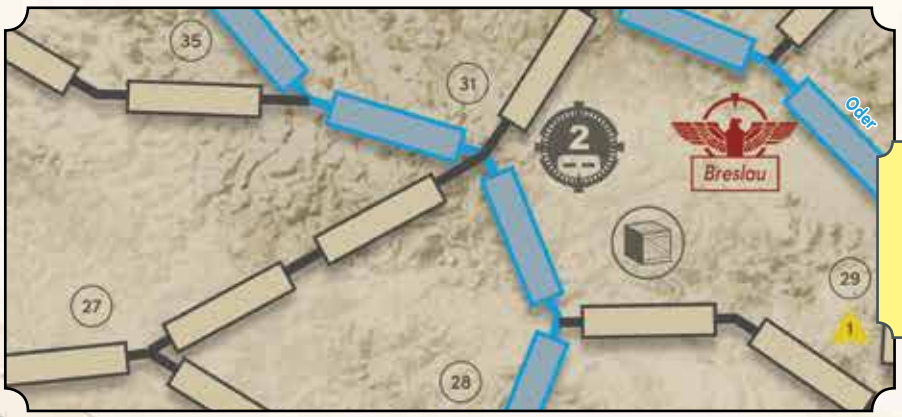
UWAGA 3: W jednym obszarze może znajdować się maksymalnie 1 bloczek Logistyki, ale bloczek nigdy nie może znajdować się w obszarze bez Jednostek Wojskowych. Jeżeli gracz porusza zakryty bloczek Logistyki, nie ujawnia jego wartości.

UWAGA 4: Wykonanie akcji Ruchu nie wymaga przypisywania . Gracz może wykonywać tyle akcji Ruchu, ile zechce. Należy jednak pamiętać, że **FAZA AKCJI** kończy się natychmiast, gdy przeciwnik zdejmie z planszy swój ostatni bloczek Logistyki!

Kontrolowanie obszarów

W trakcie gry każdy z obszarów zawsze ma jeden z trzech statusów:

1. *Kontrolowany:* Wszystkie obszary za Linią Frontu są uważane za kontrolowane, odpowiednio przez **Niemców**, **Aliantów** lub **Sowietów**.
2. *Wrogi:* Wszystkie obszary przed Linią Frontu uważane są za wrogie. Dla **Niemców**, wrogie obszary to te, które są kontrolowane przez **Aliantów** lub **Sowietów**. Dla **Aliantów** i **Sowietów**, wrogie obszary to te, które są kontrolowane przez **Niemców**.
3. *Przyjazny:* Wszystkie obszary za Linią Frontu drugiego z graczy. Dla gracza kierującego **Sowietami** przyjazne obszary to te, które są kontrolowane przez **Aliantów**, a dla gracza kierującego **Aliantami** - obszary kontrolowane przez **Sowietów**.



Sąsiadujące obszary to takie, które dzielą wspólną granicę.
Na ilustracji po lewej, obszar (27) sąsiaduje z obszarem (28), (31) oraz (35), ale nie sąsiaduje z obszarem (29).

II. ATAK (1 lub 2)

Akcja Ataku jest podejmowana, by powiększyć kontrolowany przez gracza obszar. Aktywny gracz jest atakującym, a nieaktywny gracz jest (zwykle) obrońcą. Rozpatrzenie ataku składa się z kilku kroków:

1. **Atakujący wybiera obszar ze swoim aktywnym bloczkiem Logistyki, z którego przeprowadzi atak.**

2. **Atakujący wybiera atakowany obszar.**

   Atakujący wybiera dowolny sąsiadujący wrogi obszar, sąsiadujący z obszarem, z którego przeprowadza atak. Atakowany obszar musi być pod kontrolą przeciwnika i może zawierać wrogie Jednostki Wojskowe.

   Stojący bloczek Logistyki może posłużyć do ataku na dowolny sąsiadujący obszar (niezależnie czy są w nim wrogie Jednostki).

   Ujawniony (leżący poziomo) bloczek Logistyki nie może posłużyć do ataku na sąsiadujący wrogi bloczek Logistyki o wyższej wartości. Jeżeli jednak gracz przypisze w sumie 2 , aby zwiększyć wartość bloczka (opisano to dokładnie poniżej) i wyrównać lub przewyższyć wartość wrogiego bloczka Logistyki, może zaatakować przeciwnika. Atak na wrogi nieujawniony (stojący) bloczek Logistyki jest dozwolony, nawet jeżeli po jego ujawnieniu okaże się, że jego wartość przewyższa wartość atakującego bloczka.

3. **Atakujący przypisuje .**
   - Jeżeli atakuje **niemieckimi** Jednostkami Wojskowymi, zawsze musi przypisać 2 .
   - Jeżeli atakuje **Aliantami** lub **Sowietami**, może wybrać:
     - » przypisać 1 lub
     - » przypisać 2 , aby podwoić wartość swojego bloczka Logistyki.

4. **Obrońca ma następujące możliwości obrony swojego obszaru:**
   - (9C) Jeżeli w atakowanym obszarze znajduje się aktywny bloczek Logistyki, obrońca musi przypisać do niego .
   - (9D) Jeżeli w zaatakowanym obszarze jest co najmniej jedna Jednostka Wojskowa, ale nie ma tam bloczka Logistyki, obrońca może wybrać aktywny bloczek Logistyki w sąsiadującym kontrolowany obszarze i przypisać do niego . Jeżeli się na to zdecyduje, ten bloczek Logistyki wspiera tę Walkę, a jego wartość jest dodawana do wartości obrony.
   - (9E) Jeżeli w zaatakowanym obszarze jest wyczerpany bloczek Logistyki albo nie ma w nim żadnych Jednostek, żaden sąsiadujący bloczek Logistyki nie może zostać użyty, by wesprzeć tę Walkę. To właśnie dlatego ściąganie z planszy wyczerpanych bloczków Logistyki jest tak istotne, by nie blokowały ewentualnego wsparcia, którego mogą udzielić aktywne bloczki Logistyki w sąsiadujących obszarach.

Tylko jeden bloczek Logistyki może zostać użyty do obrony w ramach pojedynczej Walki.

9A



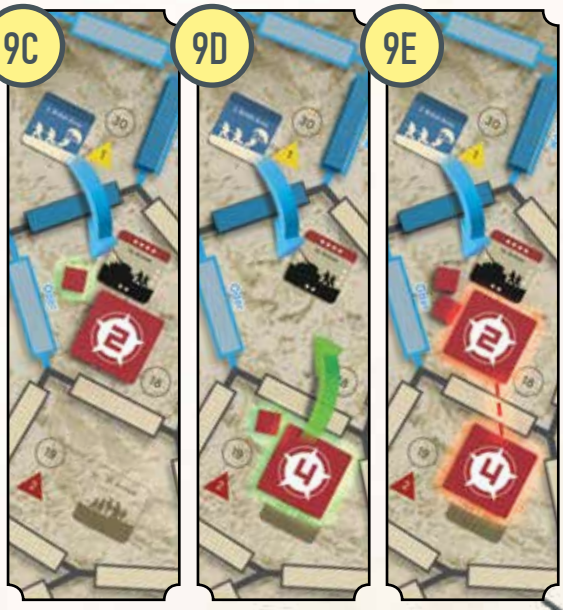
Atakujący (A) używa swojego stojącego bloczka Logistyki, więc może zaatakować dowolny sąsiadujący obszar (20, 23, 24, lub 38).

9B



*Atakujący (A) używa ujawnionego bloczka Logistyki o wartości 2, więc może zaatakować jedynie obszary 20, 23 i 24. Nie może zaatakować obszaru 38, ponieważ nawet jeśli podwoi wartość tego bloczka, podstawowa siła byłaby niższa niż siła **obrońcy**.*

9C 9D 9E



Fortyfikacje

W grze występują 3 rodzaje Fortyfikacji.

Umocnione Fortyfikacje zapewniają +1 do podstawowej siły obrońcy. W trakcie wycofania są odrzucane z planszy.

Zwykłe Fortyfikacje dodają +2 do podstawowej siły obrońcy. W trakcie wycofania są odrzucane z planszy.

Masywne Fortyfikacje dodają +2 do podstawowej siły obrońcy. Jeśli obrońca poniesie porażkę w obszarze z , nie wycofuje się, zamiast tego pozostawia swoje Jednostki w tym obszarze, a jest odwracany na drugą stronę . Jeśli jednak w tym obszarze nie pozostała żadna Jednostka obrońcy, są odrzucane z planszy.

Plansza Siły w Walce

Możecie używać planszy Siły w Walce, by śledzić aktualną siłę obu stron konfliktu w trakcie Walki.

Każdy z graczy umieszcza żeton swojej strony konfliktu (Aliancki lub Sowiecki) na tej planszy i porusza go do przodu zgodnie z otrzymanymi bonusami - wynikającymi z Trudnego terenu, Fortyfikacji, wartości bloczków Logistyki itd.

Używanie tej planszy jest opcjonalne, ale może być pomocne zwłaszcza w trakcie rozpatrywania bardziej skomplikowanych Walk.

5. **Ujawnienie bloczków Logistyki**

   Jeżeli dowolny z bloczków Logistyki zaangażowany w tę Walkę stoi (jego wartość jest ukryta przed przeciwnikiem), należy go teraz ujawnić.

6. **Ustalenie podstawowej siły atakującego i obrońcy.**

   Atakujący: podstawowa siła jest równa wartości bloczka Logistyki użytego do ataku LUB jego dwukrotności, jeżeli atakujący przypisał do niego 2 w kroku 3.

   Obrońca: podstawowa siła jest równa wartości broniącego aktywnego bloczka Logistyki (o ile taki jest). **W przeciwnym wypadku**, jeżeli w tym obszarze jest jedna lub więcej Jednostek Wojskowych, podstawowa siła wynosi 1. Jeżeli w obszarze nie ma Jednostek lub w Walce nie jest używany żaden aktywny bloczek Logistyki, podstawowa siła wynosi 0.

   Do swojej podstawowej siły obrońca dodaje:

   - +1 lub +2, jeżeli broni obszaru z Trudnym terenem, oznaczonym odpowiednio i (10A).
   - +1 jeśli granica pomiędzy atakowanym obszarem oraz obszarem, z którego wyprowadzany jest atak, opiera się o rzekę (10B).
   - +1 lub +2, jeżeli obrońca broni Fortyfikacji, , i (10C).





7. **Zagranie kart Specjalnej akcji i dodanie losowych bonusów do siły ataku i obrony**

   Każdy gracz może zagrać karty Specjalnej akcji (opisane dokładnie na stronie 15), a następnie rzuca 2 kośćmi i dodaje do aktualnej wartości siły różnicę pomiędzy wartościami wyrzuconymi na kościach (np. wyrzucenie 3 oraz 5 dodaje do siły bonus +2). W ten sposób każda ze stron otrzyma losowy bonus o wartości od 0 do 5.

11A



8. **Ustalenie zwycięzcy**

   Atakujący zwycięża, jeżeli jego siła jest wyższa od siły obrońcy. W przeciwnym wypadku zwycięża obrońca.

9. **Efekty Walki**

   Jeżeli zwyciężył obrońca, atakujący musi rozpatrzyć straty (opisane poniżej).

   Jeżeli zwyciężył atakujący, obrońca musi rozpatrzyć straty, a następnie wycofać się. Następnie należy przesunąć linie frontu, a atakujący może zająć zdobyty obszar.

   Straty: dowolna atakująca lub broniąca się **niemiecka** Jednostka uczestnicząca w Walce traci 1 punkt Zdrowia. Dowodzący przegranymi gracz wybiera, która z **niemieckich** Jednostek straci zdrowie i obraca odpowiednio jej żeton (11B). Jeżeli Jednostka miała tylko 1 punkt Zdrowia i traci go, natychmiast jest odrzucana z planszy. Jeżeli z obszaru z bloczkiem Logistyki (aktywnym lub wyczerpanym) zostanie odrzucona ostatnia Jednostka Wojskowa, kontrolujący ten bloczek gracz odrzuca go z planszy na resztę bieżącej Rundy. z tego obszaru wracają do zasobów właściciela (11C). **UWAGA: Sowieckie** i **Alianckie** Jednostki Wojskowe nie tracą punktów Zdrowia (opisano to dokładnie na stronie 24).

11B



11C



11D



*Jednostka (A) nie może wycofać się do obszaru (8), ponieważ są tam już 3 Jednostki Wojskowe. **Przeciwnik** kontroluje wszystkie pozostałe sąsiadujące obszary, więc ta Jednostka musi zostać odrzucona z planszy wraz z bloczkiem Logistyki.*

Wycofanie: Jeśli atakujący zwyciężył, wszystkie Jednostki Wojskowe obrońcy, które przetrwały oraz jego bloczek Logistyki muszą wycofać się do jednego lub kilku sąsiadujących kontrolowanych obszarów. Bloczek Logistyki musi wycofać się razem z jedną z Jednostek Wojskowych. Wszystkie Jednostki Wojskowe, które nie mogą się wycofać, są odrzucane z planszy. Jeżeli bloczek Logistyki nie może się wycofać, także jest odrzucany z planszy na resztę bieżącej Rundy.

Następnie z obszaru, gdzie toczyła się Walka, usuwane są wszystkie żetony Fortyfikacji (z wyjątkiem Masywnych Fortyfikacji opisanych na poprzedniej stronie).

Przesunięcie Linii Frontu: Gracze przesuwają Linie Frontu, by pokazać, że podbity obszar jest teraz pod kontrolą atakującego.

Jeżeli atakujący nie ma wystarczająco wielu znaczników Linii Frontu, gracze nie przesuwają linii frontu - obszar pozostaje pod kontrolą obrońcy. Jeżeli Walkę zwyciężyli **Niemcy**, a obrońca nie posiada wystarczajaco wielu znaczników Linii Frontu, obrońca traci 3 ze swoich zasobów (opisano to dokładnie na stronie 6 w sekcji Usuwanie kostek). Jeśli gracz ma nie ma wystarczająco wielu kostek do usunięcia w swoich zasobach, natychmiast przegrywa grę (opisano to dokładnie na stronie 6 w sekcji Cel gry).

Jeśli obszary kontrolowane przez **Aliantów** i **Sowietów** dzielą wspólną granicę, należy na niej umieścić po 1 znaczniku Linii Frontu każdej ze stron.

Postęp: Jednostki i bloczki Logistyki, które brały udział w ataku zakończonym sukcesem, mogą teraz poruszyć się do zdobytego obszaru. Poruszyć się może dowolna liczba Jednostek, ale (tak jak zwykle) bloczek Logistyki nie może znaleźć się w obszarze bez żadnych Jednostek Wojskowych.

12A



*Jeśli **Alianci** lub **Sowieci** wkraczają do obszaru z symbolem punktu Zwycięstwa w ich kolorze, natychmiast umieszczają na nim swój znacznik punktu Zwycięstwa.*

12B



*Jeśli **Niemcy** wkraczają do obszaru ze znacznikiem punktu Zwycięstwa, jego właściciel odrzuca go z planszy.*

W bardzo rzadkich sytuacjach (np. gdy gracz kierujący **Aliantami** prowadzi ofensywę na północy Włoch i natknie się w okolicach Wiednia na własne kontrolowane **wschodnioniemieckie** Jednostki), może dojść do Walki pomiędzy **Sowietami** i Jednostkami **zachodnioniemieckimi** lub między **Aliantami** i Jednostkami **wschodnioniemieckimi**. Walka jest rozpatrywana zgodnie ze zwykłymi zasadami, ale gracz kontrolujący obie strony rozpatruje wszystkie efekty w trakcie tej Walki.

Jeśli jednak w jednym obszarze bronią się **niemieckie** Jednostki obu graczy, to nieaktywny gracz rozpatruje efekty w trakcie Walki (nawet jeżeli bloczek Logistyki w tym obszarze należy do aktywnego gracza).

III. ODZYSKIWANIE

Ta akcja umożliwia graczowi ściągnięcie własnego aktywnego lub wyczerpanego bloczka Logistyki z planszy. Jeśli ściągany bloczek Logistyki stał, gracz musi ujawnić jego wartość. przypisane do tego bloczka trafiają z powrotem do zasobów gracza i mogą zostać od razu użyte. Gdy dowolny z graczy ściągnie z planszy swój ostatni bloczek Logistyki, FAZA AKCJI natychmiast dobiega końca. Drugi z graczy ściąga z planszy wszystkie swoje pozostałe bloczki Logistyki oraz i umieszcza je w swoich zasobach.

Koniec fazy Akcji

FAZA AKCJI kończy się natychmiast, gdy dowolny z graczy nie ma już na planszy bloczków Logistyki.

Tylko od graczy zależy, czy zdecydują się ściągać bloczki Logistyki z planszy jak najprędzej by zakończyć fazę, czy jak najwolniej, by ją wydłużyć.

Uwaga: Gracz może ściągać aktywne (w tym także stojące) bloczki Logistyki, by przyspieszyć zakończenie tej fazy.

III. FAZA RUCHÓW STRATEGICZNYCH

W tej fazie, w pierwszej oraz drugiej Rundzie gry, każdy z graczy może przenieść 1 ze swoich oraz 1 z kontrolowanych przez siebie Niemieckich Jednostek. Jednostka może zostać poruszona przez dowolną liczbę kontrolowanych sąsiadujących obszarów. W tej fazie Jednostki wschodnioniemieckie i Jednostki zachodnioniemieckie są traktowa jako dwie oddzielne siły.

Pierwszym graczem w tej fazie jest ten sam gracz, co w FAZIE LOGISTYKI aktualnej Rundy. Gdy pierwszy gracz rozpatrzy swoje ruchy, swoje ruchy rozpatruje przeciwnik.



6. SS-Panzerarmee

Gdy obaj gracze rozpatrzą swoje ruchy w FAZIE RUCHÓW STRATEGICZNYCH pierwszej Rundy, gracz dowodzący Sowietami odrzuca z planszy żeton 6. SS-Panzerarmee. Następnie gracz dowodzący Aliantami bierze ze swoich zasobów żeton 6. Panzeramee i umieszcza go w dowolnym obszarze z co najmniej 1 wschodnioniemiecką Jednostką. Jeśli 6. SS-Panzeramee straciła punkty Zdrowia w trakcie FAZY AKCJI pierwszej Rundy, żeton należy umieścić odpowiednio obrócony. Jeśli 6. SS-Panzeramee została już wcześniej odrzucona z planszy, gracz dowodzący Aliantami nie umieszcza jej żetonu na planszy.



Jugoslavenska Armija

Jugoslavenska Armija nie może zostać poruszona w FAZIE RUCHÓW STRATEGICZNYCH, tak jak wskazano na jej żetonie ( ).

ZAOPATRZENIE

W niektórych obszarach znajdują się , symbolizujące zaopatrzenie dla Jednostek Wojskowych 14A.

Sowieci: Obszary wzdłuż prawej (wschodniej) krawędzi planszy.

Alianci: Obszary wzdłuż lewej i dolnej (zachodniej i południowej) krawędzi planszy.

Niemcy: obszary z symbolami punktu Zwycięstwa (niezależnie od ich koloru) zapewniają zaopatrzenie wszystkim **niemieckim** Jednostkom.

Linia zaopatrzenia: Ciąg sąsiadujących ze sobą kontrolowanych obszarów, rozciągający się od obszaru z do docelowego obszaru.

Aneksja

Jeśli w wyniku Walki i przesunięcia Linii Frontu, obszar zostanie odcięty od swojego źródła zaopatrzenia, ten obszar zostaje natychmiast przejęty przez siłę, która go odcięła.

Aneksja a wyczerpane bloczki Logistyki: wszystkie Jednostki i Fortyfikacje zostają odrzucone z planszy, a wyczerpane bloczki Logistyki są odrzucane z planszy na resztę bieżącej Rundy. Następnie trzeba przesunąć odpowiednio Linie Frontu 14B.

Aneksja a aktywne bloczki Logistyki: posiadanie aktywnego bloczka Logistyki opóźnia aneksję odciętego obszaru. Aneksja obszaru zostaje rozpatrzona, gdy tylko w obszarze nie będzie bloczka Logistyki lub w momencie zakończenia aktualnej Rundy. Gracz może próbować odtworzyć swoją linię zaopatrzenia - może atakować **tylko** w kierunku najbliższego **kontrolowanego** obszaru posiadającego linię zaopatrzenia. Odcięte obszary z aktywnym bloczkiem Logistyki zostają zaanektowane na koniec **FAZY AKCJI** 14C.

Aneksja a niemieckie Jednostki: obszar jest anektowany przez siły (Alianckie lub Sowieckie), które otaczają odcięte **niemieckie** obszary. Jeśli obszar jest otoczony zarówno przez Alianckie, jak i Sowieckie Jednostki, gracz, który rozpoczynał aktualną Rundę, przejmuje nad nim kontrolę. Jeśli gracz, który miałby przejąć odcięty **niemiecki** obszar, nie ma wystarczająco wielu znaczników Linii Frontu, traci 3 , a drugi z graczy przejmuje ten obszar. Jeżeli drugi z graczy także nie ma wystarczająco wielu znaczników Linii Frontu, także traci 3 . Wszystkie **niemieckie** komponenty (w tym Fortyfikacje) z tego obszaru są odrzucane z gry, nawet jeżeli żaden z graczy nie ma wystarczająco wielu znaczników Linii Frontu, by go zaanektować. Jeśli żaden z graczy nie zaanektował obszaru, pozostaje on **niemiecki** i może zostać przejęty w przyszłości zwykłą akcją ataku.

Jeśli na koniec **FAZY AKCJI niemiecka** Jednostka Wojskowa okupuje Aliancką lub Sowiecką bazę zaopatrzeniową, właściciel tej bazy traci ze swoich zasobów 5 (opisano to dokładnie na stronie 10).

14A



14B



14C



KARTY SPECJALNEJ AKCJI

Kolejność zagrywania kart Specjalnej akcji w trakcie Walki:

- atakujący może zagrać kartę Logistyka,
- atakujący może zagrać kartę Wsparcie,
- obaj gracze rzucają kośćmi,
- atakujący może zagrać kartę Rezerwy,
- obrońca może zagrać kartę Rezerwy,
- gracze rozpatrują ewentualne przerzuty kośćmi,
- obrońca może zagrać kartę Kontratak.

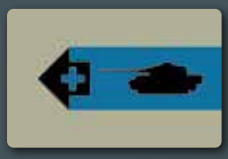
Każdy gracz posiada 8 kart Specjalnej akcji do użycia w Walkach w każdej Rundzie. Każda karta Specjalnej akcji jest przyporządkowana do jednej ze stron konfliktu (**Aliantów**, **Sowietów**, **Niemców Zachodnich** lub **Niemców Wschodnich**).



Alianci



Sowieci



Niemcy wschodni



Niemcy zachodni

Po użyciu karta odwracana jest awersem do dołu i nie może już zostać ponownie zagrana w tej samej Rundzie. Każdy z graczy może zagrać wiele kart w trakcie jednej Walki.



Logistyka: Ta karta podwaja wartość bloczka Logistyki atakującego. Karta może zostać zagrana przez atakującego po ujawnieniu bloczka Logistyki, ale przed rzutem kośćmi i zagraniem karty Wsparcia. Ta karta nie może zostać zagrana, jeśli wartość bloczka Logistyki została już podwojona poprzez przypisanie do niego 2 .



Wsparcie: Ta karta dodaje +1 do siły ataku **Niemców**, jeśli gracz przypisał 2 lub +1 do siły ataku **Aliantów** lub **Sowietów**, jeśli gracz przypisał 1 , lub +2 do siły ataku **Aliantów** lub **Sowietów**. Karta może zostać zagrana przez atakującego gracza po ujawnieniu bloczka Logistyki, ale przed rzutami kośćmi. Dodaje +2 do siły ataku **Aliantów** lub **Sowietów**, jeśli gracz przypisał 2 lub zagrał w tej Walce kartę Specjalnej akcji **Logistyka**.



Kontratak: Ta karta zapobiega wycofaniu. Może zostać zagrana tylko przez obrońcę, jeżeli przegrał Walkę, w której:

- **Niemieckie** Jednostki Wojskowe obrońcy mają w sumie co najmniej 2 punkty Zdrowia oraz
- w bronionym obszarze jest aktywny bloczek Logistyki oraz
- w bronionym obszarze nie ma Masywnych Fortyfikacji.

Obrońca przypisuje 1 do bloczka Logistyki, a jego wybrana Jednostka traci 1 dodatkowy punkt Zdrowia. Obrońca nie wycofuje się.



Rezerwy: Ta karta może zostać zagrana przez dowolnego gracza po rzucie kośćmi. Najpierw atakujący decyduje, czy chce użyć tej karty do przerzucenia obu własnych kości, a dopiero po tym ewentualnym przerzucie obrońca może zdecydować, czy chce zagrać kartę Rezerwy i przerzucić swoje kości. Nowe wyniki na kościach nie mogą być ponownie przerzucane. Gracz musi zawsze przerzucać obie kości naraz, nie może zdecydować się przerzucić tylko jednej kości.

BERLIN



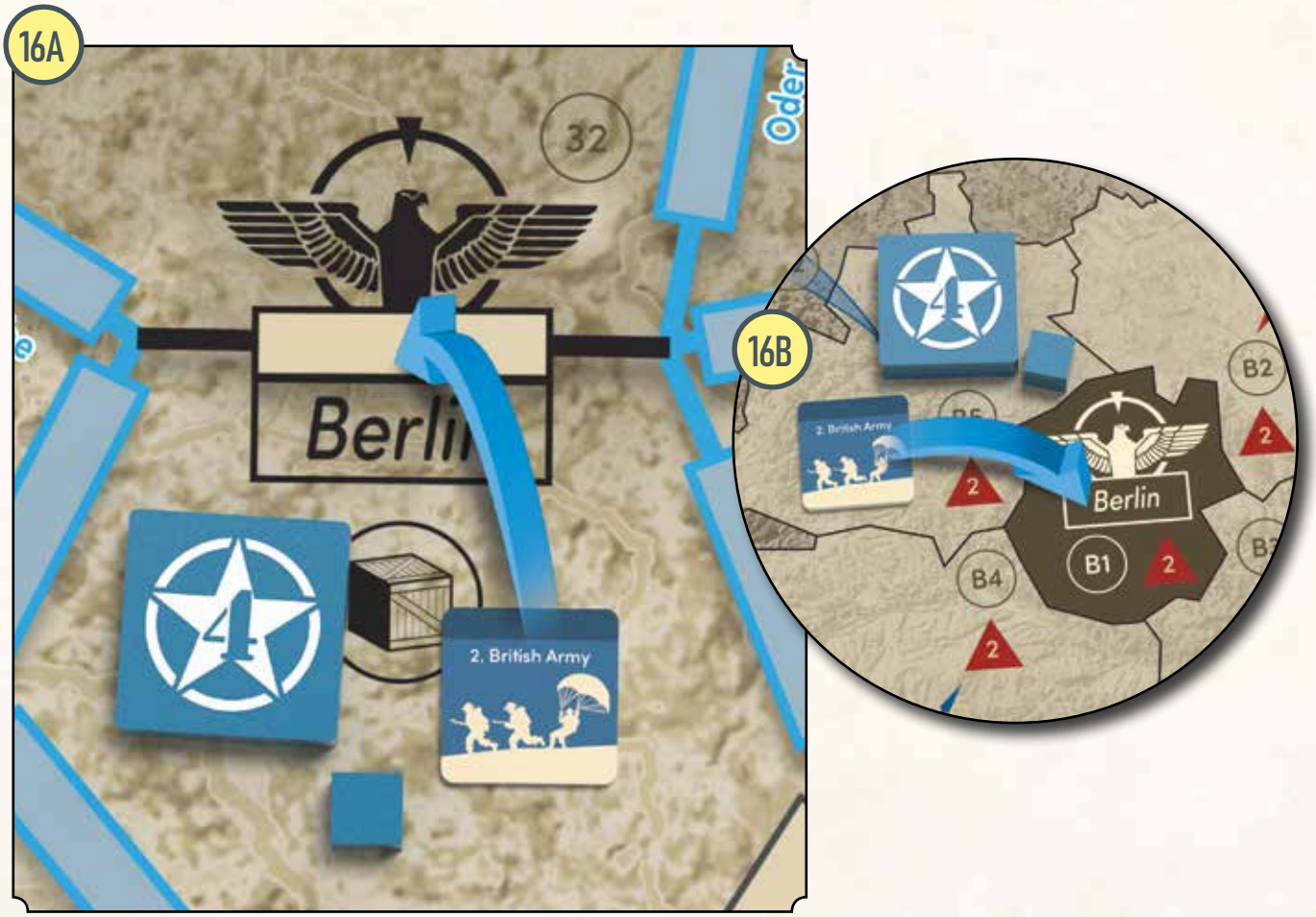
Berlin to specjalny obszar podzielony na 5 mniejszych podobszarów: B1 (w środku), B2 i B3 (we wschodnim Berlinie), B4 i B5 (w zachodnim Berlinie).

3 W całym Berlinie mogą znaleźć się po maksymalnie 3 Jednostki Wojskowe każdej ze stron (**Aliantów**, **Sowietów**, Niemców), więc w sumie we wszystkich podobszarach może znajdować się do 9 Jednostek Wojskowych.

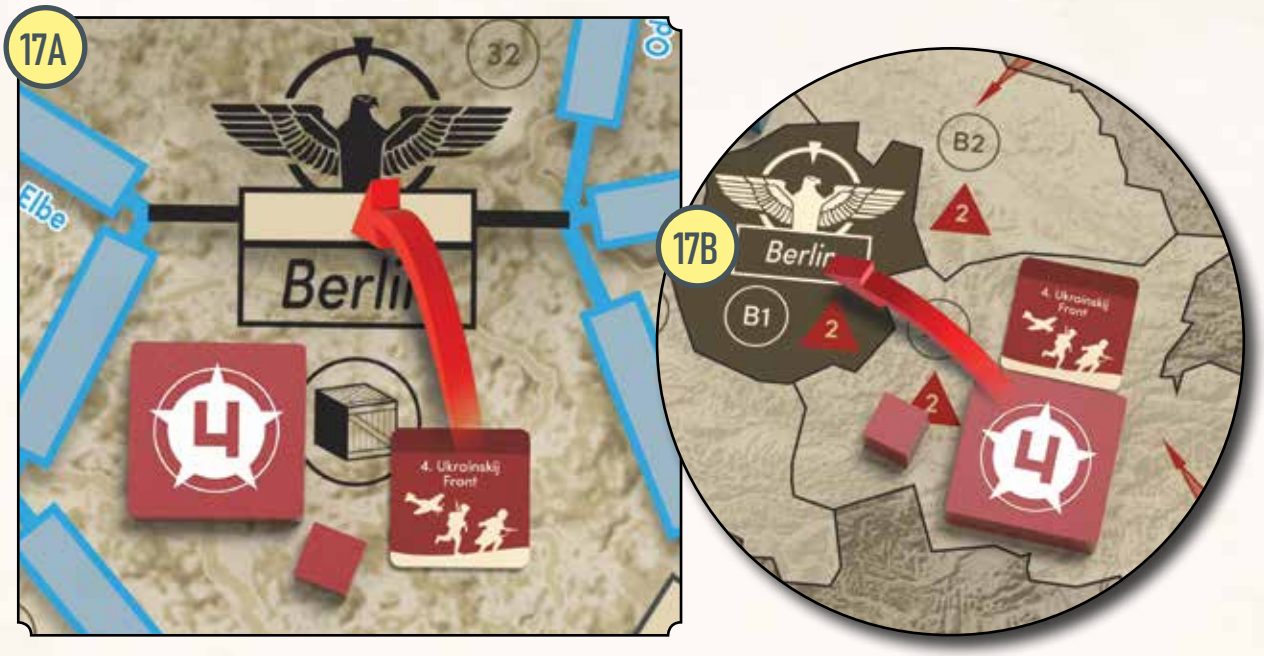
Wszystkie te 5 podobszarów uważa się za sąsiadujące względem siebie na potrzeby poruszania się, ataków, obrony za pomocą sąsiadującego bloczka Logistyki itd. Wszystkie 5 podobszarów uważa się również za sąsiadujące z obszarami 31 oraz 32. Gdy Jednostka Wojskowa porusza się z dowolnego z tych obszarów, przesuńcie ją do właściwego podobszaru na planszy Berlina.

Jednostki Wojskowe **Aliantów** i **Sowietów** muszą stosować się do dodatkowego ograniczenia:

Alianckie Jednostki Wojskowe po ataku na Berlin zakończonym sukcesem (z obszaru 31 lub 32) mogą poruszyć się tylko do podobszarów zachodniego Berlina B4 i B5 (w każdym z tych obszarów może znajdować się tylko 1 **Aliancki** bloczek Logistyki) 16A. **Alianci** mogą atakować centralny obszar B1 tylko z obszarów B4 i B5 16B.

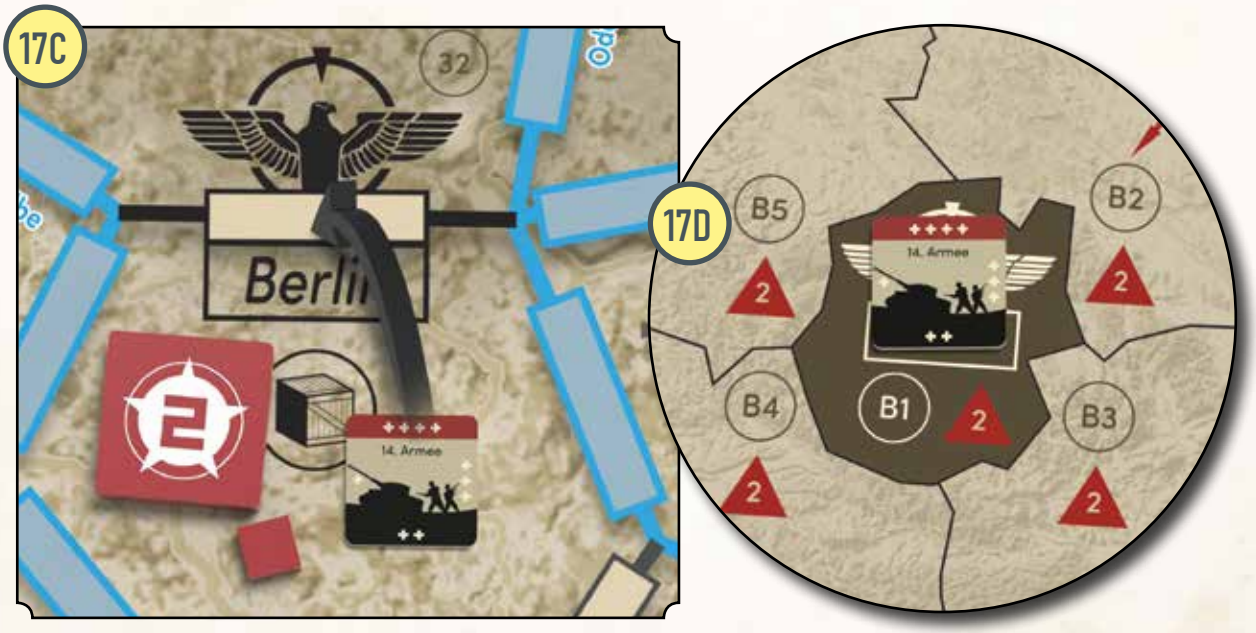


Analogicznie, **Sowieckie** Jednostki Wojskowe po ataku na Berlin zakończonym sukcesem mogą wkroczyć tylko do podobszarów wschodniego Berlina - B2 i B3 (w każdym z tych obszarów może znajdować się tylko 1 **Sowiecki** bloczek Logistyki) 17A. **Sowieci** mogą atakować centralny obszar B1 tylko z obszarów B2 i B3 17B.



Sowieckie Jednostki Wojskowe nie mogą zająć ani atakować podobszarów B4 ani B5, a **Alianci** analogicznie nie mogą zająć ani atakować podobszarów B2 ani B3. Jeżeli obszary 31 oraz 32 są kontrolowane przez **Aliantów**, **Sowieci** nie mają dostępu do Berlina, ponieważ **Alianci** i **Sowieci** są sojusznikami i nie mogą atakować się nawzajem, ani poruszać się do obszarów zajętych przez sojusznika. Analogiczna sytuacja występuje, gdy obszary 31 oraz 32 są kontrolowane przez **Sowietów**.

Niemieckie Jednostki Wojskowe w Berlinie mogą znajdować się tylko w podobszarze B1, ale nie mogą znajdować się w pozostałych podobszarach Berlina. Gdy **Niemiecka** Jednostka Wojskowa porusza się z obszaru 31 lub 32, jej żeton jest poruszany bezpośrednio do podobszaru B1 17C 17D.



Niemieckie Jednostki Wojskowe z podobszaru B1 mogą atakować wszystkie sąsiadujące podobszary (B2, B3, B4, B5 wewnątrz Berlina oraz 31 i 32 na zewnątrz Berlina). Jeżeli ich atak na podobszar B2, B3, B4 lub B5 zakończy się sukcesem, ten podobszar wraca pod **niemiecką** kontrolę, ale **niemieckie** Jednostki Wojskowe pozostają w podobszarze B1. **Niemiecki** bloczek Logistyki w podobszarze B1 może zostać użyty, by wesprzeć **niemieckie** Jednostki Wojskowe w sąsiadującym obszarze 31 lub 32, jeśli nie ma w nich bloczka Logistyki. Analogicznie bloczek z obszaru 31 lub 32 może wspierać **niemieckie** Jednostki Wojskowe w podobszarze B1. Tak jak w pozostałych obszarach, w B1 mogą znajdować się zarówno **zachodnioniemieckie**, jak i **wschodnioniemieckie** Jednostki Wojskowe. Jeśli **Alianckie** lub **Sowieckie** Jednostki Wojskowe zaatakują podobszar B2, B3, B4 lub B5, **Niemieckie** Jednostki Wojskowe z B1 automatycznie bronią tego podobszaru, tak jakby się w nim znajdowały i pozostają w B1 niezależnie od rezultatu Walki (nie wycofują się po porażce, dopóki B1 nie zostanie podbite, kiedy zostają natychmiast zniszczone) 18A. W podobszarze B1 mogą znajdować się 2 bloczki Logistyki: jeden **zachodnioniemiecki** i jeden **wschodnioniemiecki** 18B.

18A



18B



KONIEC GRY

Gra może zakończyć się w trakcie dowolnej fazy automatycznym zwycięstwem gracza, albo po trzeciej rundzie, gdy gracze podliczają punkty Zwycięstwa.

Automatyczne zwycięstwo następuje, gdy:

Dowolny gracz zdobędzie podobszar B1 za pomocą **Alianckiej** lub **Sowieckiej** Jednostki Wojskowej. Ten gracz natychmiast zwycięża.

Dowolny gracz nie posiada wystarczająco wielu  do odrzucenia w wyniku dowolnego efektu. Ten gracz natychmiast przegrywa.

Zwycięstwo po podliczeniu punktów Zwycięstwa:

Jeśli do zakończenia **FAZY AKCJI** trzeciej Rundy gra nie zakończy się automatycznym zwycięstwem, grę zwycięża ten z graczy, który posiada na planszy więcej znaczników Punktów Zwycięstwa w swoim kolorze. Jeśli gracze posiadają na planszy tyle samo znaczników Punktów Zwycięstwa, dzielą się wygraną.

OPCJONALNA ZASADA DLA ZAAWANSOWANYCH

Gdy **Alianci** lub **Sowieci** przegrywają Walkę i muszą się wycofać, gracz ich kontrolujący może usunąć 3  ze swoich zasobów, by zapobiec wycofaniu. Ten efekt nie ma zastosowania względem **niemieckich** Jednostek Wojskowych.

TWÓRCY

AUTOR GRY: **Krzysztof Dytczak**
ILUSTRACJA NA OKŁADCE: **Hanna Kuik**
PROJEKT GRAFICZNY: **Damian Korczewski, Mateusz Kopacz**
PROJECT MANAGER: **Jan Maurycy**
PRODUKCJA: **Damian Mazur**
REDAKCJA I DEVELOPMENT: **Ignacy Trzewiczek**
PODZIĘKOWANIA: **Szymon Maszkiewicz, Stanisław Janik, Paweł Kokoszka, Tomek Kamiński i Przemek Masłowski, Stowarzyszenie Pionki i Karty**

© 2025 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów, Polska
Wszelkie prawa zastrzeżone. Przedruk i publikowanie zasad gry, elementów gry lub ilustracji bez zgody Portal Games jest zabronione.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: https://sklep.portalgames.pl/zwroty-i-reklamacje

Nadal wspieramy nasze gry po ich pierwszym wydaniu. Chociaż nasi redaktorzy oraz współpracownicy skrupulatnie sprawdzają i dopracowują materiały do gry, czasami – nawet po miesiącach, a nawet latach po premierze – zachodzi potrzeba wprowadzenia poprawek, zmian czy usprawnień. Wprowadzamy niezbędne zmiany w materiałach gry w oparciu o opinie społeczności graczy oraz doświadczenia autorów. Najbardziej aktualną instrukcję, a czasem także dodatkowe materiały (np. mini-dodatki, promocje, FAQ, itp.) znajdziesz na naszej stronie: portalgames.pl/en/race_to_berlin

SCENARIUSZE

I. LINIA ZYGFRYDA

TŁO HISTORYCZNE

Linia Zygfryda (znana też jako Wał Zachodni) była systemem fortyfikacji i umocnień wybudowana przed wybuchem II Wojny Światowej i rozbudowana w 1944 roku. Rozciągała się na ponad 600 km wzdłuż przedwojennej granicy Rzeszy z Francją i krajami Beneluxu i składała się z ponad 15500 obiektów wojskowych. Po niemieckiej Operacji w Ardenach, zakończonej 25 stycznia 1945 r., Alianci zachodni skupili się na przełamaniu linii Zygfryda, będącej ostatnią barierą przed Renem chroniącą Niemcy i sam Berlin. Jej przełamanie umożliwiłoby Aliantom szybki marsz w głąb Rzeszy.

OPIS SCENARIUSZA

Ten scenariusz wprowadza graczy w operacje obronne z udziałem niemieckich Jednostek, logistykę, zarządzanie zasobami oraz przeprowadzanie kontrataków w celu odzyskania utraconego terenu. Gracze mogą eksperymentować i w kolejnych rozgrywkach przypisywać do Jednostek bloczki Logistyki o różnych wartościach, by odkrywać najefektywniejsze strategie obronne.

DŁUGOŚĆ ROZGRYWKI: 1 Runda. Grę rozpoczyna gracz kierujący **Niemcami**.

PLANSZA: Dolna część planszy (Wschodnia Francja i Zachodnie Niemcy). Tylko obszary na zachód od rzeki Elby i na lewo od linii obszarów (20), (23), (24) i (38) biorą udział w grze (**oznaczone na czerwono** na stronie 22).

ZNACZNIKI LINII FRONTU: 15 niebieskich znaczników.

KOSTKI AKCJI: 11 dla każdej ze stron konfliktu.

BLOCZKI LOGISTYKI:
- **Niemcy**: 2, 2, 4, 5,
- **Alianci**: 3, 5, 5.

KARTY SPECJALNEJ AKCJI:
- **Niemcy**: 2× Kontratak, 1× Rezerwy,
- **Alianci**: 2× Logistyka, 2× Wsparcie, 1× Rezerwy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY: Jednostki spoza obszaru gry tego scenariusza nie są umieszczane na planszy. Pozostałe kroki przygotowania do gry nie ulegają zmianie.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:
- Gracz natychmiast przegrywa, gdy musi użyć kostki Akcji, a nie posiada żadnej w swoich zasobach.
- Na koniec Rundy:
  - *Zwycięstwo **Aliantów**:* Kontroluj Essen oraz Stuttgart ALBO Essen i dwa obszary, początkowo kontrolowane przez **Niemców** ALBO Stuttgart i dwa obszary, początkowo kontrolowane przez **Niemców**.
  - *Remis:* Kontroluj dwa obszary, początkowo kontrolowane przez **Niemców**.
  - *Zwycięstwo **Niemców**:* Jeżeli przeciwnik nie spełnił swoich warunków zwycięstwa.

SUGEROWANE ROZMIESZCZENIE NIEMIECKICH BLOCZKÓW LOGISTYKI: 4 w obszarze (49), 2 w obszarze (47), 5 w obszarze (46), 2 w obszarze (37).

SUGEROWANE NIEMIECKIE OTWARCIE: Porusz bloczek Logistyki o wartości 5, **5. Panzerarmee** i **7. Armee** z obszaru (46) do obszaru (36).

II. OPERACJA WIŚLAŃSKO-ODRZAŃSKA

TŁO HISTORYCZNE

Operacja wiślańsko-odrzańska Armii Czerwonej rozpoczęła się 12 stycznia 1945 roku. W pierwszych dniach Armia Czerwona miała wyzwolić okupowaną przez Niemców centralną Polskę i atakować w kierunku Odry. Kolejnym krokiem miało być przekroczenie Odry i atak w kierunku Berlina. Po pokonaniu niemieckich sił nad Wisłą i zajęciu, po krótkim oblężeniu, umocnionego rejonu Międzyrzecza, Sowieci dotarli nad Odrę w rejonie Kostrzyna już 2 lutego 1945 roku. Odsłonięte skrzydła ofensywy oraz potencjalne niemieckie zagrożenie ze Śląska i Pomorza zmusiły dowództwo Armii Czerwonej do zaatakowania dodatkowych linii umocnień — Wału Pomorskiego i fortyfikacji nad Odrą. Działania prowadzone aż do pierwszych dni kwietnia 1945 roku stworzyły podstawy pod kolejną ofensywę, której celem było zdobycie Berlina.

OPIS SCENARIUSZA

Ten scenariusz został zaprojektowany, aby wprowadzić nowych graczy w mechanikę gry oraz nauczyć ich prowadzenia efektywnej niemieckiej obrony i optymalnego wykorzystywania zasobów. Scenariusz uczy także jak wykorzystywać sprzyjające momenty do przeprowadzania kontrataków i odzyskiwania wcześniej utraconych obszarów. Autor gry zachęca graczy, aby w kolejnych rozgrywkach dostosowywali wartości bloczków Logistyki — zwłaszcza tych używanych przez stronę niemiecką.

DŁUGOŚĆ ROZGRYWKI: 1 Runda. Grę rozpoczyna gracz kierujący **Niemcami**.

PLANSZA: Prawa część planszy (wschodnie Niemcy, Polska, Prusy, Litwa). Tylko obszary powyżej linii obszarów (5), (12), (20), (25) i (38) i na wschód od rzeki Elby biorą udział w grze (**oznaczone na pomarańczowo** na stronie 22).

ZNACZNIKI LINII FRONTU: 15 dla każdej ze strony konfliktu.

KOSTKI AKCJI: 11 dla każdej ze stron konfliktu.

BLOCZKI LOGISTYKI:
- **Niemcy**: 2, 3, 4, 4,
- **Sowieci**: 2, 3, 4, 5.

KARTY SPECJALNEJ AKCJI:
- **Niemcy**: Kontratak, Wsparcie, Rezerwy,
- **Alianci**: Logistyka, 3× Wsparcie, Rezerwy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY: Jednostki spoza obszaru gry tego scenariusza nie są umieszczane na planszy. Pozostałe kroki przygotowania do gry nie ulegają zmianie.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:
- Gracz natychmiast przegrywa, gdy musi użyć kostki Akcji, a nie posiada żadnej w swoich zasobach.
- Na koniec Rundy:
  - *Zwycięstwo **Sowietów**:* Kontroluj Królewiec i Wrocław oraz 4 obszary, początkowo kontrolowane przez **Niemców** ALBO Wrocław oraz 5 obszarów, początkowo kontrolowanych przez **Niemców**.
  - *Remis:* Kontroluj cztery obszary, początkowo kontrolowane przez **Niemców**.
  - *Zwycięstwo **Niemców**:* Jeżeli przeciwnik nie spełnił swoich warunków zwycięstwa.

SUGEROWANE ROZMIESZCZENIE NIEMIECKICH BLOCZKÓW LOGISTYKI: 4 w obszarze (14), 2 w obszarze (15), 5 w obszarze (19), 2 w obszarze (13).

III. NA BERLIN!

TŁO HISTORYCZNE

Scenariusz łączy wyzwania z poprzednich dwóch operacji w pojedynczy, rozbudowany konflikt i nie bazuje na rzeczywistych wydarzeniach historycznych.

OPIS SCENARIUSZA

Ten scenariusz powstał jako wprowadzenie do pełnej rozgrywki i pozwala graczom dowodzić zarówno Aliantami i Niemcami na zachodzie, jak i Sowietami i Niemcami na wschodzie. Scenariusz uczy strategicznego rozmieszczania bloczków Logistyki na obu frontach i zmienia standardowe warunki zwycięstwa, umożliwiając głębszą i bardziej zróżnicowaną rozgrywkę.

DŁUGOŚĆ ROZGRYWKI: 2 Rundy.
- Runda 1: Rozpoczynają **Sowieci**,
- Runda 2: Rozpoczynają **Alianci**.

PLANSZA: Górna część planszy (Wschodnia Francja, Niemcy, Polska, Prusy, Litwa), powyżej linii obszarów (5), (12), (20), (25) i (38) (**oznaczona na zielono** na stronie 22).

ZNACZNIKI LINII FRONTU: 17 dla każdej ze strony konfliktu.

KOSTKI AKCJI: 17 dla każdej ze strony konfliktu.

BLOCZKI LOGISTYKI: Wszystkie dostępne bloczki Logistyki, z wyjątkiem 2 bloczków o wartości 2 (1 niebieskiego, 1 czerwonego).

KARTY SPECJALNEJ AKCJI: Wszystkie, 8 dla każdej strony konfliktu (odpowiednio po 5 i 3).

PRZYGOTOWANIE DO GRY: Jednostki spoza obszaru gry tego scenariusza nie są umieszczane na planszy. Pozostałe kroki przygotowania do gry nie ulegają zmianie.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:
- Gracz natychmiast przegrywa, gdy musi użyć kostki Akcji, a nie posiada żadnej w swoich zasobach.
- Na koniec 2 Rundy, gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa (PZ) wygrywa:
  - +1 PZ za każdy kontrolowany obszar,
  - +2 PZ za każdy kontrolowany obszar z symbolem punktu Zwycięstwa w swoim kolorze,
  - +3 PZ za kontrolowanie Berlina.

SUGEROWANE ROZMIESZCZENIE BLOCZKÓW LOGISTYKI W 1 RUNDZIE:
- **Sowieci**: 3 w obszarze (1), 5 w obszarze (2), 4 w obszarze (3), 4 w obszarze (49), 5 w obszarze (46), 3 w obszarze (37), 2 w obszarze (47),
- **Alianci**: 3 w obszarze (15), 4 w obszarze (14), 2 w obszarze (13), 4 w obszarze (19), 3 w obszarze (50), 5 w obszarze (51), 5 w obszarze (45).

Alternatywne warunki zwycięstwa
Wariant „Podział stref wpływów”

- Gracz natychmiast przegrywa, gdy musi użyć kostki Akcji, a nie posiada żadnej w swoich zasobach.
- **Zajęcie Berlina nie gwarantuje automatycznego zwycięstwa.**
- Na koniec 3. Rundy gracz z większą liczbą Punktów Zwycięstwa (PZ) wygrywa grę.

PUNKTACJA:
- +1 PZ za każdy kontrolowany obszar przez **Aliantów** lub **Sowietów**
- +2 PZ za każdy kontrolowany obszar z symbolem punktu Zwycięstwa w swoim kolorze
- +1 VP za każdy kontrolowany obszarem z symbolem punktu Zwycięstwa we wrogim kolorze
- +3 PZ za kontrolowanie Berlina

IV. NA WIEDEŃ!

TŁO HISTORYCZNE

Południowy front europejski miał drugoplanowe znaczenie zarówno dla Aliantów Zachodnich, jak i Sowietów, ale pozwalał skutecznie związać część niemieckich wojsk. Kształt półwyspu Apenińskiego ograniczał manewry Aliantów, a na Bałkanach partyzantka Tito wyzwalała Jugosławię. Zażarte walki toczono na terenie Węgier, Czech i Słowacji, zwłaszcza wokół Budapesztu. Po operacji w Ardenach, 6. SS-Panzerarmee została przeniesiona na Węgry, by wziąć udział w ostatniej niemieckiej ofensywie. Walki w regionie zakończyły się zdobyciem Pilzna przez Amerykanów oraz Wiednia przez Armię Czerwoną.

OPIS SCENARIUSZA

Scenariusz skupia się na walkach na Bałkanach i terenach alpejskich. Gracze mierzą się z wyzwaniami związanymi z trudnym, górskim terenem i rozciągniętymi liniami frontu.

DŁUGOŚĆ ROZGRYWKI: 2 Rundy.
- Runda 1: Rozpoczynają **Sowieci**,
- Runda 2: Rozpoczynają **Alianci**.

PLANSZA: Dolna część planszy (Włochy, wschodnia Francja, południowe Niemcy, Bałkany), poniżej linii obszarów (4), (19), (27), (28), (29), (36), (46) i (51) (**oznaczona na niebiesko** na stronie 22).

ZNACZNIKI LINII FRONTU: 14 dla każdej ze strony konfliktu.

KOSTKI AKCJI: 11 dla każdej ze stron konfliktu.

BLOCZKI LOGISTYKI:
- **Sowieci**: 3, 3, 4, 4,
- **Alianci**: 2, 3, 4, 5.

KARTY SPECJALNEJ AKCJI:
- **Sowieci**: Wsparcie, Rezerwy (**Sowieckie**) i Rezerwy (**Niemieckie**),
- **Alianci**: Wsparcie (**Alianckie**), Wsparcie i Kontratak (**Niemiecki**).

PRZYGOTOWANIE DO GRY: Jednostki spoza obszaru gry tego scenariusza nie są umieszczane na planszy. Pozostałe kroki przygotowania do gry nie ulegają zmianie.

UZUPEŁNIENIA: Na początku 2 Rundy gracz kontrolujący **Aliantów** zagrywa **6. SS-Panzerarmee** (z dwoma punktami Zdrowia) do dowolnego kontrolowanego obszaru w sąsiedztwie czerwonej Linii Frontu.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:
- Gracz natychmiast przegrywa, gdy musi użyć kostki Akcji, a nie posiada żadnej w swoich zasobach.
- Na koniec 2 Rundy, gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa (PZ) wygrywa:
  - +1 PZ za każdy kontrolowany obszar,
  - +2 PZ za każdy kontrolowany obszar z symbolem punktu Zwycięstwa w swoim kolorze,
  - +1 VP za każdy kontrolowany obszarem z symbolem punktu Zwycięstwa we wrogim kolorze.

Poziomy trudności

Gracze mogą dostosowywać poziom trudności gry wybierając jeden z poniższych trybów. Ograniczają one liczbę dostępnych znaczników Linii Frontu i kostek Akcji.

Poziom trudności	Znaczniki Linii Frontu	Kostki Akcji
Łatwy	25	20
Trudny	22	17
Ekspercki	19	14



WARIANTY ROZGRYWKI

1. LICYTACJA O WYBÓR STRONY KONFLIKTU

Gracze licytują swoimi znacznikami Linii Frontu, by ustalić kto będzie dowodził którą ze stron konfliktu (**Aliantami** lub **Sowietami**).

- Każdy gracz w sekrecie bierze do ręki dowolną liczbę swoich znaczników Linii Frontu. Następnie obaj gracze ujawniają zalicytowaną liczbę znaczników.
- Gracz, który zalicytował wyżej wybiera dla siebie stronę konfliktu i usuwa z gry wszystkie znaczniki, których użył do licytacji.
- Drugi z graczy zwraca swoje znaczniki do swojej puli.

2. ALTERNATYWNY EFEKT KARTY SPECJALNEJ AKCJI *LOGISTYKA*

Po zagraniu karty Specjalnej akcji Logistyka, gracz może rozpatrzyć dowolny z poniższych efektów zamiast standardowego efektu:

- **Ogień zaporowy:** Zignoruj bonus do siły zapewniany przez **niemieckie** Fortyfikacje w atakowanym obszarze.
- **Utrzymanie Kontroli:** Po rozpatrzeniu wyniku rzutu w trakcie Walki, atakujący ściąga tyle kostek Akcji przypisanych do bloczka Logistyki użytego do tego ataku, ile wynosi różnica pomiędzy wynikami na kostkach (np. 2 i 5 - atakujący ściąga 3 kostki).

- Kostki są natychmiastowo zwracane do zasobów gracza.
- Jeżeli na obu kostkach wypadła ta sama wartość (np. 4 i 4), żadne kostki Akcji nie są ściągane z planszy.

- **Ograniczenie:** Jeżeli aktywujesz dowolny z tych efektów, w trakcie tej Walki nie możesz zagrać karty Rezerwy.

3. ALTERNATYWNY EFEKT KARTY SPECJALNEJ AKCJI *REZERWY*

Po zagraniu karty Specjalnej akcji Rezerwy, gracz może rozpatrzyć dowolny z poniższych efektów zamiast standardowego efektu:

- **Konwój:** Natychmiast po wykonaniu akcji w FAZIE AKCJI, gracz może przemieścić dowolną ze swoich Jednostek Wojskowych o dowolną liczbę sąsiadujących przyjaznych obszarów (tak jak w FAZIE RUCHÓW STRATEGICZNYCH).
- **Premia Niemiecka:** Po rozpatrzeniu Konwoju, gracz może usunąć z gry 1 kostkę Akcji z jednego bloczka Logistyki w obszarze sąsiadującym z obszarem, w którym zakończył się Konwój.

4. ALTERNATYWNY EFEKT KARTY SPECJALNEJ AKCJI *WSPARCIE*

- **Sowieckie czołgi:** Jeżeli Sowieci wygrali Walkę i przesunęli Linię Frontu, po wkroczeniu do zdobytego obszaru mogą natychmiast rozpatrzyć kolejny atak używając tego samego bloczka Logistyki.
  - Ten drugi atak wymaga przypisania 2 kostek Akcji.
  - Wartość bloczka nie jest podwajana.
- **Przewaga powietrzna:** Przed rozpatrzeniem pierwszej akcji w FAZIE AKCJI, gracz dowodzący Aliantami może ujawnić dowolny wrogi niemiecki bloczek Logistyki w obszarze sąsiadującym z Linią Frontu.
  - Następnie przypisuje do tego bloczka 1 kostkę Akcji przeciwnika i wybiera Jednostkę w tym obszarze. Ta Jednostka traci 1 punkt Zdrowia.
- **Niemiecka ofensywa pancerna:** Jeżeli w zaatakowanym obszarze znajduje się niemiecka Panzerarmee, efekt karty Wsparcia może zostać zastąpiony efektem karty Kontratak.

5. ALTERNATYWNY EFEKT KARTY SPECJALNEJ AKCJI *KONTRATAK*

Karta Kontrataku zmienia swoje działanie na następujące:

- Broniące się niemieckie Jednostki Wojskowe nie tracą punktów Zdrowia, ale muszą wycofać się z bronionego obszaru.
- Atakujący gracz przypisuje 1 kostkę Akcji do swojego bloczka Logistyki użytego w tym ataku.
- Na koniec z tego obszaru usuwane są wszystkie Fortyfikacje (niezależnie od ich typu).

6. PO PRZEGRANEJ WALCE W OBSZARZE Z MASYWNYMI FORTYFIKACJAMI

Jeżeli gracz przegra Walkę broniąc Masywnych Fortyfikacji, może rozpatrzyć dowolny z poniższych efektów:

- Zagrać kartę Kontrataku zgodnie ze zwykłymi zasadami (jeśli to możliwe).
- Odwrócić żeton Masywnych Fortyfikacji i pozostawić swoje Jednostki w tym obszarze.

7. WYBIERANIE ZWYKŁYCH LUB ALTERNATYWNYCH EFEKTÓW

W trakcie rozgrywki gracze mogą dowolnie wybierać, czy chcą skorzystać ze standardowego efektu, czy też z alternatywnego efektu opisanego powyżej.

- Decyzja musi zostać zadeklarowana przez gracza w momencie zagrania karty.
- Każda karta Specjalnej akcji może zostać użyta tylko raz na Rundę, niezależnie od wybranego efektu.


PORTAL
GAMES