

# NIEPODLEGŁA

Instrukcja do gry • wersja zaawansowana





# NIEPODLEGŁA

Kooperacyjna gra planszowa dla 2–4 graczy w wieku od 12 lat, czas gry: 90 minut

„Niepodległa” to gra kooperacyjna. Gracze zmierzają się w niej z wyzwaniami, które stały przed Polakami podczas I wojny światowej i bezpośrednio po niej. Będą się starali doprowadzić do odzyskania niepodległości przez Polskę, podejmując czyn zbrojny, działania społeczne i zabiegi dyplomatyczne.

Gra jest rozgrywana za pomocą kostek oraz kart misji, przedstawiających ważne postaci, organizacje i epizody, które przyczyniły się do powstania niepodległej Polski. Podczas rozgrywki gracze będą się dzielili dostępną pulą kości, a następnie będą tak zarządzali uzyskanymi na kościach rezultatami, aby zrobić jak największy krok na drodze do odzyskania niepodległości. Ostatnim etapem gry będzie 11 listopada 1918 r. oraz następująca po nim walka o granice.

## Elementy gry

1. Plansza (obrócona stroną A do góry)
2. 46 żetonów przeszkód
  - 25 dwustronnych żetonów oznaczających wpływy Rosji carskiej, a w drugiej części gry – wpływy bolszewików
  - 15 żetonów oznaczających wpływy państw centralnych
  - 6 żetonów oznaczających wpływy ukraińskie
3. 34 żetony niepodległości
4. 1 znacznik czasu
5. 1 znacznik zgody narodowej
6. 1 znacznik polityki zagranicznej
7. 1 żeton tarczy
8. 19 kości do gry
  - 13 neutralnych
  - 5 kości postaci
  - 1 czarna kość zagrożenia
9. 13 znaczników morale (9 żółtych i 4 pomarańczowe)
10. 8 żetonów z symbolami występującymi na kościach

11. 24 małe karty zagrożeń (podzielone na 2 talie: „1914–1916” oraz „1917–1918”)
12. 15 pionków (po 3 pionki w każdym kolorze gracza)
13. 1 karta z miejscem uwięzienia Piłsudskiego w Magdeburgu, oznaczona kłódką



14. 13 dużych kart postaci z biogramami: Józefa Piłsudskiego, Romana Dmowskiego, Ignacego Jana Paderewskiego, Wincen- tego Witosa i Józefa Hallera oraz innych postaci i organizacji
15. 2 duże karty głównych misji finałowych – oznaczone literą „F”
16. 77 kart misji o ciemnoczerwonych rewersach, podzielonych na 6 talii:
  - 11 kart startowych – oznaczonych literą „S”
  - 49 kart kolejnych etapów – oznaczonych cyframi „1”, „2” oraz „3”
  - 9 dwustronnych misji finałowych – oznaczonych literą „F”
  - 8 kart wyzwań dodatkowych – oznaczonych literą „D”

**Uwaga! Karty misji o jasnych rewersach są przeznaczone dla wariantu podstawowego. Należy je odłożyć do pudełka.**

17. 4 karty pomocnicze z rozkładem symboli na kościach



### Karty misji

Oznaczenie talii, do której należy karta

Nazwa karty

Symbole, jakie należy uzyskać na kościach, aby misja zakończyła się sukcesem

Skutek pozytywny wprowadzany do gry w chwili wykonania misji. Pokazana tu karta daje graczom dwie możliwości do wyboru: muszą wybrać, który skutek chcą wprowadzić do gry, a który ignorują

Skutek negatywny wcho- dzący do gry, jeśli nikt nie podejmie danej misji

Numer karty. Prefiks „A” oznacza, że jest to karta z wariantu zaawansowanego

Data określa, kiedy miało miejsce wydarzenie przedstawione na awersie. Na kartach z postaciami historycznymi data określa rok ich narodzin.





## Przygotowanie rozgrywki

1. **Planszę** należy ułożyć na środku stołu. Znacznik **czasu** położyć na planszy, na polu oznaczonym ⏰ na torze czasu. Znaczniki polityki zagranicznej 🌐 i zgody narodowej 🤝 należy umieścić na odpowiadających im torach, na pozycjach oznaczonych odpowiednimi symbolami.
2. Obie **talie zagrożeń** należy osobno potasować i położyć zakryte na wyznaczonym miejscu na planszy. Najpierw kładziemy talię oznaczoną „1917–1918”, a na niej talię oznaczoną „1914–1916”.
3. Zależnie od liczby graczy na torze morale na planszy należy przygotować pulę **znaczników morale**. Na pierwszych czterech polach toru morale zawsze kładziemy znaczniki pomarańczowe, a na kolejnych – żółte.
  - W grze dwóch graczy 🧑🧑 należy położyć 4 pomarańczowe i 2 żółte żetony.
  - W grze trzech graczy 🧑🧑🧑 należy położyć 4 pomarańczowe i 3 żółte żetony.
  - W grze czterech graczy 🧑🧑🧑🧑 należy położyć 4 pomarańczowe i 5 żółtych żetonów.
4. We wskazanych obszarach należy umieścić startowe **żetony przeszkód**, zgodnie z podpowiedziami umieszczonymi na planszy lub poniższą tabelą.

### Startowe żetony przeszkód

Gdańsk	Wilno	Kowno
Poznań	Pińsk	Łuck
Opole	Lwów	Stanisławów



5. Obok planszy należy położyć odpowiednią do liczby graczy liczbę **kości neutralnych**:
  - 7 kości neutralnych przy 🧑🧑 graczach,
  - 9 kości neutralnych przy 🧑🧑🧑 graczach,
  - 11 kości przy 🧑🧑🧑🧑 graczach.
6. Każdą z **talii misji 1–3** należy osobno potasować. Następnie trzeba ułożyć je zakryte (datami do góry) na wyznaczonym miejscu planszy, tworząc stos, na którego spodzie będzie talia misji „3”, na niej talia 2”, a na niej „1”.

**Uwaga!** W grze dwóch lub trzech graczy 🧑🧑/🧑🧑🧑 należy uprzednio usunąć z każdej talii karty oznaczone symbolem 🧑🧑🧑🧑 w dolnym lewym roku. Są one przeznaczone tylko do gry czteroosobowej.

7. Karty **postaci**, odpowiadające im kolorowe **kości** oraz żetony z symbolami należy położyć z boku. Na początku gry nie są one potrzebne, ale będzie można je zdobyć później.
8. Obok planszy należy wyłożyć **odkryte karty z talii startowej oznaczonej literą „S”**:
  - 9 kart w grze dwóch lub trzech graczy 🧑🧑 / 🧑🧑🧑,
  - 11 kart w grze czterech graczy 🧑🧑🧑🧑.
9. Karty i duże karty **misji finalowych („F”)** należy położyć z boku. Będą potrzebne dopiero w ostatniej rundzie gry. Karty  **dodatkowych wyzwań („D”)** nie biorą udziału w grze, jeśli gracze się na to nie zdecydują (więcej o tym na końcu instrukcji).
10. Każdy gracz bierze **pionki** w wybranym kolorze.
  - W grze dwóch graczy 🧑🧑 na każdego gracza przypadną po 3 pionki.
  - W grze trzech lub czterech graczy 🧑🧑🧑/🧑🧑🧑🧑 na każdego gracza przypadną po 2 pionki.
11. Żetony **niepodległości**, **czarną kość zagrożenia**, **żeton tarczy** i pozostałe **żetony przeszkód** należy położyć obok planszy.
12. Nieużywane pionki, niewykorzystywane neutralne kości i żetony morale należy odłożyć z powrotem do pudełka. Niektóre z tych elementów będzie można jednak zdobyć w trakcie gry. Gra może się rozpocząć.

Ilustracje przedstawiają przygotowania do gry czteroosobowej.



## Nie będzie niepodległej bez zgody narodowej

W grze „Niepodległa” gracze grają razem przeciwko grze: albo wszyscy wygrają, albo przegrają. Dlatego wszystkie decyzje należy podejmować wspólnie, w wyniku konsultacji i negocjacji.

Jeśli gracze w jakimś przypadku nie mogą dojść do porozumienia, to ostateczną decyzję podejmuje gracz posiadający kość Piłsudskiego.

## Przebieg rozgrywki

Gra toczy się przez dziesięć rund. Każda runda dzieli się na sześć faz:

1. Przydzielanie pionków i kości
2. Walka o niepodległość
3. Skutki negatywne
4. Kontrola morale
5. Skutki pozytywne
6. Koniec rundy i przygotowanie następnej

### Faza 1: Przydzielanie pionków i kości

Gracze zapoznają się z odkrytymi misjami i **wspólnie decydują, kto podejmie się której misji. Swoje wybory zaznaczają przez ustawienie pionków na kartach.**

**Uwaga!** Na jednej karcie misji może znajdować się tylko jeden pionek.

Wraz z wyborem misji gracze wspólnie dokonują podziału dostępnych **neutralnych kości**, aby **każdy gracz otrzymał przynajmniej 1 kość neutralną** i aby żadna neutralna kość nie pozostała niewykorzystana (gracze mogą podzielić się po równo albo np. większość neutralnych kości może wziąć ten gracz, którego pionki leżą na najtrudniejszych misjach; decyzja należy do graczy). Czarna kość nie jest uwzględniana w dzieleniu.

**Uwaga!** Dostępnych misji jest więcej, niż gracze mają pionków!

Niewybrane misje niosą za sobą negatywne skutki, dlatego podczas dzielenia się misjami gracze będą musieli brać pod uwagę, która misja jest w danej chwili najważniejsza oraz którego negatywnego skutku lepiej w danej chwili uniknąć. W późniejszej części gry, gdy gracze będą mieli do dyspozycji kości postaci i żetony działaczy, konieczne będzie także uwzględnienie, który gracz ma największą szansę na pomyślne wykonanie danej misji.

**Uwaga!** Na niektórych kartach znajduje się symbol wykrzyknika ⚠. Negatywny skutek takich kart wchodzi do gry nie tylko wtedy, gdy nikt się ich nie podejmie, lecz także wtedy, gdy misja nie zakończy się sukcesem. Jedynym więc sposobem na uniknięcie skutku negatywnego jest pomyślne wykonanie danej misji.



### Faza 2: Walka o niepodległość

Gdy wszystkie pionki zostały przydzielone do misji i wszystkie neutralne kości zostały rozdzielone, każdy gracz wykonuje **1 rzut otrzymanymi kośćmi neutralnymi oraz swoimi kośćmi postaci**. Celem tej rundy jest uzyskanie na kościach **symboli**, które znajdują się na misjach (każdy gracz stara się uzyskać symbole tylko z tych kart, na których leżą jego pionki). Gracze mogą rzucać swoimi kośćmi równocześnie, bez podziału na tury; kolejność rzutów jest dowolna.

**Uwaga!** Jeśli po pierwszym rzucie któreś z otrzymanych na kościach **symboli pasują do wymagań misji, to gracz może (ale nie musi) od razu odłożyć kości na odpowiednie karty, aby wszyscy widzieli, jakich symboli jeszcze mu brakuje. Nie wolno zmieniać wyniku kości.**

## Żetony przeszkód i żetony niepodległości

W trakcie gry **gracze będą dokładać żetony niepodległości w różnych regionach mapy**. Mapa została podzielona na 4 regiony (szary: **zabór pruski**, różowy: **zabór austro-węgierski**, żółty: **Kresy Wschodnie** oraz zielony przedstawiający **tereny centralne**). Każdy region jest podzielony na 3 do 5 obszarów, w których będą umieszczane żetony przeszkód i żetony niepodległości. Każdy region jest określany nazwą jednego z najważniejszych miast tego obszaru.



**Przykład:** Taki zestaw symboli oznacza, że gracze mają umieścić żeton niepodległości w obszarze Krakowa.



**Przykład:** Gracze muszą umieścić żeton przeszkód (wpływów państw centralnych) w obszarze Lublina.

Jeśli symbole na elementach gry nie wskazują nazwy miasta w danym regionie, to gracze, umieszczając dany żeton, wspólnie wybierają jedno z miast regionu.



**Przykład:** Powyższy symbol oznacza, że gracze sami mogą wybrać jedno z miast Galicji (w zaborze austro-węgierskim):

**Cieszyn**, **Kraków**, **Lwów** lub **Stanisławów**.

**Uwaga!** Na kartach „Pierwsza Kadrowa usiłuje wywołać powstanie...” (A-04) i „Bitwa pod Kostiuchnowką...” (A-54) umieszczono symbole nakazujące dołożenie 2 żetonów niepodległości/przeszkód w miastach jednego regionu, które gracze mogą sami wybrać. Żetony te umieszczamy w RÓŻNYCH miastach wskazanego regionu. Gracze wspólnie podejmują decyzję, które miasta chcą wybrać.



Jeśli symbol żetonu niepodległości nie ma żadnego oznaczenia dotyczącego miasta czy regionu, to gracze mogą umieścić żeton na dowolnie wybranym obszarze.

W każdym mieście może leżeć dowolna liczba żetonów, jednak **żetony niepodległości i żetony przeszkód znoszą się wzajemnie**. Podczas dokładania żetonu jednego rodzaju do miasta, w którym leży przeciwny żeton, **oba należy natychmiast usunąć z planszy**.



**Przykład:** Jeśli na obszarze **Kraków** znajduje się symbol wpływów państw centralnych, a gracze mogą umieścić w tym obszarze żeton niepodległości, to zamiast kłaść go na planszy, muszą oba żetony odrzucić, zarówno żeton wpływu, jak i niepodległości.

**Uwaga!** Wszystkie żetony przeszkód traktowane są w grze tak samo, niezależnie od ich koloru bądź wzoru (żetony przeszkód nie wykluczają się wzajemnie i w jednym mieście może leżeć więcej niż jeden rodzaj takich żetonów). Jedynie żetony bolszewików będą miały dodatkowe znaczenie w finalnej rundzie gry.

Jeśli na danym obszarze leży przynajmniej jeden żeton niepodległości, to graczom udało się zdobyć wpływ na tym obszarze i aktywować żywioł polski. **Jeśli w każdym mieście danego regionu leży przynajmniej jeden żeton niepodległości, to gracze otrzymują profity związane z danym regionem** (co się sprawdza po fazie 6., pod koniec rundy).

**Uwaga!** Liczba żetonów przeszkód jest nieograniczona. Jeśli zabraknie żetonów w grze, to należy je czymś zastąpić.



## Symbole na kościach

W grze występują 4 symbole: **ludzie, dyplomacja, pieniądze i walka**. Każda neutralna kość ma taki sam rozkład, natomiast kości postaci – najważniejszych działaczy niepodległościowych – mają inne rozkłady symboli (korzystniejsze, lecz także bardziej wyspecjalizowane od tych na kościach neutralnych). Tabela przedstawiająca rozkład symboli na wszystkich kościach jest na kartach pomocniczych, po jednej dla każdego z graczy.



działalność społeczna, aktywowanie żywiołu polskiego



działalność polityczna



zasoby finansowe i materialne



czyn zbrojny



portret działacza zastępuje 1 dowolnie wybrany symbol z przedstawionych powyżej – zależnie od potrzeb

W dalszej kolejności gracze podejmują decyzję, czy chcą przekazywać sobie kości oraz czy chcą je dalej przetrzucać:

- Jeśli w puli morale są jeszcze przynajmniej dwa znaczniki, to dowolny gracz może odrzucić z niej dwa żetony, aby **przekazać** innemu graczowi jedną ze swoich kości bez zmiany jej wyniku (może to być kość neutralna albo kość postaci). W trakcie gry nie można przekazywać części wyniku. **Przekazanie zawsze dotyczy całej kości z widocznym na niej wynikiem**. Gracz, który otrzyma taką kość, może natychmiast położyć ją na pasującej misji albo zatrzymać do dalszego przetrzucania.
- Niezależnie od stanu puli morale dowolny gracz może zdecydować się **przerzucić** dowolne ze swoich kości: **gracz wybiera kości, których rezultaty go nie zadowolają, a następnie dokłada do nich czarną kość i rzuca całą tak zebraną pulą**.
  - Jeśli na czarnej kości wypadnie pusta ścianka, to nie ma żadnej kary (nic się złego nie dzieje).
  - Jeśli na czarnej kości wypadnie ścianka z 1 lub 2 oczkami, to z puli morale należy natychmiast odrzucić taką samą liczbę znaczników (jeden albo dwa).



**Uwaga!** Użycie żetonów ze znacznikami morale pozwala natychmiast dodać pokazaną na żetonie liczbę znaczników do puli morale.

**Uwaga!** Jeśli w wyniku niefortunnego rzutu czarną kością gracze powinni odrzucić więcej znaczników morale, niż zostało w puli, to należy odrzucić wszystkie, które w niej zostały, po czym niniejsza faza rundy natychmiast się kończy. Gracze umieszczają znacznik morale na znaku „X”, aby zaznaczyć ten fakt.

**Uwaga!** Do przetrzucania można wybrać dowolne ze swoich kości, niezależnie od tego, czy były one już położone na karcie misji, czy były wcześniej przetrzucane lub czy otrzymaliśmy je od innego gracza.

Gracze mogą dopóty wykonywać powyższe akcje **w dowolnej kolejności i dowolną liczbę razy**, dopóki w puli morale są żetony albo dopóki nie będą zadowoleni z uzyskanych wyników na kościach i sami nie zdecydują, że kończą rundę.

**Uwaga!** Gdy gracz zgromadzi na kościach symbole odpowiadające którejś ze swoich misji, może położyć pionek na tej misji poziomo, aby wszyscy widzieli, że misja zakończy się sukcesem.

Gdy gracz skończy przetrzucanie danej kości, odkłada ją na misji z pasującymi symbolami (lub na bok, jeśli symbole z danej kości nie zostaną wykorzystane). **Każda kość może być użyta tylko do wypełnienia misji gracza, który ją wykonuje**. Jeśli na kości widnieje więcej niż 1 symbol, to dozwolone jest podzielenie symboli między dwie misje (lub więcej) realizowane przez tego samego gracza.

**Przykład:** Gracz oznaczył swoimi pionkami dwie misje: „Pierwsza Kadrowa usiłuje wywołać powstanie w zaborze rosyjskim” (wymaga ) oraz „Komitet Narodowy Polski w Warszawie” (wymaga ). Na kościach uzyskał rezultaty: i . Pierwszą misję udaje mu się wykonać dzięki wynikom i . Gdyby gracz uzyskał dwa dodatkowe symbole (np. przetrzucając drugą kość z wynikiem , która nie jest mu do niczego potrzebna), wykonałby również drugą misję (już otrzymał na jednej kości – zielonej – symbol , a uzyskane symbole można dzielić pomiędzy swoimi misjami).



Nie jest konieczne (**a najczęściej nie będzie możliwe!**) wykonanie wszystkich misji w każdej rundzie. **Każda misja rozpatrywana jest osobno** i niewykonanie jednej nie wpływa na przebieg innej.

## Faza 3: Skutki negatywne

Gdy gracze uzgodnią, że już nie chcą wykonywać więcej rzutów, albo gdy wyczerpie się pula znaczników morale, należy:

- uwolnić wszystkie uwięzione komponenty oraz
- wprowadzić do gry **negatywne skutki z misji, których nikt się nie podjął** (czyli nie zostały na nich umieszczone pionki).

**Uwaga!** Przypominamy: skutki negatywne kart oznaczonych w prawym górnym narożniku wykrzyknikiem wchodzą do gry także wtedy, gdy ktoś podjął się danej misji, ale nie udało się jej wykonać!

Symbol	Skutek w grze
	Znacznik na torze czasu zostaje przesunięty o 1 pozycję do przodu (przyspieszając koniec gry). Należy natychmiast wprowadzić do gry skutki opisane na torze czasu. W rundzie 9 ten skutek się ignoruje.
	Spada znaczenie sprawy polskiej na arenie międzynarodowej (znacznik polityki zagranicznej na niebieskim torze należy cofnąć o 1 pozycję). Znacznik nie może spaść poniżej pozycji startowej. Jeśli już wynosi 0, to nic się nie dzieje.
	Niezgoda wśród polityków i działaczy niepodległościowych (znacznik zgody narodowej na pomarańczowym torze należy cofnąć o 1 pozycję). Znacznik nie może spaść poniżej pozycji startowej. Jeśli już wynosi 0, to nic się nie dzieje.
	Symbol wskazuje, jakiego rodzaju żeton przeszkody należy położyć na planszy, a nazwa obok określa miasto, w którego pobliżu należy umieścić żeton. Jeśli znajduje się tam żeton niepodległości, to oba żetony usuwają się wzajemnie.
	Na jednym polu może leżeć wiele żetonów przeszkód.
	Żetony oznaczające wpływ rosyjskie są dwustronne: przed rewolucją lutową (w rundach 1–5) wykładane są na planszy żółtą stroną z carską koroną do góry, a od rundy 6 – stroną czerwoną z gwiazdą bolszewicką.



## Symbol Skutek w grze

Należy rzucić czarną kością zagrożenia i usunąć z puli morale tyle znaczników, ile wskaże wynik rzutu kością.

Jeśli w wyniku rzutu czarną kością zagrożenia gracze powinni odrzucić więcej znaczników morale, niż zostało w puli, to należy odrzucić wszystkie, które w niej zostały. Gracze zaznaczają to, kładąc 1 znacznik morale na znaku „X”.

Jeśli na czarnej kości wypadnie pusta ścianka, to nic złego się nie dzieje. W wyniku rzutu gracze nie tracą żetonów morale.



Należy usunąć daną kartę z gry. Wykonanie tej misji nie będzie już możliwe.



Przegrana. Gra zakończyła się porażką.

## Blokowanie komponentów



W trakcie gry **niektóre komponenty** (znacznik morale, jedna neutralna kość, jedna dowolna kość postaci lub pionek gracza) **mogą zostać uwięzione na 1 rundę**. Oznacza to, że należy przenieść dany komponent na kartę

z miejscem uwięzienia Piłsudskiego oznaczoną znakiem kłódki. W najbliższej rundzie nie będzie on dostępny. Komponenty opuszczają więzienie w 3. fazie rundy.



## Faza 4: Kontrola morale

W następnej kolejności gracze sprawdzają, ile żetonów morale pozostało na torze morale.

**Uwaga! 4 pomarańczowe znaczniki morale mają to samo znaczenie co żółte. Mają inny kolor, aby łatwo było zobaczyć, czy graczom grożą jakieś nowe zagrożenia.**

- Jeśli graczom pozostało **6 lub więcej znaczników morale, to zakrywają żetonem tarczy negatywne skutki następnej rundy na torze czasu.**



- Jeśli zostało 4 lub 5 żetonów, to nic się nie dzieje.
- Jeśli zostały **2 lub 3 żetony, to gracze muszą odkryć 1 kartę z talii zagrożeń** i natychmiast wprowadzić jej skutki w życie. W rundach 1–5 gracze odkrywają karty z talii „1914–1916”, a w rundach 6–9 – z talii „1917–1918”.
- Jeśli zostało **0 żetonów lub 1 żeton, to gracze muszą odkryć 2 karty z bieżącej talii zagrożeń.**
- **Jeśli podczas rzutu kością zagrożenia gracze stracili wszystkie pozostałe żetony morale, a zgodnie ze wskazaniem kości należałoby odrzucić więcej znaczników morale, niż zostało w puli, to gracze muszą odkryć aż 4 karty zagrożenia.** (Przypomina o tym graczom żeton, który położyli na znaku „X”).

**Uwaga! Symbole czaszek obok toru morale przypominają o maksymalnej liczbie odkrywanych kart zagrożenia w chwili, kiedy pole przy nich jest puste (nie zawiera znacznika morale).**

## Karty zagrożeń

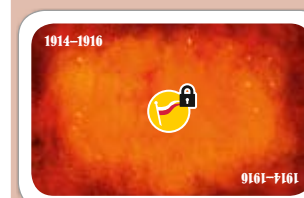
Na kartach zagrożeń występują dodatkowe symbole. W poniższym zestawieniu pominięto symbole opisane powyżej.

### Symbol na karcie

### Skutek w grze



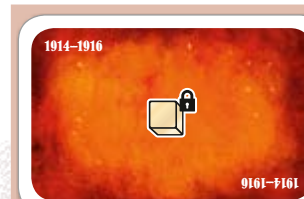
Należy odrzucić 2 odkryte misje z tych, których nikt się nie podjął.



Należy uwięzić 1 znacznik morale.



Należy uwięzić 1 pionek. Gracze wspólnie podejmują decyzję, czyj pionek zostanie uwięziony.

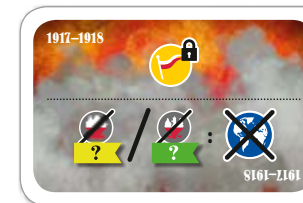


Należy uwięzić 1 kość neutralną.



Należy uwięzić 1 kość postaci. Gracze wspólnie podejmują decyzję, czyja kość zostanie uwięziona. Jeśli gracze nie mają żadnej kości postaci, to nic się nie dzieje.

**Uwaga! Czasem karty zawierają dwa skutki negatywne. Górny skutek wchodzi do gry zawsze. Dolny tylko wtedy, gdy graczom nie uda się spełnić podanego warunku.**



**Symbole w dolnej części karty:** Jeśli nie ma żadnego znacznika niepodległości w jednym ze wskazanych obszarów (tu: Kresy Wschodnie lub obszary centralne), to wchodzi w życie wskazany skutek negatywny (tu: znacznik polityki zagranicznej na niebieskim torze należy cofnąć o 1 pozycję).

## Faza 5: Skutki pozytywne

Po kontroli morale należy wprowadzić do gry pozytywne skutki tych misji, które **udało się wykonać**.

### Symbol Skutek w grze

Wzrasta znaczenie sprawy polskiej na arenie międzynarodowej. Znacznik na niebieskim torze („Polityka zagraniczna”) należy przesunąć o 1 pozycję naprzód.



**Uwaga! Po osiągnięciu niektórych pól tego toru gracze otrzymają dodatkowe profity, np. będą mogli usunąć dowolny żeton przeszkód z planszy.**

Politycy i działacze współpracują ze sobą zgodnie na rzecz sprawy polskiej. Znacznik na pomarańczowym torze („Zgoda narodowa”) należy przesunąć o 1 pozycję naprzód.



**Uwaga! Po osiągnięciu niektórych pól tego toru gracze otrzymają dodatkowe profity, np. do puli morale dojdzie dodatkowy znacznik.**

Gracze dokładają na dowolnym polu mapy 1 żeton niepodległości. Jeśli dołożą go w miejscu, w którym leży żeton przeszkody, to oba żetony usuwają się wzajemnie.



Jeśli obok symbolu żetonu niepodległości została podana nazwa miasta, to gracze muszą umieścić żeton we wskazanym obszarze.



## Symbol Skutek w grze



(i inne kości postaci)

Gracz, który wykonał daną misję, otrzymuje wskazaną kość postaci. Kość ta nie wchodzi do ogólnej puli. Gracz, który ją zdobył, będzie jej posiadaczem do końca gry (choć może tymczasowo przekazać daną kość – jak każdą inną – drugiemu graczowi kosztem żetonów morale w fazie wykonywania misji).

Aby zapamiętać, kto zdobył daną kość, należy wziąć odpowiadającą jej kartę z biogramem działacza.

Należy zakryć żetonem tarczy **negatywne skutki następnej rundy na torze czasu**.

**Uwaga! Skutek ten jest niezależny od poziomu morale.**



**Przykład:** Graczom po rozegraniu 1. rundy zostały 4 żetony morale, więc w fazie 4. (kontrola morale) nie otrzymali tarczy. Udało im się jednak wykonać misję „Powołanie Polskiego Skarbu Wojskowego”, dzięki czemu przesuwają znacznik „Zgoda narodowa” o 1 pozycję naprzód i zakrywają żetonem tarczy negatywne skutki 2. rundy.



(i inne żetony działaczy)

Gracz, który wykonał daną misję, otrzymuje wskazany na karcie żeton i będzie jego posiadaczem do końca gry. Żeton traktowany jest jak kość, na której wypadł dany symbol. Jeśli żeton zostanie wykorzystany do wykonania misji, to należy go odwrócić na drugą stronę, sygnalizując jego zużycie. Żeton można tymczasowo przekazać innemu graczowi za 2 znaczniki morale w fazie 2.



W dalszej części gry możliwe będzie odwrócenie wszystkich żetonów z symbolami na aktywną stronę, gdy zasady wskażą ten symbol.

Aby zapamiętać, kto zdobył dany żeton, należy wziąć odpowiednią kartę z biogramem działacza lub opisem organizacji.

## Symbol Skutek w grze



Gracz, który wykonał daną misję, otrzymuje wskazany żeton i będzie jego posiadaczem do końca gry. Użycie żetonu ze znacznikami morale pozwala na jedną rundę dodać wskazaną liczbę znaczników do puli morale. Jeśli żeton zostanie wykorzystany, to należy go odwrócić na drugą stronę, sygnalizując jego zużycie.

**Uwaga! Żeton ten nie jest brany pod uwagę w trakcie uzupełniania puli żetonów morale (faza 6.).**

Każdą kartę misji, która została pomyślnie wykonana, należy odłożyć do pudełka. Karty misji, które nie zostały wykonane, pozostają na stole.


Po zakończeniu wykonywania misji każdy gracz bierze z powrotem swoje pionki, a także kości i żetony działaczy, które do niego należą. Zużyte żetony działaczy pozostają zakryte (szarą, nieaktywną stroną do góry) i dopóki nie zostaną odwrócone na aktywną stronę, dopóty nie będzie możliwe ich ponowne wykorzystanie.

**Neutralne** kości i znaczniki morale utworzą na początku następnej rundy nową pulę, wspólną dla wszystkich graczy.

## Faza 6: Koniec rundy i przygotowanie następnej

W tej fazie gracze przesuwają znacznik czasu, uzupełniają karty misji i dostępną pulę kości oraz żetonów.

### Upływ czasu

Należy przesunąć **znacznik czasu**  na następną pozycję toru i wprowadzić do gry negatywne skutki opisane w czerwonym polu poniżej, o ile wcześniej nie zostały zasłonięte przez tarczę.

**Przykład 1:** Jeśli gracze nie otrzymali w 1. rundzie żetonu tarczy, to przed rozpoczęciem rundy 2. muszą dołożyć żeton przeszkód państw centralnych w Krakowie.



**Przykład 2:** Przed rozpoczęciem 4. rundy należy dołożyć żeton przeszkód Rosji carskiej w dowolnym mieście Kresów (Kownie, Wilnie, Pińsku lub Łucku). Gracze wspólnie podejmują decyzję, które miasto wybrać.

**Przykład 3:** Przed rozpoczęciem 6. rundy należy umieścić po 1 żetonie przeszkód (bolszewików) w dwóch RÓŻNYCH miastach zaboru rosyjskiego (czyli można położyć 1 żeton bolszewików np. w Łucku i 1 żeton w Wilnie, ale nie można umieścić 2 żetonów w Wilnie). Gracze wspólnie podejmują decyzję, które miasta chcą wybrać.



### Uzupełnianie kart misji

Po zastosowaniu się do instrukcji opisanych na torze czasu należy **uzupełnić karty misji**. Gracze odkrywają karty z wierzchu talii i wykładają je obok kart, które pozostały po poprzedniej rundzie, tak aby było odkrytych **9 kart** (11 podczas gry 4 graczy).

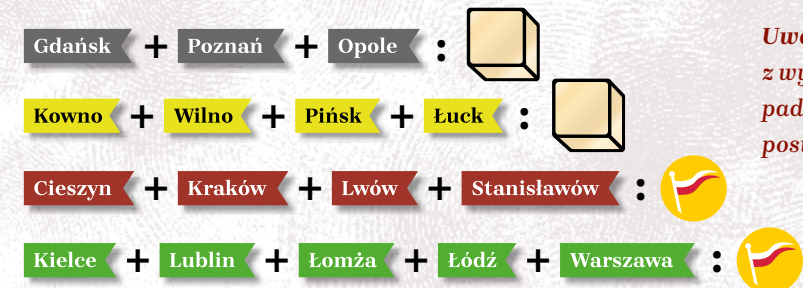
Wyczerpanie talii (misji bądź zagrożeń) nie wpływa na rozgrywkę. Gracze będą mieć mniej misji albo nie zaszkodzą im nowe zagrożenia.

### Uzupełnianie puli kości i żetonów morale

Na koniec fazy przygotowania rundy umieszczamy na torze morale wszystkie dostępne znaczniki morale. Nie są brane pod uwagę znaczniki morale dodane tymczasowo do puli za pomocą żetonów morale.

**Uwaga! W tej fazie zawsze ponownie się sprawdza, które miasta w danej chwili są kontrolowane przez graczy. Jeśli sytuacja na planszy się zmieniła, to należy dodać do puli lub z niej usunąć dany element.**

Nagrody za kontrolowanie całych regionów na planszy:




Otrzymane w nagrodę znaczniki oraz kości należy wyjąć z pudełka.

**Przykład (gra czteroosobowa):** W fazie 6. gracze uzupełniają pulę znaczników morale. Znacznik na torze „Zgoda narodowa” osiągnął poziom 4, a graczom udało się umieścić przynajmniej 1 żeton niepodległości obok Cieszyna, Krakowa, Lwowa i Stanisławowa. Oznacza to, że pula znaczników morale powiększyła się o 2. Niestety, 1 znacznik został uwięziony, więc ostatecznie pula morale na następną rundę składa się z 10 znaczników.

## Wydarzenia specjalne

### Runda 6. Rewolucja lutowa

W rundzie 6. wybucha rewolucja lutowa. Przed jej rozpoczęciem:

- **Wszystkie żółte żetony przeszkód** (wpływy carskiej Rosji) znajdujące się na planszy **odwraca się na drugą stronę – czerwona gwiazda bolszewicka** (ich liczba się nie zmienia).
- Karty zagrożeń „1914–1916” należy przełożyć pod spód talii oznaczonej „1917–1918”.
- Wszystkie żetony z symbolami odwraca się **na białą, aktywną stronę** .

### Runda 10. 11 listopada 1918 r.

W ostatniej rundzie gracze będą się mierzyć z wyzwaniem finałowymi. Opis tej rundy jest podany w rozdziale „**Runda finałowa**” poniżej.

**Uwaga! Efekty specjalne związane z wybuchem rewolucji lutowej i 11 listopada 1918 r. zawsze wchodzi do gry, niezależnie od tego, czy gracze posiadają żeton tarczy czy nie.**





## Runda finałowa

11 listopada 1918 r. następują kapitulacja Niemiec i koniec I wojny światowej. Od skuteczności graczy w poprzednich rundach zależy, czy powstanie państwo polskie, od wyniku misji finałowych zaś – czy Polska wygra walkę o granice i pozostanie na mapie świata. Trzy fazy rundy finałowej rozgrywane są analogicznie do faz z rund 1–9, z następującymi różnicami:

### I. 11 listopada 1918 r. – odzyskanie niepodległości

Po przesunięciu znacznika na torze czasu na pozycję 10. gracze muszą sprawdzić, czy **znaczniki na torach polityki się spotkały czy minęły**. Jeśli znaczniki są na tej samej wysokości albo się minęły, to udało się utworzyć państwo polskie i gracze rozpoczynają walkę o granice.

**W przeciwnym razie** gracze **natychmiast przegrywają**. Ich działania były nieskuteczne i nawet jeśli Polska powstała, to jako państwo zależne od większych mocarstw.



## II. Obrona granic

Jeśli gracze nie przegrali 11 listopada (patrz powyżej), to **odwracają** wszystkie posiadane żetony z symbolami **na białą, aktywną stronę**. Ze stołu usuwa się wszystkie karty misji z poprzedniej rundy. Zamiast nich należy wyłożyć:

- 2 duże karty misji głównych
- 6 losowo wybranych kart z talii misji finałowych „F” (w grze 4 graczy wyklada się 8 losowo wybranych kart „F”).

Misje główne mają **zmienny poziom trudności**, który zależy od dotychczasowych dokonań graczy. Należy ustalić poziomy trudności obu misji zgodnie z opisanymi na nich wytycznymi:

- „Konferencja pokojowa w Paryżu” jest tym łatwiejsza, im bardziej znaczniki na torach polityki oddaliły się od siebie.
- „Bitwa Warszawska” jest tym łatwiejsza, im mniej czerwonych żetonów przeszkód przedstawiających bolszewików znajduje się na planszy.

**Przykład:** Znacznik zgody narodowej na pomarańczowym torze osiągnął poziom 7, a znacznik polityki zagranicznej na niebieskim torze – poziom 6. Oznacza to, że znaczniki oddaliły się od siebie o 3 pozycje, dzięki czemu misja „Konferencja pokojowa w Paryżu” wymaga już tylko 6 symboli dyplomacji.

Każda karta małej misji finałowej jest dwustronna, przy czym strona z białą ramką oznacza misję trudniejszą, a z czerwoną – łatwiejszą. Po wylosowaniu kart wyklada się je stroną trudniejszą do góry, a następnie w odniesieniu do **każdej z nich się sprawdza, czy w grze zachodzą warunki umożliwiające odwrócenie danej karty na stronę łatwiejszą, zgodnie z symbolami na kartach**.

**Przykład 1:** Karta „Powstanie wielkopolskie” wymaga symboli. Jeśli jednak na planszy w obszarze Poznania znajduje się przynajmniej 1 żeton niepodległości, to można odwrócić tę misję na stronę łatwiejszą, wymagającą tylko dwóch symboli.

**Przykład 2:** Karta „Usunięcie wojsk zaborczych” wymaga symboli. Jeśli jednak graczom udało się umieścić na planszy po 1 żetonie lub więcej żetonów niepodległości w 11 lub więcej obszarach, to misję można odwrócić na stronę łatwiejszą, wymagającą tylko dwóch symboli.

Następnie należy przygotować pulę **neutralnych** kości i znaczników morale jak w poprzednich rundach. Gra toczy się dalej według normalnych zasad. Gracze dzielą się pionkami i kośćmi, wykonują rzuty, przekazują sobie kości, rzucają ponownie itp.

## Warunki pozwalające na odwrócenie kart finałowych na stronę łatwiejszą



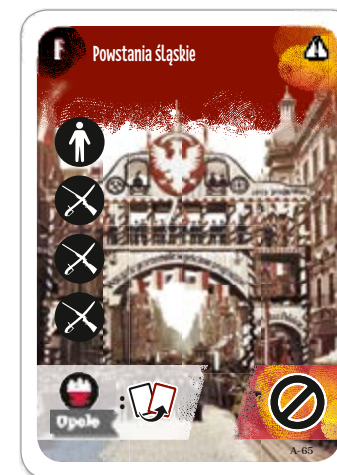
Jeśli wskaźnik „Zgoda narodowa” osiągnie poziom większy od 6, to kartę misji można odwrócić na drugą, łatwiejszą stronę.



Jeśli wskaźnik „Polityka zagraniczna” osiągnie poziom większy od 6, to kartę misji można odwrócić na drugą, łatwiejszą stronę.



Jeśli w każdym z wymienionych obszarów (Kraków, Lwów i Stanisławów) znajduje się przynajmniej 1 żeton niepodległości, to kartę misji można odwrócić na drugą, łatwiejszą stronę.



Jeśli na planszy w obszarze Opola znajduje się przynajmniej 1 żeton niepodległości, to kartę misji można odwrócić na drugą, łatwiejszą stronę.



Jeśli na planszy w obszarze Gdańska / Poznania znajduje się przynajmniej 1 żeton niepodległości, to kartę misji można odwrócić na drugą, łatwiejszą stronę.



Jeśli graczom udało się umieścić na planszy przynajmniej po 1 żetonie niepodległości w każdym z 16 obszarów mapy, to kartę misji można odwrócić na drugą, łatwiejszą stronę.



Jeśli graczom udało się umieścić przynajmniej 1 żeton niepodległości w 2 lub więcej obszarach Kresów Wschodnich (Kownie, Wilnie, Pińsku i/lub Łucku), to kartę misji można odwrócić na drugą, łatwiejszą stronę.



Jeśli graczom udało się umieścić na planszy przynajmniej po 1 żetonie niepodległości w więcej niż 10 obszarach, to kartę misji można odwrócić na drugą, łatwiejszą stronę.



Obrona granic kończy się w dwóch przypadkach:

- **Jeśli morale spadnie do zera przed wykonaniem wszystkich misji, to gracze natychmiast przegrywają.** Obrona granic się nie powiodła.
- **Jeśli graczom uda się zgromadzić symbole niezbędne do wykonania wszystkich misji, to gra natychmiast kończy się zwycięstwem! Udało się utworzyć niepodległą Polskę,** ustalić jej granice dzięki działaniom dyplomatycznym, powstaniom i walce zbrojnej, a także powołać stabilny rząd i obronić kraj przed agresją bolszewików.

**Uwaga! Kart misji finałowych jest dokładnie tyle, ile w grze jest pionków graczy, więc żadna misja nie pozostanie niewybrana!**



**Uwaga! Misje główne są wykonywane wspólnie przez wszystkich graczy jednocześnie i nie trzeba stawiać na nich pionków. Każdy może odkładać na nie kości z pasującymi symbolami bez płacenia żetonami morale. Dozwolone jest dzielenie symboli z jednej kości między misję wspólną a swoje misje prywatne.**

## Wariant dla doświadczonych graczy

Po pierwszych rozgrywkach doświadczeni gracze mogą uznać, że obrona granic była zbyt łatwa. Dla nich przeznaczone są specjalne **karty dodatkowych wyzwań, oznaczone literą „D”**. Opisują one dalsze wydarzenia, które nastąpiły po odzyskaniu niepodległości, lub też takie konflikty, których w rzeczywistości nie udało się rozstrzygnąć na korzyść Polski.

Pod koniec fazy przygotowywania rundy finałowej, gdy poziom trudności wszystkich misji zostanie już ustalony, gracze mogą wspólnie zdecydować, że chcą podnieść stawkę. Jeśli się na to zgodzą, to losują **od 1 do 6 kart wyzwań dodatkowych „D”**, których należy się podjąć w rundzie finałowej, **równoległe z misjami głównymi**.

Każda misja dodatkowa jest wykonywana jednocześnie przez wszystkich graczy, podobnie jak główne misje finałowe. Każdy może odkładać na nie kości z pasującymi symbolami i dzielić symbole między swoje misje a misje prywatne.

Wyzwania dodatkowe nie są obowiązkowe, ale gdy gracze skończą fazę walki o niepodległość, muszą rzucić czarną kością za każde niewykonane wyzwanie dodatkowe. Jeśli poziom morale spadnie w ten sposób do zera, to gra natychmiast zakończy się porażką.



Wykonane wyzwania dodatkowe przynoszą graczom dodatkowe punkty, co symbolizuje orzeł.

Gdy gracze zakończą rundę finałową, podliczają **punkty** za wykonane misje:

Misja	Punkty w grze 2-3 graczy	Punkty w grze 4 graczy
Konferencja pokojowa w Paryżu „F”	10	10
Bitwa Warszawska „F”	10	10
Każda mała misja finałowa „F”	4	3
Każde przezwyciężone wyzwanie dodatkowe „D”	2	2

Zdobytą liczbę punktów można porównać z poniższą tabelą:

Punkty	Zdobyty stopień
53-56	Marszałek Polski
52	generał broni
51	generał dywizji
50	generał brygady
48-49	pułkownik
47	podpułkownik
45-46	major
44	rotmistrz
Mniej niż 44	Zapiszcie wynik i spróbujcie jeszcze raz...

## Tory „Polityka zagraniczna” i „Zgoda narodowa”

**Niebieski tor na planszy („Polityka zagraniczna”)** oznacza sytuację sprawy polskiej na arenie międzynarodowej. Na początku gry znacznik wskazuje pozycję „0” – nikomu na Zachodzie nie zależy na powstaniu niepodległej Polski.

W trakcie gry gracze będą zwiększać poziom tego wskaźnika, walcząc o poparcie Francji, Wielkiej Brytanii, Stanów Zjednoczonych i innych krajów ententy. Najwyższy poziom tego toru oznacza, że Polska jest bliska odzyskania niepodległości dzięki rewelacyjnej dyplomacji.

**Pomarańczowy tor („Zgoda narodowa”)** oznacza zgodną współpracę polityków polskich na rzecz sprawy polskiej, niezależnie od przynależności partyjnej. Na początku gry znacznik wskazuje pozycję „0” – każda partia ma własne plany i nikt nie prowadzi dialogu, a najważniejsi politycy mają odmienne koncepcje odtworzenia państwa polskiego.

Wyższe poziomy tego wskaźnika oznaczają wypracowywanie kompromisu. Najwyższy poziom tego toru oznacza, że udało się utworzyć stabilny, międzypartyjny rząd, a Polska jest bliska powstania metodą faktów dokonanych, nawet wbrew polityce światowej i zamiarom państw ościennych.

**Uwaga! Gracze nie muszą doprowadzić żadnego toru do najwyższego poziomu, jednak aby powstała niepodległa Polska, oba znaczniki muszą się spotkać albo minąć, zanim nadejdzie ostatnia, 10. faza gry.**

Wraz ze wzrostem poziomów polityki zagranicznej i zgody narodowej w chwili znalezienia się znacznika na danym polu (z niższej wartości) gracze otrzymują dodatkowe profity:



Gracze mogą usunąć 1 dowolny żeton przeszkód z planszy.

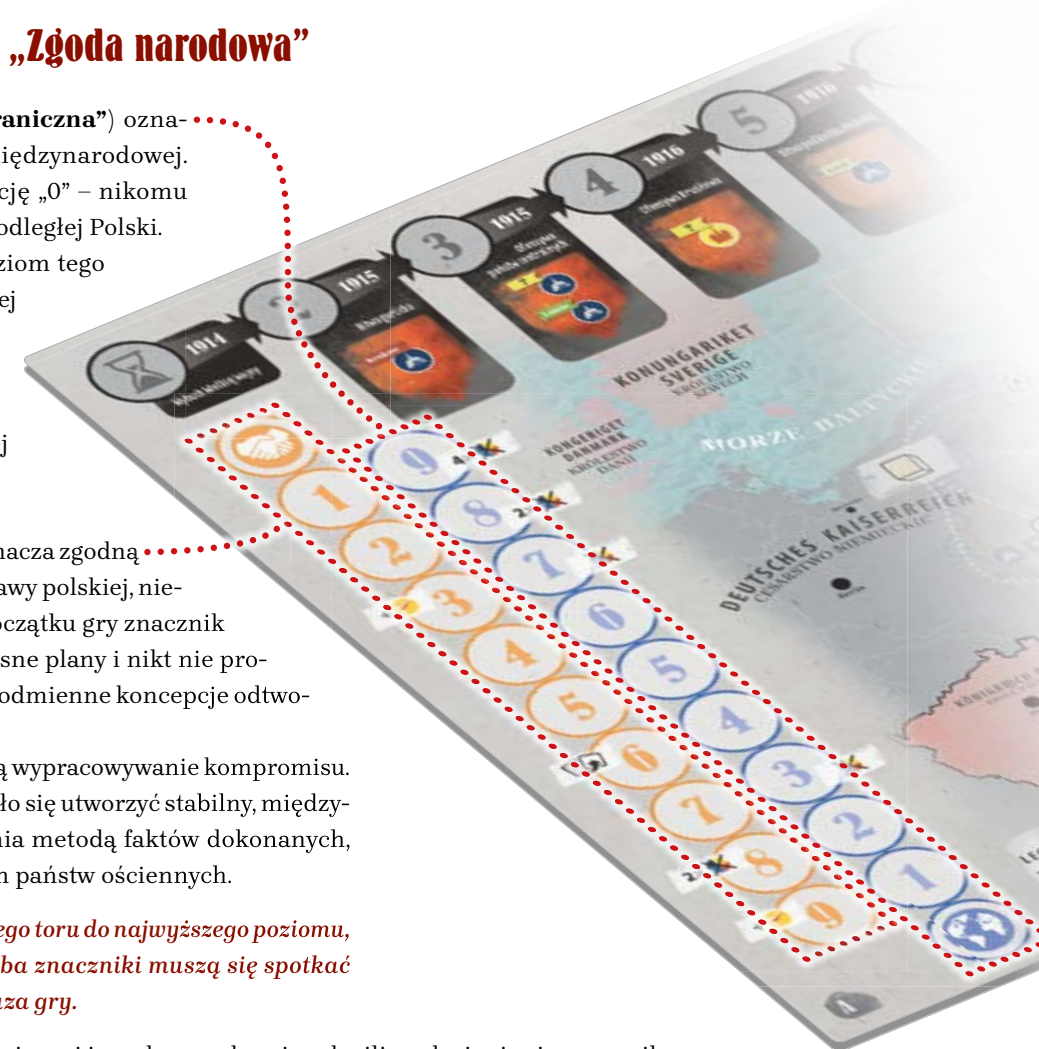


Od następnej rundy gracze otrzymują dodatkowy znacznik morale do puli.





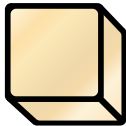





Gracze odwracają wszystkie posiadane żetony z symbolami na aktywną stronę.

**Uwaga! W chwili, gdy poziom zgody narodowej spadnie poniżej poziomu dającego graczom dodatkowy znacznik morale, gracze w następnej rundzie go tracą. Jednak żetonów zaborczych usuniętych z planszy na skutek wzrostu poziomu zgody narodowej nie wprowadza się z powrotem do gry po jego ewentualnym spadku, a po kolejnym wzroście poziomu zgody narodowej będzie można usunąć następny żeton.**





## Przygotowania do gry – podsumowanie

	 Pionków na gracza	 Kart misji na rundę	 Kości neutralnych	 Morale	 Kart finałowych
	3	9	7	6	6
	2	9	9	7	6
	2	11	11	9	8

## Przebieg rund 1–9 – skrót

### Przydzielanie pionków i kości

1. Wybór misji
2. Podział kości neutralnych

### Walka o niepodległość

1. Pierwszy rzut bez kości zagrożenia
2. Przekazywanie kości i ponowne rzuty wybranymi kośćmi, łącznie z kością zagrożenia

### Skutki negatywne

- Uwalnianie wszystkich uwięzionych komponentów
- Wprowadzanie do gry negatywnych skutków misji, których nikt się nie podjął

### Kontrola morale

- Sprawdzanie, czy gracze otrzymali tarczę albo czy muszą odkryć karty zagrożenia

### Skutki pozytywne

- Wprowadzanie do gry pozytywnych skutków misji, które udało się wykonać

### Koniec rundy i przygotowanie następnej

1. Przesunięcie znacznika czasu ⌚
2. Wprowadzanie negatywnych skutków toru czasu, o ile nie zostały zasłonięte przez tarczę
3. Dołożenie kart z talii misji zgodnie z powyższą tabelą
4. Uzupelnianie puli kości i żetonów morale