

ATTACK!

DELUXE



ATTACK!



SPIS TREŚCI

02 | ZAŁOŻENIA MISJI

Podbij Świat!

03-04 | PRZYGOTOWANIE GRY

Jak rozłożyć planszę, komponenty startowe oraz ustalić kolejkę.

05-06 | KOMPONENTY

Prezentacja komponentów Attacku! Deluxe – Planszy, Jednostek, Kart, Znaczników i innych.

07-11 | AKCJE

Wyjaśnienie ośmiu typów akcji dostępnych dla graczy: Ruch (Move), Szturm (Blitz), Transport (Transport), Nawigacja (Navigate), Badanie (Research), Budowanie (Build), Spalanie (Burn) oraz Dyplomacja (Negotiate).

12 | OBJAŚNIENIA

FAQ i wyjaśnienie zasad.

13-14 | ROZSTRZYGANIE BITEW

Przygotuj się do Bitwy! Tylko pamiętaj, żadnych walk w Centrum Dowodzenia!

15 | NOTA OD PROJEKTANTA

Krótką notką od jednego z projektantów gry ATTACK! DELUXE, Mike'a Selinkera.

WIOSNA 1935

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



1 PLANSZA TEATRU DZIAŁAŃ
WOJENNYCH NA PACYFIKU



5 ZIELONYCH KOŚCI FLOTY



36 KART AKCJI



6 ZESTAWÓW: Okręty Podwodne (Submarines), Pancerniki (Battleships), Niszczyciele (Destroyers) i Lotniskowce (Carriers).



120 KART GOSPODARKI
(ECONOMICS)



PLIK CERTYFIKATÓW PRODUKCJI
I ROPY



8 TABLIC USTROJU
POLITYCZNEGO



90 ZNACZNIKÓW USTROJU
POLITYCZNEGO



32 ZNACZNIKI AKCJI



40 ZNACZNIKÓW ROPY

Do rozgrywki będziesz również potrzebował poniższych komponentów z Twojej podstawowej wersji gry ATTACK!



PLANSZA TEATRU DZIAŁAŃ
WOJENNYCH NA ZACHODZIE



8 CZERWONYCH KOŚCI ARMII



2 NIEBIESKIE KOŚCI
PORZĄDKOWE



6 ZESTAWÓW: Czołgi (Tanks), Samoloty (Planes), Piechota (Infantry), Artyleria (Artillery) i Stolice (Capital Cities).

ATTACK! DELUXE

EAGLE-GRYPHON GAMES

ZAŁOŻENIA MISJI

CELE

ATTACK!

Twoim celem w ATTACK! DELUXE jest podbicie świata. Aby tego dokonać, musisz prowadzić swoje wojska poprzez świat i podbijać kolejne terytoria.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy którekolwiek mocarstwo podbije stolicę innego mocarstwa lub pod koniec z góry ustalonego roku. W tym momencie należy dodać punkty zwycięstwa za każdy kontrolowany przez siebie region, Strefę Morską, stolicę, ludność oraz poziom rozwoju technologicznego. Ten z graczy, który zbierze najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa.



CZAS TRWANIA

DŁUGOŚĆ ROZGRYWKI

ATTACK! DELUXE rozgrywa się na przestrzeni lat. Każda rozgrywka liczy sobie określoną ilość lat, zanim dobiegnie końca. Ograniczony konflikt kończy się po 6 latach, wojna kończy się po 9 latach, a wojna totalna kończy się po 12 latach. Gry mogą również skończyć się przed upływem limitu czasowego, gdy któryś z graczy straci stolicę.

LATA GRY

Rok dzieli się na cztery okresy: Wiosnę, Lato, Jesień, Zimą. Każdy gracz wykonuje jedną akcję w trakcie Wiosny, jedną w trakcie Lata, jedną w trakcie Jesieni oraz ewentualnie (ale niekoniecznie) jedną w trakcie Zimy. Gracze kończą swoje akcje przed rozpoczęciem następnego okresu.

AKCJE

PODJĘCIE AKCJI

By podjąć akcję, połóż znacznik wybranej akcji w przeznaczonym na niego polu na Twojej Tablicy Ustroju Politycznego. Jeśli chcesz, możesz także zagrać kartę akcji, która wpływa na wybraną akcję. Musisz wybrać akcję, nawet jeśli decydujesz się niczego w związku z nią nie robić. Jednostki, które biorą udział w jednej akcji, mogą swobodnie wziąć udział w następnej.

AKCJE WIOSENNE, LETNIE ORAZ JESIENNE

Po tym, jak pierwszy gracz podejmie akcję, następny podejmuje swoją. Kiedy znów przyjdzie kolej pierwszego gracza, następuje zmiana pory roku i podejmuje on kolejną akcję, która nie została jeszcze zakryta znacznikiem na jego tablicy.

AKCJE ZIMOWE

Po rozegraniu poprzednich pór roku (Wiosna, Lato, Jesień), każdy z graczy musi zdecydować, czy wykona akcję Spalania podczas Zimy. Jeśli tak, zużywa ropę w sposób opisany w Akcji Spalania. Następnie może podjąć kolejną akcję.

KONIEC ROKU

Po Zimie rok dobiega końca. Gracze, którzy nie zebrali przychodów przy użyciu akcji Buduj, w tym momencie zbierają przychody: 1 Certyfikat Ropy za każdy swój Znacznik Ropy, który posiadają na planszy oraz 1 Certyfikat Produkcji za każdy Znacznik Ustroju Politycznego, który posiadają (Znaczniki Ustroju Politycznego zdobywa się, gdy gracz przejmuje kontrolę nad nowym regionem poprzez dyplomację lub ataki). Następnie wszyscy zbierają znaczniki akcji z ich Tablic Ustroju Politycznego. Następny gracz w kolejce bierze kość porządkową, obraca ją na kolejny numer i rozpoczyna następny rok rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE GRY

KROK 1: PRZYGOTUJ POLE BITWY

MAPY

Jeśli gracze w 2-4 graczy, możecie użyć Planszy Teatru Wojny na Pacyfiku albo na Zachodzie.
Jeśli gracze w 5-6 graczy, użyjcie obu Plansz.

ROZŁOŻCIE TABLICE USTROJU POLITYCZNEGO

Dla 2-4 graczy rozłóżcie po jednej Tablicy każdego typu.
Dla 5-6 graczy rozłóżcie po dwie Tablice każdego typu.

KARTY

Potasujcie talię Kart Akcji i połóżcie ją rewersem do góry.

Rozdzielcie talię Kart Gospodarki na pięć stosów każdego typu (Fabryki, Minerale, Ropę, Transport Kolejowy i Ludność). Połóżcie karty w kolejności numerycznej od najmniejszej do największej w każdym ze stosów.

KROK 2: WYBIERZ SWÓJ USTRÓJ POLITYCZNY

USTALCIE KOLEJNOŚĆ WYBORU

Każdy gracz rzuca kośćmi porządkowymi. Gracze wybierają swój Ustrój Polityczny i związane z nim komponenty w kolejności od gracza z najwyższym wynikiem na kościach. W przypadku remisów należy rzucić kośćmi raz jeszcze.



1 TABLICA USTROJU
POLITYCZNEGO



3 ZNACZNIKI USTROJU
POLITYCZNEGO



4 ZNACZNIKI AKCJI



1 CERTYFIKAT ROPY



1 KARTA GOSPODARKI

FASYZM: Zaczynasz z Minerale 1 lub Transport 1.

KOMUNIZM: Zaczynasz z Fabryki 1 lub Transport 1.

MONARCHIA: Zaczynasz z Minerale 1 lub Transport 1.

DEMOKRACJA: Zaczynasz z Minerale 1 lub Transport 1.



1 ZNACZNIK ROPY



1 KARTA AKCJI



JEDNOSTKI MIAST



1 STOLICA



JEDNOSTKI ARMII



12 PIECHOT



4 ARTYLERIE



1 CZOŁG



1 SAMOLOT



JEDNOSTKI MORSKIE



1 OKRĘT PODWODNY



3 NISZCZYCELE

KROK 3: ROZMIESZCZANIE JEDNOSTEK

ROZMIESZCZANIE STOLIC

Rozmieście swoje stolice zgodnie z ustaloną wcześniej kolejnością. Jest to stałe miejsce, w którym będziecie produkować swoje jednostki. Stolica nie może się przemieścić, nie można jej zniszczyć, aczkolwiek można ją zdobyć.

Pierwszy gracz wybiera dla swojej stolicy region graniczący przynajmniej z jedną Strefą Morską, która nie jest Kołem Podbiegunowym, a następnie umieszcza na nim swoją stolicę oraz Znacznik Ropy. Następny gracz w kolejności musi wybrać inny kontynent i sytuacja powtarza się, dopóki każdy z graczy nie rozmieści swojej stolicy.

ROZMIESZCZANIE WOJSK

W tej samej kolejności, każdy gracz rozmieszcza dowolną ilość startowych jednostek w swojej stolicy i dowolnych dwóch regionach sąsiadujących z nią. Sąsiadujący region musi łączyć się ze stolicą poprzez lądową granicę, Strefę Morską z Kotwicą lub Szlak Morski i znajdować się na tym samym kontynencie.

ROZMIESZCZANIE FLOTY

Okręty każdego z graczy rozmieszcza się jako grupę przy Wybrzeżu obok stolicy; nie znajdują się jeszcze w żadnej Strefie Morskiej i nie mogą przemieszczać się do innych regionów. Gracz, który zaczyna z Ropa 1, kładzie Znacznik Ropy w jednym z tych regionów.

KROK 4: RESZTA ŚWIATA

NIEZAJĘTE REGIONY

Po rozmieszczeniu jednostek, wszystkie niezajęte regiony traktuje się jako neutralne. Odwróćcie pozostałe znaczniki ustroju politycznego rewersem do góry, wymieszajcie je i rozłóżcie po jednym na każdym regionie neutralnym. Nie odwracajcie ich.



KROK 5: KOLEJNOŚĆ TURU

KOLEJNOŚĆ TURU

Gdy przygotowanie rozgrywki dobiegnie końca, rzućcie kośćmi porządkowymi. Ten, kto uzyska najwyższy wynik, kładzie kość porządkową tak, by wyznaczała numer roku rozgrywki. W Roku Pierwszym na kości widnieje numer 1, w Drugim 2 i tak dalej. Drugą kość porządkową dobiera się w momencie dotarcia do Roku Siódmego.

Gracz zaczynający w danym roku ustala kolejność rozgrywki (zgodną lub przeciwną z ruchem wskazówek zegara). Tej decyzji należy dokonać zanim ktokolwiek podejmie akcję i obowiązuje ona dla wszystkich akcji w trakcie tego roku rozgrywki.

KROK 6: ATAK!

Jesteście już gotowi na podbój świata.
A teraz - do Ataku!



KOMPONENTY

Świat gry składa się z dwóch plansz: Map Teatru Wojny na Pacyfiku oraz na Zachodzie. Ląd dzieli się na regiony, a Oceany podzielone są na Strefy Morskie. Obie plansze łączą się ze sobą, więc na każdy sąsiadujący region, Strefę Morską lub Szlak Morski można dostać się z drugiej mapy. Obszary posiadające tę samą nazwę, są tym samym obszarem. *Obszary bez nazwy są niedostępne, nie można też przemieszczać się przez koła podbiegunowe na przeciwległy koniec mapy.*



MAPA TEATRU WOJNY NA PACYFIKU

Zawiera Azję, Australię i Oceanię.



STREFY MORSKIE

Morze podzielono na nazwane Strefy Morskie, rozgraniczone Czerwonymi Liniami.



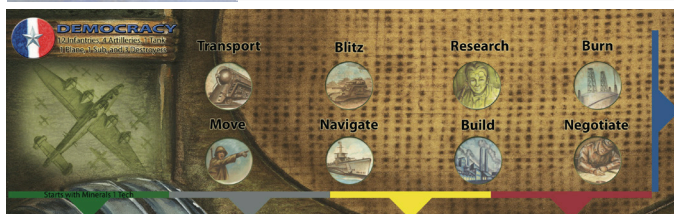
SZLAKI MORSKIE

Strefy Morskie posiadają Szlaki Morskie (Szare Linie). Jeśli kontrolujesz wszystkie Strefy Morskie, przez które przebiega dany szlak, możesz transportować przez niego oddziały.



WYBRZEŻA

Wybudowane okręty początkowo umieszcza się na Wybrzeżu. Jednostki na Wybrzeżu nie kontrolują sąsiadujących Stref Morskich.



TABLICE USTROJU POLITYCZNEGO

Tablice określają typ ustroju politycznego danego gracza. Wszystkie ustroje polityczne mogą wykonywać te same akcje, ale zaczynają z inną technologią i otrzymują inne korzyści z kart akcji. Każdy ustrój polityczny jest sprzymierzony z dwoma typami ustroju politycznego oraz pozostaje wrogi względem trzeciego.



CERTYFIKATY

Certyfikaty Produkcji oraz Ropy używane są, by kupować jednostki, ale tylko Ropę można spalić, by uzyskać dodatkową akcję w trakcie zimy.



MAPA TEATRU WOJNY NA ZACHODZIE

Zawiera Ameryki, Afrykę i Europę.



STREFY MORSKIE Z KOTWICĄ

Jeśli Strefa Morska zawiera Kotwicę, wszystkie otaczające ją regiony są połączone, jak gdyby posiadały Szlak Morski.



KANAŁY

Kanały kontrolowane są przez regiony, które przecinają. Jeśli region jest neutralny, kanał jest otwarty.

Kanał Sueski jest kontrolowany przez Egipt-Sudan.

Kanał Panamski jest kontrolowany przez Panamę.



ZNACZNIKI USTROJU POLITYCZNEGO

Znaczniki reprezentują władze regionalne. Kiedy zdobywasz region, zabierz jego znacznik z planszy lub od innego gracza.



ZNACZNIKI AKCJI

Znaczniki Akcji kładzie się na Tablicy Ustroju Politycznego, by oznaczyć, jaką akcję wykonuje się w danym momencie. Każdy gracz posiada tylko jeden znacznik na porę roku.



ZNACZNIKI ROPY

Znaczniki Ropy reprezentują zapasy ropy. Możesz użyć je, by umieścić ropę w regionach, które kontrolujesz. Znaczniki Ropy nie mają związku z konkretnym typem ustroju politycznego.

KOMPONENTY



PIECHOTA (INFANTRY) // ARMIA

Jednostki Piechoty są podstawowymi jednostkami, które mogą wkroczyć na terytorium wroga i walczyć.



ARTYLERIA (ARTILLERY) // ARMIA

Jednostki Artylerii mogą wystrzelić Salwę Otwierającą na początku bitwy.



NISZCZYCIEL (DESTROYER) // FLOTA

Niszczyciel może transportować jedną jednostkę Piechoty lub jedną jednostkę Artylerii.



PANCERNIK (BATTLESHIP) // FLOTA

Pancernik ma większą szansę na trafienie, może również transportować jedną jednostkę Piechoty, Artylerii lub Czołg.



CZOŁG (TANK) // ARMIA

Czołgi mogą przemieścić się o maksymalnie 3 regiony w trakcie Akcji Szturmu.



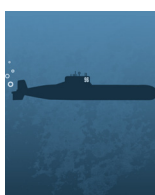
SAMOLOTY (PLANES) // ARMIA

Samoloty mają dwukrotnie większą szansę, by trafić oraz potrafią przelatywać nad regionami w trakcie Akcji Szturmu.



LOTNISKOWIEC (CARRIER) // FLOTA

Lotniskowiec może transportować jeden Samolot i uzyskać Wsparcie Powietrzne w trakcie bitwy.



OKRĘT PODWODNY (SUBMARINE) // FLOTA

Okręt Podwodny może wystrzelić Salwę Otwierającą na początku bitwy i przeprowadzić Atak Przybrzeżny.

Każda Jednostka Armii ma dwa rozmiary: Mały (Reprezentuje Jedną Jednostkę) i Duży (Reprezentuje Pięć Jednostek). W dowolnym momencie możesz wymienić pięć małych jednostek na jedną dużą i odwrotnie.



KOŚCI PORZĄDKOWE

Służą do śledzenia upływu lat oraz do określania kolejności w trakcie przygotowania do gry, jak i w trakcie samej rozgrywki.



STOLICA

Jeśli Twoja stolica upadnie, odpadasz z gry i Wojna dobiega końca!



KOŚCI ARMII

Używane, gdy jednostki Armii atakują. Każda kość posiada jeden symbol Czołgu, Piechoty oraz Artylerii, dwa symbole Samolotów i jedną pustą ściankę.



KOŚCI FLOTY

Używane, gdy jednostki Floty atakują. Każda kość posiada jeden symbol Okrętu Podwodnego, Niszczyciela oraz Lotniskowca, dwa symbole Pancerników i jedną pustą ściankę.



KARTY AKCJI

Każda karta akcji wymienia typ akcji, którą modyfikuje i w trakcie której można ją zagrać. Wymienia również typ ustroju otrzymującego wzmocniony efekt (zastępujący podstawowy). Za każdym razem, gdy zdobywasz Kartę Ludności lub odnosisz sukces w trakcie Dyplomacji, dobierasz nową Kartę Akcji.



KARTY GOSPODARKI

Karty Gospodarki reprezentują postęp technologiczny. W miarę jak inwestujesz w rozwój, Twoje możliwości rosną, pozwalając Ci budować więcej, transportować dalej i nie tylko! (Zobacz Akcję: Badania)

AKCJE

Żołnierze, do szeregu zbiórka! Jesteśmy naciskani ze wszystkich stron, wróg jest coraz bliżej! Otrzymaliśmy wiadomość od Naczelnego Dowództwa - naszym jedynym rozkazem jest ATAK!

Każdy rok składa się z 4 okresów:
Wiosny, Lata, Jesieni, Zimy.

Każdego roku gracze podejmą:
Jedną akcję w trakcie Wiosny,
Jedną akcję w trakcie Lata,
Jedną akcję w trakcie Jesieni

Oraz (ale niekoniecznie)
Jedną akcję w trakcie Zimy.

Gracze wybierają spośród ośmiu akcji z poniższej listy (te akcje wymieniono również na tablicach ustroju politycznego graczy).



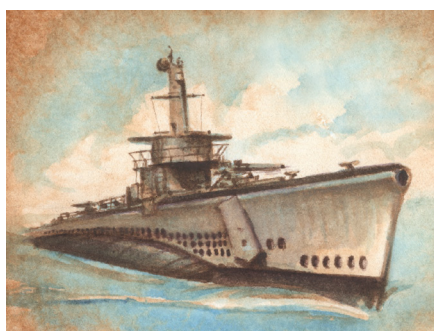
RUCH (MOVE) //

Przenieść swoją armię i rozegraj bitwę, jeśli zajdzie taka potrzeba.



SZTURM (BLITZ) //

Wtargnij na teren wroga i rozegraj bitwę!



NAWIGACJA (NAVIGATE) //

Przenieść Flotę, zaokrętuć swoją Armię i rozegraj bitwę, jeśli zajdzie taka potrzeba.



TRANSPORT (TRANSPORT) //

Przenieść jednostki pomiędzy swoimi regionami oraz wzdłuż Szlaków Morskich.



DYPLMACJA (NEGOTIATE) //

Przeciągnij na swoją stronę sąsiadujący neutralny region i zyskaj kartę akcji.



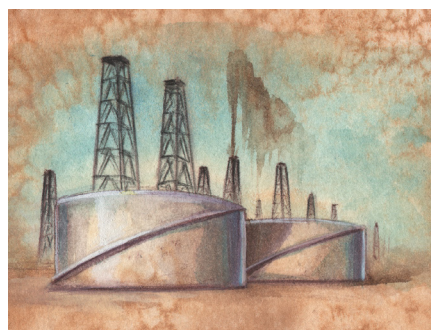
BUDOWANIE (BUILD) //

Zbierz przychody i dodaj jednostki do swoich sił.



BADANIE (RESEARCH) //

Ulepsz lub dodaj technologię do swojego arsenału.



SPALANIE (BURN) //

Spalaj ropę, by rozegrać akcję w trakcie Zimy.

AKCJA: RUCH (MOVE)



> Przenieść swoją armię i rozegraj bitwy, jeśli zajdzie taka potrzeba.

RUCH LĄDOWY: Akcja Ruch pozwala Ci przenieść dowolne jednostki Twojej armii o jeden region do dowolnego sąsiadującego regionu, z którym łączy się poprzez Granicę Lądową, Wybrzeże lub Strefę Morską z Kotwicą. Musisz posiadać przynajmniej jedną jednostkę w kontrolowanych przez Ciebie regionach, nie możesz zostawić regionu bez ochrony. Gdy wszystkie ruchy dobiegły końca, rozstrzygnij każdą bitwę, mającą miejsce w momencie, gdy Twoje jednostki kończą ruch w regionie neutralnym lub należącym do przeciwnika (zobacz: Rozstrzyganie Bitew). Pamiętaj, że nie możesz przekraczać Stref Morskich w trakcie akcji Ruchu, ale możesz przejść przez neutralne Strefy Morskie z Kotwicą lub te, które kontrolujesz. Jeśli kontroluje je inny gracz, potrzebujesz pozwolenia na przejście.

DESANT: W dowolnym momencie, dowolna jednostka może opuścić swój transport i wkroczyć do regionu graniczącego ze Strefą Morską, w której przebywał przewożący ją okręt.

AKCJA: SZTURM (BLITZ)



> Wkroczyć na terytorium wroga i rozegraj bitwę!

ATAK: Szturm pozwala Ci przenieść dowolne Samoloty i Czołgi (o maksymalnie trzy regiony) i dowolne jednostki Piechoty i Artylerii (o maksymalnie jeden region), by zaatakować pojedynczy wrogi lub neutralny region. Region, przez który przechodzą Twoje wojska musi być połączony Granicą Lądową lub Strefą Morską z Kotwicą, ale Strefy Morskie z Kotwicą nie wliczają się do limitu maksymalnego dystansu ruchu. *Jednostki nie mogą schodzić na ląd w trakcie Szturmu i musisz posiadać przynajmniej jedną jednostkę w każdym kontrolowanym przez siebie regionie, gdy szturm dobiega końca.*

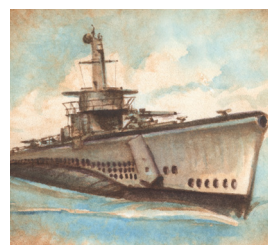
SZTURM PANCERNY: Czołgi nie mogą napotkać przeszkód w innych regionach, by dołączyć do szturmu. Czołgi nie mogą przenieść się przez neutralne oraz wrogie regiony czy Strefy Morskie z Kotwicą, chyba że:

- 1) Twoje jednostki kontrolują (lub żadne jednostki nie kontrolują) Region/Strefę Morską z Kotwicą, przez którą szturmujesz.
- 2) Masz pozwolenie od gracza kontrolującego Region/Strefę Morską z Kotwicą, przez którą szturmujesz.

PRZELOT: Samoloty mogą przelatywać przez neutralne oraz wrogie regiony czy Strefy Morskie z Kotwicą bez ograniczeń.

IŁOŚĆ REGIONÓW: Możesz zaatakować tylko jeden region w trakcie Szturmu.

AKCJA: NAWIGACJA (NAVIGATE)



> Przenieść Flotę, zaokrętuj swoją Armię i rozegraj bitwy, jeśli zajdzie taka potrzeba.

RUCH MORSKI: Kiedy decydujesz się podjąć akcję Nawigacji, możesz przenieść dowolne jednostki floty morskiej. Każdą można przesunąć z jej Strefy Morskiej do przylegającej lub z Wybrzeża do sąsiadującej Strefy Morskiej; liczy się to jako pełny ruch jednostki w trakcie akcji. Możesz porzucić Strefę Morską, ale wtedy nie będzie znajdować się pod Twoją kontrolą.

ZAOKRĘTOWANIE: W dowolnym momencie podczas akcji Nawigacji, jednostki Twojej armii mogą wejść na pokład jednostek floty w sąsiadujących Wybrzeżach lub Strefach Morskich (zanim lub po tym, jak flota wykonała ruch). Każda jednostka floty (poza Okrętami Podwodnymi) może wziąć na pokład jednostki określonego typu. Gdy jednostki wejdą na pokład okrętu, pozostają na nim, dopóki nie zejść na ląd w trakcie akcji Ruchu. Jeśli statek zostanie zniszczony, to samo spotyka jednostki, które przewoził.

Kiedy okręt opuści Wybrzeże, nie może już nigdy na nie wrócić – jedynie Okręty Podwodne mogą to zrobić, by przeprowadzić Atak Przybrzeżny.

ATAK PRZYBRZEŻNY: Okręty Podwodne na początku akcji mogą zaatakować z kontrolowanych przez siebie Stref Morskich jednostki floty wciąż znajdujące się na Wybrzeżu – dochodzi wówczas do normalnej bitwy. W ataku może brać udział dowolna ilość Okrętów Podwodnych, ale inne jednostki morskie nie mogą atakować w ten sposób. Jeżeli jednostka floty znajduje się na wybrzeżu graniczącym ze Strefą Morską, jest wrażliwa na przeprowadzony z niej Atak Przybrzeżny. Wszystkie Okręty Podwodne, które przetrwały atak, na koniec akcji wracają do swoich Stref Morskich.

- > **OKRĘT PODWODNY:** Nie może transportować jednostek.
- > **NISZCZYCIEL:** Może transportować jedną jednostkę Piechoty lub Artylerii.
- > **PANCERNIK:** Może transportować jedną jednostkę Piechoty, Artylerii lub Czołg.
- > **LOTNISKOWIEC:** Może transportować jeden Samolot.

AKCJA: TRANSPORT (TRANSPORT)



> Przenieść jednostki pomiędzy swoimi regionami oraz wzdłuż Szlaków Morskich.

TRANSPORT LĄDOWY: Kiedy wybierasz akcję Transportu, możesz przenieść lub wyładować na ląd dowolną jednostkę armii z jednego kontrolowanego przez siebie regionu do innego przylegającego regionu, który kontrolujesz. Twoje jednostki nie mogą wejść do neutralnych lub należących do przeciwnika regionów, więc nie może dojść do żadnej bitwy. Badania nad Transportem Kolejowym pozwolą Ci przemierzać większe odległości, ale nigdy nie możesz transportować wojsk przez neutralne regiony.

SZLAKI MORSKIE: Akcja Transportu nie dotyczy jednostek floty, Strefy Morskie nie liczą się jako regiony. Możesz użyć Szlaków Morskich w Strefach Morskich tylko, gdy:

- 1) Twoja flota kontroluje daną Strefę Morską.
- 2) Żadna jednostka floty nie kontroluje Strefy Morskiej.
- 3) Masz zgodę na przekroczenie Strefy Morskiej od gracza, który ją kontroluje.

Jednostka nie może przekroczyć więcej niż jedną Strefę Morską. Przykładowo, możesz przetransportować jednostki z Nowej Anglii (New England) do Panamy poprzez Północny Atlantyk (North Atlantic) i Morze Karaibskie (Caribbean Sea), ale nie z Birmy-Malezji (Burma-Malay) do Japonii przez Północno-zachodni Pacyfik (Northwest Pacific), Południowo-zachodni Pacyfik (Southwest Pacific) i Morze Koralowe (Coral Sea).

STREFY MORSKIE Z KOTWICĄ: Regiony w Strefach Morskich z Kotwicą są zasadniczo połączone siecią Szlaków Morskich i możesz Transportować jednostki z dowolnych regionów sąsiadujących ze Strefą Morską z Kotwicą do dowolnego regionu graniczącego z tą samą strefą. Przykładowo, używając akcji transportu, mógłbyś przenieść jednostki ze Starego Południa (Old South) do Meksyku przez Morze Karaibskie (Caribbean Sea).

AKCJA: DYPLOMACJA (NEGOTIATE)



> Przeciągnij na swoją stronę sąsiadujący neutralny region i zyskaj kartę akcji.

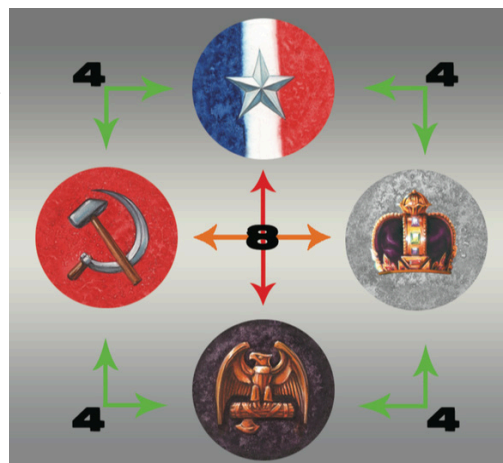
KANAŁY DYPLMATYCZNE: Kiedy wybierzesz akcję Dyplomacji, możesz spróbować przeciągnąć na swoją stronę jeden neutralny region. Możesz negocjować tylko z jednym regionem w ciągu roku. Neutralny region musi albo:

- 1) Graniczyć z regionem, który obecnie kontrolujesz; albo
- 2) Łączyć się z regionem, który kontrolujesz, przez Strefę Morską lub Szlak Morski, jeśli są one neutralne, kontrolują je Twoje jednostki lub jednostki innego gracza, który udzielił Ci pozwolenia na negocjacje.

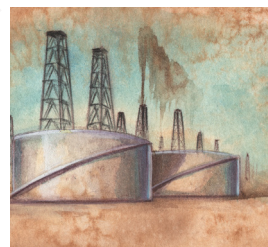
PRZECIĄGANIE REGIONU NA SWOJĄ STRONĘ: Aby przeciągnąć neutralny region na swoją stronę, potajemnie podejrzuj znacznik tego regionu. Jeśli jest taki sam jak Twój ustroj polityczny, możesz przejąć go za darmo. Jeśli jest sprzymierzony z Twoim ustrojem politycznym, koszt przejęcia wynosi 4 Punkty Produkcji. Jeśli jest wrogi względem Twojego Ustroju, koszt przejęcia wynosi 8 Punktów Produkcji.

Jeśli zdecydujesz się przejąć region, odstoń jego znacznik i dodaj go do zapasu swoich znaczników, a następnie połóż darmową Piechotę na tym regionie. Następnie dociągnij Kartę Akcji. (Uwaga: Karty Akcji dociągnięte w trakcie Dyplomacji nie mogą zostać zagrane w trakcie tej akcji, a maksymalnie możesz posiadać tylko 5 Kart Akcji).

Jeśli nie przeciągniesz regionu na własną stronę (z wyboru lub z braku funduszy), odwróć jego znacznik z powrotem rewersem do góry. To kończy akcję Dyplomacji.



AKCJA: SPALANIE (BURN)



> Spal ropę, by rozegrać akcję w trakcie Zimy.

SPALANIE ROPY: Gdy rozegracie akcje jesienne, każdy z graczy może podjąć kosztowną akcję zimową. *Spalenie ropy jest jedynym sposobem na użycie akcji w trakcie Zimy.* By przeprowadzić akcję Spalania, odrzuć 5 Certyfikatów Ropy (nie Punktów Produkcji) lub usuń i odrzuć Znacznik Ropy z regionu, który kontrolujesz. Połóż znacznik Zimy w polu Spalania na swojej tablicy ustroju politycznego, a następnie wybierz kolejną akcję. Nie możesz podjąć akcji, którą wykonałeś już wcześniej w ciągu roku. Kiedy wszystkie akcje podjęte w wyniku Spalania zostaną rozegrane, rok się kończy.

Spalenie zapasów ropy jest permanentne i nie otrzymasz z danego regionu więcej ropy, dopóki nie uzyskasz nowego poziomu Technologii Rafinerijnej (Oil Tech), a wraz z nim znacznika, który mógłbyś położyć w tym miejscu.

AKCJA: BUDOWANIE (BUILD)



> Zbierz przychody i dodaj nowe jednostki do swoich sił.

BUDOWANIE: Kiedy decydujesz się podjąć akcję Budowania, policz wszystkie znaczniki ustroju politycznego z kontrolowanych regionów i zdobądź taką samą ilość punktów produkcji. Możesz wydać je na zakup jednostek lub zachować na przyszłe akcje Budowania. Ludność da Ci w tym celu dodatkowe regiony.

ROPA: Kiedy podejmujesz akcję Budowania, uzyskasz również Certyfikaty Ropy, jeśli posiadasz Znaczniki Ropy w kontrolowanych przez siebie regionach. Dostajesz 1 Certyfikat Ropy za Znacznik, niezależnie od tego, kto go wybudował. Certyfikaty Ropy mogą być używane wymiennie z punktami produkcji w trakcie akcji Budowania i mogą być spalone w trakcie akcji Spalania. Rozwój Technologii Rafinerijnej pozwala na dokładanie większej ilości znaczników.

KOSZT JEDNOSTEK: Każda jednostka ma określony koszt produkcji, jak pokazano obok. Jeśli nie posiadasz wystarczająco dużo środków, nie możesz niczego wybudować. Produkcja jednostek następuje dopiero po zebraniu punktów produkcji i Certyfikatów Ropy w ramach akcji Budowania. Musisz od razu położyć wykupione jednostki armii w regionie zawierającym Twoją stolicę, a jednostki floty na Wybrzeżu tego regionu.

WYKAZ JEDNOSTEK: Możesz wybudować dowolną ilość podstawowych jednostek (Piechota, Artyleria i Niszczyciele), na które Cię stać, natomiast tylko jedną zaawansowaną na daną akcję Budowania.

Możesz budować bardziej zaawansowane jednostki, jeśli odkryłeś Technologię Mineratów. Twój poziom technologiczny w Mineratach określa, jak wiele zaawansowanych jednostek możesz wyprodukować w ramach jednej akcji Budowania.



PIECHOTA [KOSZT 1]: Jednostki Piechoty mogą wkroczyć na terytorium wroga, by walczyć.



ARTYLERIA [KOSZT 2]: Jednostki Artylerii mogą wystrzelić Salwę Otwierającą na początku bitwy.



CZOŁG [KOSZT 2]: Czołgi mogą przemieścić się o maksymalnie 3 regiony w trakcie Akcji Szturmu.



SAMOŁOT [KOSZT 3]: Samoloty mają większą szansę na trafienie oraz potrafią przelatywać ponad 3 regionami w trakcie Akcji Szturmu.



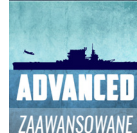
NISZCZYCIEL [KOSZT 2]: Niszczyciel może transportować jedną jednostkę Piechoty lub jedną jednostkę Artylerii.



OKRĘT PODWODNY [KOSZT 3]: Okręt Podwodny może wystrzelić Salwę Otwierającą na początku bitwy i przeprowadzić Atak Przybrzeżny.



PANCERNIK [KOSZT 3]: Pancernik ma większą szansę trafić, może również transportować jedną jednostkę Piechoty, Artylerii lub Czołg.



LOTNISKOWIEC [KOSZT 4]: Lotniskowiec może transportować jeden Samolot i uzyskać Wsparcie Powietrzne w trakcie bitwy.

AKCJA: BADANIE (RESEARCH)



> Dodaj technologię do swojego arsenału.

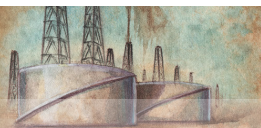
BADANIE: Wybierając akcję Badań, możesz wziąć jeden lub więcej typów technologii z talii gospodarki. Technologie poszerzone są według poziomów, od 1 do 4 (Ludność posiada zawsze poziom 1). Kiedy wybierasz technologię, musisz wziąć jej najniższy poziom, którego nie posiadasz. W ramach jednej akcji Badania nie możesz rozwinąć się o więcej niż jeden poziom w każdym typie technologii. Jeśli nie posiadasz Fabryk, musisz wziąć Fabrykę 1, jeśli posiadasz Fabrykę 1, musisz wziąć Fabrykę 2, itd.

MODERNIZACJA: Aby zmodernizować technologię, należy wymienić część posiadanych jednostek. W lewym dolnym rogu karty znajdziesz informację o ilości jednostek, które należy usunąć z planszy. Przykładowo Transport Kolejowy 1 wymaga wymiany 3 jednostek Piechoty lub 1 Artylerii z dowolnego regionu czy morza. Jeśli nie masz wystarczającej ilości jednostek, nie możesz kupić technologii.

ULEPSZ: Kiedy chcesz rozwinąć posiadaną technologię na wyższy poziom, dociągnij kartę z następnym poziomem, wymień jednostki, po czym zwróć swoją aktualną kartę technologii do talii gospodarki. Możesz posiadać tylko jedną kartę technologii na każdy poziom; wyjątkiem jest Ludność, której możesz posiadać tak wiele, jak tylko chcesz.

OIL TECH

TECHNOLOGIA RAFINERYJNA



- POZIOM 0:** Każdego roku otrzymujesz 1 Certyfikat Ropy za każdy znacznik ropy, który kontrolujesz.
- POZIOM 1:** Połóż jeden Znacznik Ropy, gdy badasz tę technologię.
- POZIOM 2:** Połóż jeden Znacznik Ropy, gdy badasz tę technologię.
- POZIOM 3:** Połóż jeden Znacznik Ropy, gdy badasz tę technologię.
- POZIOM 4:** Połóż jeden Znacznik Ropy, gdy badasz tę technologię.

MINERALS

MINERAŁY

- POZIOM 0:** Zbuduj 2 zaawansowane jednostki (1 armii i 1 floty) w akcji budowania.
- POZIOM 1:** Zbuduj 4 zaawansowane jednostki (2 armii i 2 floty) w akcji budowania.
- POZIOM 2:** Zbuduj 6 zaawansowanych jednostek (3 armii i 3 floty) w akcji budowania.
- POZIOM 3:** Zbuduj 8 zaawansowanych jednostek (4 armii i 4 floty) w akcji budowania.
- POZIOM 4:** Zbuduj dowolną ilość zaawansowanych jednostek w akcji budowania.

FACTORIES

FABRYKI

- POZIOM 0:** Możesz budować wyłącznie w swojej stolicy.
- POZIOM 1:** Możesz budować w regionach sąsiadujących z Twoją stolicą.
- POZIOM 2:** Możesz budować w regionach oddalonych o maksymalnie dwa regiony od Twojej stolicy.
- POZIOM 3:** Możesz budować w regionach oddalonych o maksymalnie trzy regiony od Twojej stolicy.
- POZIOM 4:** Możesz budować w regionach oddalonych o maksymalnie cztery regiony od Twojej stolicy.

RAIL TRANSPORT

TRANSPORT KOLEJOWY

- POZIOM 0:** Możesz przetransportować jednostki armii o maksymalnie jeden region.
- POZIOM 1:** Wszystkie jednostki możesz transportować o jeden region więcej.
- POZIOM 2:** Wszystkie jednostki możesz transportować o dwa regiony więcej.
- POZIOM 3:** Wszystkie jednostki możesz transportować o trzy regiony więcej.
- POZIOM 4:** Wszystkie jednostki możesz transportować o dowolną liczbę regionów.

UWAGA DO REGIONÓW LĄDOWYCH: Badania w zakresie Transportu Kolejowego pozwalają Ci zwiększyć odległość, na jaką możesz transportować jednostki poprzez regiony. Przykładowo, możesz Transportować jednostki z Nowej Anglii (New England) do Środkowego Zachodu (Midwest) na poziomie 0, z Nowej Anglii do Wielkich Równin (The Great Plains) na poziomie 1, z Nowej Anglii do Zachodnich Stanów Zjednoczonych (Western US) na poziomie 2, itd.

UWAGA DO STREF MORSKICH: Transport Kolejowy nie zwiększa liczby Stref Morskich, przez które możesz przetransportować jednostki. Przykładowo, jeśli przetransportujesz jednostki z Nowej Anglii (New England) do Panamy poprzez Północny Atlantyk (North Atlantic) i Morze Karaibskie (Caribbean Sea), nie możesz kontynuować z Panamy do Hawajów w tej samej turze. Posiadając Poziom 1 Transportu Kolejowego możesz przenieść jednostki z Nowej Anglii do Panamy i dalej do Kolumbii w tej samej akcji.

POPULATION

LUDNOŚĆ

WŁAŚCIWOŚĆ SPECJALNA: Traktuj każdą kartę Ludności jako region dla celów budowania i przy punktacji końcowej. Kiedy używasz akcji Badania i wybierasz Ludność, dociągnij również kartę akcji (nie możesz użyć jej w trakcie wykonywania aktualnej akcji Badania).

ATTACK! DELUXE

EAGLE-GRYPHON GAMES

OBJAŚNIENIA

STREFY MORSKIE Z KOTWICĄ

Możesz wykonywać akcje Ruchu, Szturmu, Transportu, Dyplomacji i Budowania przez dowolną Strefę Morską z Kotwicą, jeśli:

- 1) Twoja flota kontroluje Strefę Morską.
- 2) Żadne jednostki floty nie kontrolują Strefy Morskiej.
- 3) Masz pozwolenie gracza kontrolującego daną Strefę Morską.

STREFY MORZA KARAIBSKIEGO: Stare Południe (The Old South), Wielkie Równiny (The Great Plains), Meksyk (Mexico), Panama, Kolumbia (Columbia) i Amazonia.

PÓŁNOCNE STREFY MORSKIE: Norwegia-Szwecja (Norway-Sweden), Finlandia (Finland), Karelia, Polska (Poland), Niemcy (Germany), Francja (France) i Wielka Brytania (Great Bri).

ŚRÓDZIEMNE STREFY MORSKIE: Algieria (Algeria), Libia (Libya), Egipt-Sudan (Egypt-Sudan), Syria-Irak (Syria-Iraq), Turcja (Turkey), Kaukaz (Caucasus), Ukraina (Ukraine), Francja (France), Bałkany (the Balkans), Włochy (Italy) i Hiszpania (Spain); strefy obejmują również Morze Czarne (Black Sea).

STREFA MORZA KORALOWEGO: Indochiny Francuskie (French Indochina), Birma-Malezja (Burma-Malaysia), Zachodnia Australia (Western Australia), Północna Australia (Northern Australia), Queensland i Holenderskie Indie Wschodnie (Dutch East Indies).

STREFA MORZA JAPOŃSKIEGO: Japonia, Koriacja (Koryak), Jakucja (Yakut), Władywostok (Vladivostok) i Mandżuko-koreańska (Manchuko-Korea) granica Morza Japońskiego.

KANAŁY I SZLAKI MORSKIE

KANAŁ PANAMSKI (PANAMA CANAL): Szlaki Morskie przechodzące przez Panamę, nie przecinają jej w całości (musisz zatrzymać się w Panamie). Nie możesz Transportować jednostek z Nowej Anglii do Zachodnich Stanów Zjednoczonych przez Szlak Morski w ramach jednej akcji.

KANAŁ SUESKI (SUEZ-CANAL): Możesz przemieszczać się pomiędzy Oceanem Indyjskim a Morzem Śródziemnym, używając Kanału Sueskiego.

KARTY AKCJI

UŻYCIE KARTY AKCJI: Karty Akcji można zagrywać wyłącznie w trakcie rozgrywania przypisanych im Akcji i nie mogą być użyte w trakcie tury innego gracza.

ZDOBYCIE KARTY AKCJI: Za każdym razem, gdy odnosisz sukces w ramach negocjacji lub zyskujesz ludność, dociągnij Kartę Akcji.

LIMIT KART AKCJI: Nie możesz posiadać więcej niż 5 Kart Akcji. Jeśli chcesz dociągnąć kolejną, wpierw musisz odrzucić jedną z nich.

STREFY MORSKIE - OBJAŚNIENIE

MORZE CZERWONE: Morze Czerwone jest częścią Oceanu Indyjskiego, który nie jest Strefą Morską z Kotwicą. Jeśli chciałbyś zaatakować Somaliland z Arabii Saudyjskiej (Saudi Arabia), wzięłbyś na pokład jednostki w Arabii Saudyjskiej (NAWIGACJA) i desantował je w Somalilandzie (RUCH).

KARTY AKCJI - OBJAŚNIENIE

BOMBARDOWANIE (SZTURM) [Bombing Run - Blitz]

Kontekst: Przeprowadź Szturm do drugiego regionu.

Ta karta upodabnia Szturm do akcji Ruchu, pozwalając Ci na przeprowadzenie kilku równoczesnych ataków przy użyciu różnych jednostek zaangażowanych w każdy atak.

TAJNY TRAKTAT (DYPLOMACJA) [Secret Treaty - Negotiate]

Kontekst: Dociągnij 2 Karty Akcji i odrzuć 1.

Zamiast dociągać tylko 1 Kartę Akcji, dociągnij 2 i odrzuć 1. Jeśli jesteś Komunistą, dociągnij dwie karty i zachowaj obie. Jeśli negocjacje zakończą się porażką, nie dociągasz żadnej.

ŁAMANIE SZYFRU (BADANIE) [Codebreaking - Research]

Kontekst: Kup do dwóch poziomów technologicznych za jednym razem w obrębie jednego typu technologii (Demokraci: to samo dla dwóch).

Możesz użyć tej karty, by dwukrotnie dociągnąć kartę ludności, a następnie dociągnąć dwie karty akcji. Z kolei Demokraci muszą wybrać dwie różne technologie (nie mogą w ramach akcji Badania pozyskać czterech kart ludności).

ODDZIAŁY SZTURMOWE (RUCH) [Shock Troops - Move]

Kontekst: Rzuć wszystkimi kośćmi jednostek (łącznie z kośćmi rezerw) podczas pierwszej rundy walki.

Po pierwszej rundzie obowiązują zwykłe reguły walki i jednostki pozostające w rezerwach nie dodają swoich kości do puli.

ANEKSJA (BADANIE) [Annexation - Research]

Kontekst: Zbadaj 2 Karty Ludności.

Możesz dociągnąć nową Kartę Akcji za każdą odkrytą Kartę Ludności.

RAJD PANCERNY (SZTURM) [Armor Raid - Blitz]

Kontekst: Faszyci przerzucają wszystkie rzuty kością i używają wartości nowego rzutu dwukrotnie w trakcie tego Szturmu.

Faszystowski Ustrój Polityczny może przerzucić wszystkie kości dwukrotnie w ciągu Szturmu (nie musisz pamiętać wyników pierwszego rzutu, by rzucić ponownie).

ROZSTRZYGANIE BITEW

Kiedy skończyłeś już ruszać się jednostkami w ramach akcji Ruchu, Szturmu czy Nawigacji, może dojść do bitwy. Bitwa ma miejsce, gdy Twoje jednostki kończą ruch w regionie neutralnym lub wrogim regionie/Strefie Morskiej. Możecie rozstrzygnąć przebieg tych starć w dowolnej kolejności. W bitwie lądowej można używać wyłącznie jednostek armii lądowej, a w bitwie morskiej wyłącznie jednostek floty.

Dwóch graczy gra na zmianę, aczkolwiek bitwę zaczyna Obrońca.

KROK 1: ROZSTAW WOJSKA (RUNDA 1)

USTAWIANIE LINII FRONTU

Na początku bitwy, każdy z graczy wybiera cztery jednostki, które utworzą jego linię frontu (zaczynając od obrońcy). Reszta jednostek pełni rolę rezerw, które mogą zostać użyte jako posiłki w późniejszych momentach bitwy. Jeśli którykolwiek z graczy ma mniej niż 4 jednostki, wszystkie te jednostki ruszają naprzód.

SALWA OTWIERAJĄCA

Jeśli atakujący posiada jakiegokolwiek Okręty Podwodne w trakcie ataku morskiego lub Artylerię w trakcie ataku lądowego, zaczyna jako pierwszy, ale może strzelać jedynie rozstawionymi Okrętami Podwodnymi lub Artylerią w ramach pierwszej rundy bitwy. Obrońca nie zyskuje podobnej przewagi.

KROK 1: PONOWNE ROZSTAWIENIE (RUNDA 2+)

WZMACNIANIE LINII FRONTU

Po każdej rundzie ataków, gracze muszą wzmocnić linię frontu. Za każdym razem, gdy gracz ponownie rozstawia jednostki, liczba maksymalnych jednostek w linii wzrasta o jeden – atakujący i obrońca zaczynają z czterema jednostkami, następnie atakujący ponownie rozstawia pięć jednostek (maksimum), następnie obrońca rozstawia pięć jednostek, następnie atakujący sześć, potem obrońca sześć i tak dalej.

Musisz uzupełnić wszelkie luki w linii frontu, które jesteś w stanie. Twoja linia frontu musi składać się z maksymalnej liczby jednostek, jaką możesz fizycznie wystawić. Żadnej jednostki wystawionej na linię frontu nie można z niej usunąć, dopóki nie zostaną one zniszczone lub bitwa nie dobiegnie końca.



ROZSTAWIENIE W PRZYPADKU NEUTRALNEGO REGIONU LĄDOWEGO

Jeśli zakończysz swoją akcję Ruchu lub Szturmu w regionie neutralnym, musisz o niego zawalczyć.

Wybierz przeciwnika, który będzie reprezentować Neutralny Region. Reprezentant Neutralnego Regionu rzuca jedną kością armii na każdy rok gry. Każda jednostka, która wypadnie na kostce reprezentuje jednostki wchodzące w skład armii danego regionu, puste pola oznaczają brak jednostki. Przykładowo, w Roku Czwartym Reprezentant rzuca czterema Kośćmi Armii. Rzut wskazał dwa Samoloty, Czołg i puste pole – w efekcie armia Neutralnego Regionu składa się z dwóch Samolotów oraz Czołgu.

Jeśli wszystkie jednostki Neutralnego Regionu zostaną zniszczone (lub gdy Reprezentant wyrzuci wyłącznie puste pola), zyskujesz kontrolę nad regionem. Jeśli Twoje jednostki zostaną zniszczone, nie zdobywasz regionu, pozostaje on w dalszym ciągu neutralny i wolny od wpływów. Niezależnie od wygranej lub porażki, jednostki armii Neutralnego Regionu usuwa się z gry na końcu bitwy.

KROK 2: OGNI!

Aktywny gracz rzuca jedną kością bitewną (kością armii dla jednostek lądowych albo kością floty dla jednostek morskich) za każdą jednostkę na linii frontu. Nie rzucaj za jednostki pozostające w rezerwach.

WSPARCIE POWIETRZNE

Każdy Lotniskowiec dodatkowo zyskuje wsparcie powietrzne. Właściciel Lotniskowca oprócz swojej kości floty rzuca dodatkowo jedną kością armii.

KROK 3: TRAFIENIE LUB PUDŁO

Za każdy rzut kością, który odpowiada jednej z jednostek gracza rzucającego kością, zdobywa on trafienie. Tylko jedną kość można przypisać do każdej z jednostek. W trakcie bitwy morskiej, Lotniskowiec może uzyskać trafienie poprzez symbol Samolotu na kości armii oraz kolejne trafienie poprzez symbol Lotniskowca na kości floty.

Przykładowo, jeśli zagrywający gracz posiada Czołg oraz trzy jednostki Piechoty na linii frontu i zdobędzie dwie Piechoty przy rzucie czterema kośćmi, zdobywa dwa trafienia. Natomiast jeśli uzyska dwa Czołgi, zdobywa jedynie jedno trafienie (ze względu na jeden Czołg).

KROK 4: ZNISZCZENIE

Za każde uzyskane trafienie, gracz rzucający kością niszczy jedną przeciwną jednostkę. Przeciwnie Jednostki muszą być niszczone wedle schematu umieszczonego po prawej. Gdy aktywny gracz skończył niszczyć (lub nie niszczyć!) Jednostki, drugi gracz staje się aktywnym graczem i musi on uzupełnić swoją linię frontu. Ten cykl trwa, dopóki tylko jeden z graczy posiada jednostki w regionie lub Strefie Morskiej. Nie możesz wycofać się z bitwy!

ZNISZCZENIE TRANSPORTU

Jeśli zostaje zniszczony okręt, jednostki, które przewoził, również ulegają zniszczeniu. (Gracz może zdecydować, że stracił okręt tego samego typu, który nie przewoził żadnych jednostek).

JEDNOSTKI PRZYBRZEŻNE

Jeśli region został zdobyty, jednostki przy tym Wybrzeżu ulegają zniszczeniu.

ZNISZCZONE LOTNISKOWCE I WSPARCIE POWIETRZNE

Jeśli Lotniskowiec zostaje zniszczony, przypisana do niego kość armii nie jest dłużej używana.

ARMY BATTLE

BITWA ARMII

PIECHOTA: Jednostki Piechoty usuwa się jako Pierwsze.

ARTYLERIA: Jeśli nie ma już żadnych jednostek Piechoty, Artylerię usuwa się jako Drugą.

CZOŁGI: Jeśli nie ma już żadnych jednostek Artylerii, Czołgi usuwa się jako Trzecie.

SAMOLOTY: Jeśli nie ma już żadnych Czołgów, Samoloty usuwa się jako Czwarte.

NAVY BATTLE

BITWA FLOT

NISZCZYCIELE: Niszczyciele usuwa się jako Pierwsze.

OKRĘTY PODWODNE: Jeśli nie ma już żadnych Niszczycieli, Okręty Podwodne usuwa się jako Drugie.

LOTNISKOWCE: Jeśli nie ma już żadnych Okrętów Podwodnych, Lotniskowce usuwa się jako Trzecie.

PANCERNIKI: Jeśli nie ma już żadnych Lotniskowców, Pancerniki usuwa się jako Czwarte.

ZWYCIĘSTWO LUB PRZEGRANA

Po rozegraniu bitwy, zwycięzca kontroluje region lub Strefę Morską. Weź znacznik regionu, jeśli jest to region neutralny. Jeśli zwycięża atakujący, zabiera znacznik ustroju politycznego (dowolnego typu) od obrońcy. Jeśli region zawiera Znacznik Ropy lub stolicę, zwycięzca przejmuje nad tym kontrolę. Jeśli gracz traci swoją stolicę, gra dobiega końca.

NOTA OD **PROJEKTANTA**



// MIKE SELINKER

Mike Selinker i Sean Brown zaprojektowali Attack! Deluxe. Grafiki do gry stworzył Paul Niemeyer.

W 2003, Eagle Games zaprezentowało nowy sposób walki. Pierwsza edycja Attacku! rozkładała globalną wojnę na czynniki pierwsze, będąc atrakcyjną zarówno dla fanów skomplikowanych gier wojennych, jak i gier strategicznych. W teorii, gra rozgrywała się zaraz przed wybuchem drugiej wojny światowej, ale w rzeczywistości rozgrywała się nie tylko w każdym miejscu, ale też w każdym czasie. W ten sposób nawiązywała do klasycznych tytułów, jak na przykład Ryzyko, przypominając graczom, że powodem walki nie była chęć odtworzenia historii, tylko walka dla walki samej w sobie.

Kiedy gra wyszła po raz pierwszy, zapowiedzieli, że dostarczą to, co obiecywała tytułem. Pierwsza edycja Attacku! nie wynagradzała ostrożności. Ty i ja przygotowywaliśmy się do walki, a następnie zaczynaliśmy się okładać. Proste, oczywiste i sprawiające frajdę.

Dowiedziałem się o Attacku! podczas pracy nad inną grą o tematyce wojny światowej, pierwszą od 18 lat korektą Axis & Allies. Ta gra skupiała się wokół jednego momentu w historii – wczesnego roku 1942: Amerykę wstrząsnął atak na Pearl Harbor z grudnia 1941, a III Rzesza była u szczytu swojej ekspansji. Axis & Allies uparło się na ten jeden, konkretny moment, a jednak...

A jednak żeby Gra Wojenna osadzona w 1942 roku miała jakąkolwiek szansę bycia zbalansowaną, Axis & Allies musiało pójść na kompromis. Niemcy musieli otrzymać więcej zasobów, niż mieli w rzeczywistości, ponieważ w 1942 roku Alianci zdobyli więcej środków potrzebnych do zwycięstwa w wojnie. Ciężko wyobrazić sobie, co III Rzesza musiałaby zrobić, by wygrać, przy założeniu, że Ameryka i jej europejscy sprzymierzeńcy nie będą podejmować żadnych działań. Tak więc Axis & Allies wystawiło na pierwszy plan Rzeszę, co pociągnęło za sobą liczne ustępstwa względem rzeczywistości, wszystko w imię rozgrywki.

Attack! Nie próbuje być zgodny z historią, więc zaczyna z poziomu równowagi. Jesteś narodem i chcesz zmieść pozostałe narody z powierzchni ziemi. Nie jestem Ameryką, Ty nie jesteś Niemcami, mamy wyrównane szanse. Jedynym elementem decydującym o tym, czy ze mną wygrasz, jest to, czy jesteś sprytniejszy ode mnie, czy masz więcej szczęścia lub lepiej adaptujesz się do sytuacji niż ja.

Gdy zaczęliśmy z Seanem pracować nad Drugą Edycją, przyglądaliśmy się zarówno podstawowej grze, jak i dodatkowi, zastanawiając się nad tym, co chcemy zatrzymać. Przykładowo, system walki był świetny, a wielka mapa (gdy dodałeś rozszerzenie do podstawowej gry) była godna podziwu. A ponieważ inne rzeczy już tego podziwu nie wzbudzały, pozbyliśmy się ich. To dało nam swobodę we wprowadzaniu nowych zasad – nowe technologie, nowe bitwy morskie i wiele więcej – które uczyniły grę bardziej elastyczną i dającą więcej frajdy, umożliwiając nam przy tym luksus połączenia podstawki i dodatku w jedno. To wszystko, czego potrzebujesz, by podbić cały świat.

Ale możliwe, że pomimo całej tej podbudowy, wciąż nie czujesz, że ta gra jest dla Ciebie. Być może chcesz czegoś bardziej metodycznego, realistycznego albo wolnego. Jeśli tak, jestem pewien, że ktoś stworzy grę Obrona!, specjalnie dla Ciebie. Ale jeśli lubisz walkę dla walki samej w sobie, tak jak ja, wystarczy Ci tylko jedno słowo: **Atak!**



PODZIĘKOWANIA

PROJEKTANCY DELUXE: Mike Selinker & Sean Brown
EDYCJA DELUXE: Keith Blume, Rick Soued
PIERWOTNY PROJEKT I PORADY: Glenn Drover
GRAFIKA: Paul E. Niemeyer
ARTYSTA GRAFIK I SKŁAD: Sean Brown
POPRAWIONA OKŁADKA I INSTRUKCJA: Taylor Culbertson

WYDANIE POLSKIE

Wydawnictwo Bard Centrum Gier
ul. Batorego 20/17
31-135 Kraków



TŁUMACZENIE: Marek Szewczyk, Adam Czernatowicz
REDAKCJA I KOREKTA: Sławomir Jagiełło
SKŁAD: Jolanta Lendzioszek

TESTERZY: Bill Anđel, Angelo Atencio, Amanda Birtwell, Neil Bloomfield, Moritz Bolte, Ella Bruno, Renato Bruno, Lennart Burggraf, David Collins, Dann Conti, Kris Cook, Cole Fenner, Karl Fenner, Bill Foust, Mike Gloye, Nate Hayden, Art Jay, Steve E. Jay, Bethany Jones, Joshua Jones, Ted Kuhn, Andrea Marino, Craig Menner, Abe Oudshoorn, Jan Ozimek, Michael Petrovic, Burkhard Sachs, Rüdiger Sachs, Jason Scopel, Claas Strodthoff, Nils Strodthoff, Chris Valk, Elaine Valk and James Wade.