

NIEPODLEGŁA

Instrukcja do gry • wersja podstawowa



NIEPODLEGŁA

Kooperacyjna gra planszowa dla 2–4 graczy w wieku od 12 lat, czas gry: 30 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 B do góry)
2. 4 żetony misji finałowych
3. 24 żetony niepodległości
4. 1 znacznik czasu
5. 14 kości do gry
 - 8 neutralnych
 - 5 kości postaci
 - 1 czarna kość zagrożenia
6. 12 znaczników morale (8 żółtych i 4 pomarańczowe)
7. 15 pionków (po 3 pionki w każdym kolorze gracza)
8. 5 dużych kart postaci z biogramami: Józefa Piłsudskiego, Romana Dmowskiego, Ignacego Jana Paderewskiego, Wincentego Witosa i Józefa Hallera.

9. 28 kart misji
 - 5 kart do odliczania czasu – oznaczonych znakami rzymskimi od I do V
 - 11 kart pierwszego etapu – oznaczonych cyfrą „1”
 - 12 kart drugiego etapu – oznaczonych cyfrą „2”

Uwaga! Karty misji o ciemnych rewersach są przeznaczone dla wariantu zaawansowanego – należy je odłożyć do pudełka.

10. 4 karty pomocnicze z rozkładem symboli na kościach



Karty misji



Oznaczenie talii, do której należy karta

Nazwa karty

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

Nagroda za wykonanie misji: 1 żeton lub więcej żetonów niepodległości oraz informacja, gdzie gracze mogą je umieścić

Numer karty. Prefiks „B” oznacza, że jest to karta z wariantu podstawowego

Data na rewersie informuje, kiedy miało miejsce wydarzenie przedstawione na awersie

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 kościach jest na kartach pomocniczych, po jednej dla każdego z graczy.



działalność społeczna, aktywowanie żywiołu polskiego



działalność polityczna



zasoby finansowe i materialne



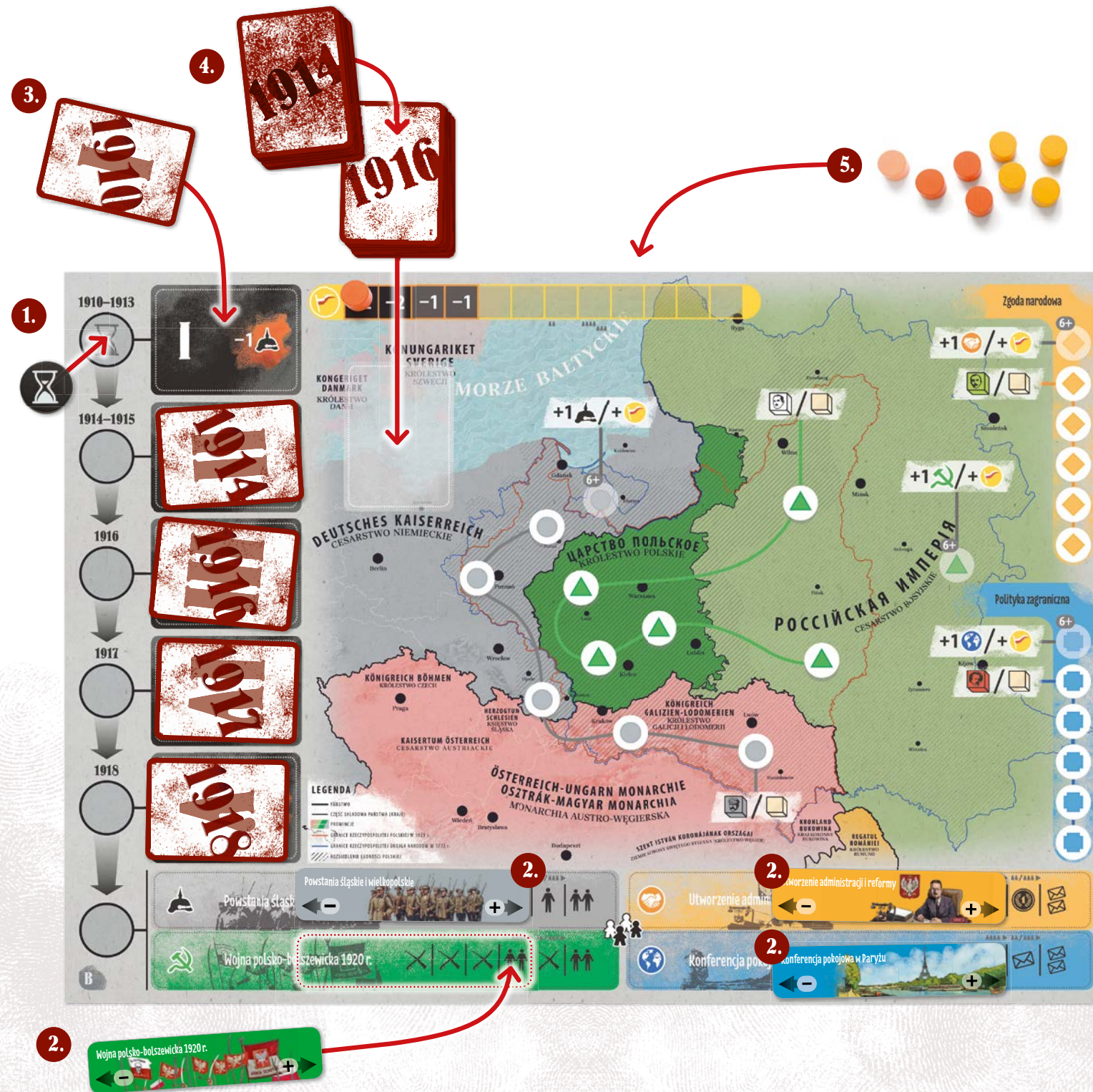
czyn zbrojny



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

Przygotowania do gry

1. **Planszę** należy ułożyć na środku stołu. Znacznik czasu położyć na planszy, na polu oznaczonym ⌚ na torze czasu.
2. Żetony **misji finalowych** należy ułożyć na planszy zgodnie z oznaczeniami, tak aby zasłaniały właściwą liczbę symboli na odpowiadających im misjach:
 - W grze dwóch lub trzech graczy 🧑 / 🧑🧑 każda misja powinna mieć widoczny tylko jeden symbol.
 - W grze czterech graczy 🧑🧑🧑🧑 każda misja powinna mieć widoczne dwa symbole.
3. **Karty oznaczone znakami rzymskimi** należy ułożyć w odpowiedniej kolejności na wyznaczonych polach planszy. Będą one odliczały rundy gry.
4. **Karty misji oznaczone w narożnikach cyframi „1” i „2”** należy podzielić na dwie talie zgodnie z oznaczeniami i każdą talię osobno potasować.
 - Zakrytą talię oznaczoną cyfrą „2” należy położyć na planszy w wyznaczonym miejscu, a na niej umieścić talię „1”.
5. Zależnie od liczby graczy na torze morale na planszy należy położyć 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 3 żółte żetony.
 - W grze trzech lub czterech graczy 🧑🧑🧑 / 🧑🧑🧑🧑 należy położyć 4 pomarańczowe i 4 żółte żetony.
6. Każdy gracz wybiera jedną z postaci:
 - Józefa Piłsudskiego,
 - Romana Dmowskiego,
 - Ignacego Paderewskiego,
 - Wincentego Witosa,
 - Józefa Hallera,
 a następnie bierze **kartę postaci, pionki i kość postaci** w kolorze wybranej postaci i kładzie je przed sobą.
 - W grze dwóch graczy 🧑🧑 wykorzystuje się 3 pionki w kolorze postaci.
 - W grze trzech lub czterech graczy 🧑🧑🧑 / 🧑🧑🧑🧑 wykorzystuje się tylko po 2 pionki.
7. Niewybrane karty postaci, pionki oraz kości postaci należy pozostawić w pudełku. Dodatkowe kości i karty postaci (z wyjątkiem gen. Józefa Hallera), kości neutralne oraz znaczniki morale można będzie zdobyć podczas gry za wypełnianie pól na planszy żetonami niepodległości.
8. **Żetony niepodległości, czarną kość zagrożenia** oraz odpowiednią do liczby graczy liczbę **kości neutralnych** należy położyć obok planszy.
 - 6kości neutralnych przy 🧑🧑 graczech,
 - 5kości neutralnych przy 🧑🧑🧑 graczech,
 - 4kości przy 🧑🧑🧑🧑 graczech.
9. Pozostałe kości neutralne oraz znaczniki morale należy odłożyć do pudełka. Gra może się rozpocząć.



Nagrody za wykonanie misji w rundach I–V

Każdy gracz porównuje symbole na swoich kościach z symbolami misji, których się podjął. Jeśli gracz uzyskał na kościach wszystkie symbole z danej misji, to **odkłada pasujące kości na bok wraz z kartą i wprowadza do gry żeton(-y) niepodległości** w regionach wskazanych na karcie.



Należy położyć 1 żeton niepodległości na jednym z wolnych pól w zaborze rosyjskim lub w Królestwie Polskim.



Należy położyć 1 żeton niepodległości na jednym z wolnych pól w zaborze pruskim lub austro-węgierskim.



Należy położyć 1 żeton niepodległości na jednym z wolnych pól toru „Zgoda narodowa”.



Należy położyć 1 żeton niepodległości na jednym z wolnych pól toru „Polityka zagraniczna”.



Można położyć 1 żeton niepodległości na jednym z wolnych pól w zaborze rosyjskim lub w Królestwie Polskim **albo** w zaborze pruskim lub austro-węgierskim (gracz wybiera).



Można położyć **2 żetony** niepodległości na wolnych polach w zaborze rosyjskim, Królestwie Polskim **albo** w zaborze pruskim lub austro-węgierskim (gracz, który wykonał daną misję, wybiera, czy oba żetony mają się znaleźć w jednej części czy na dwóch różnych obszarach).



Należy położyć 1 żeton niepodległości na dowolnym wolnym polu planszy (decyzję podejmuje gracz, który wykonał daną misję).

Dodatkowe profity

Jeśli wszystkie pięć pól planszy jednego koloru zostanie zapełnionych, to gracze biorą z pudełka **dodatkową kość postaci** wskazaną na planszy i dokładają ją do wspólnej puli. Jeśli dana postać została wybrana na początku gry, to zamiast niej gracze otrzymują dodatkową kość neutralną.

Jeśli gracze dołożą szósty żeton niepodległości na daną część planszy, to otrzymują do puli morale **dodatkowy znacznik albo zmniejszają poziom trudności** odpowiedniej **misji finałowej**. Jeśli gracze mogą dołożyć siódmy lub następny znacznik niepodległości na daną część planszy, to znaczników się nie umieszcza, ale wybrany profit (znacznik lub zmniejszenie poziomu trudności misji) gracze otrzymują ponownie.

Przykład: Jeden z graczy wykonał misję „Polska Organizacja Wojskowa”. Może teraz dołożyć dwa żetony niepodległości: albo w części szaro-czerwonej, czyli w zaborze pruskim lub austro-węgierskim, albo w części zielonej, czyli w zaborze rosyjskim i Królestwie Polskim. W tej drugiej znajdują się już cztery żetony. Gracz postanawia zwiększyć wpływy działaczy niepodległościowych na Kresach i umieszcza oba żetony w zaborze rosyjskim.




Gdy gracz dokłada piąty żeton niepodległości, do puli trafia nowa kość z pudełka. Ponieważ gracze mają już kość Dmowskiego, w zamian otrzymują kość neutralną.

Na skutek dołożenia szóstego żetonu w jednej części gracze otrzymują do puli dodatkowy znacznik morale z pudełka. Mogliby też zamiast dodatkowego znacznika morale zmniejszyć o jeden poziom trudność misji finałowej „Wojna polsko-bolszewicka”.

Uwaga! 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.

Każda kość (i wynik na niej widoczny) może zostać wykorzystana na danym etapie tylko raz. Gracz może realizować wyłącznie te misje, które oznaczył swoimi pionkami, i może do tego używać tylko tych kości, którymi dysponuje (tj. które otrzymał na początku rundy albo które przekazano mu kosztem dwóch znaczników morale).

Jeśli na kości widnieje więcej niż jeden symbol, to dozwolone jest podzielenie symboli między misje jednego gracza, np. jeśli na kości wypadły symbole , to gracz może użyć jednego z tych symboli do wykonania jednej misji, a drugiego do innej.

Czynności porządkowe

Po wprowadzeniu do gry efektów misji, które zakończyły się sukcesem, należy **zebrać karty niewykonanych misji** i przełożyć je na spód talii misji.

Każdy gracz zabiera z powrotem swoją kość specjalną i swoje pionki.

Wszystkie **neutralne kości** (startowe oraz te zdobyte dzięki wypełnieniu pól na planszy) **należy ułożyć** z powrotem **w jednej, wspólnej puli** obok planszy.

Wszystkie **zużyte znaczniki morale** (startowe oraz zdobyte w trakcie gry w zamian za dołożenie sześciu lub więcej żetonów w jednym obszarze) **należy ponownie ułożyć na torze morale na planszy.**

Uwaga! 4 pomarańczowe znaczniki morale mają to samo znaczenie co żółte. Mają jedynie inny kolor, aby łatwo było zobaczyć, czy gracze są jeszcze bezpieczni czy też będą musieli utrudnić jakieś misje finałowe.

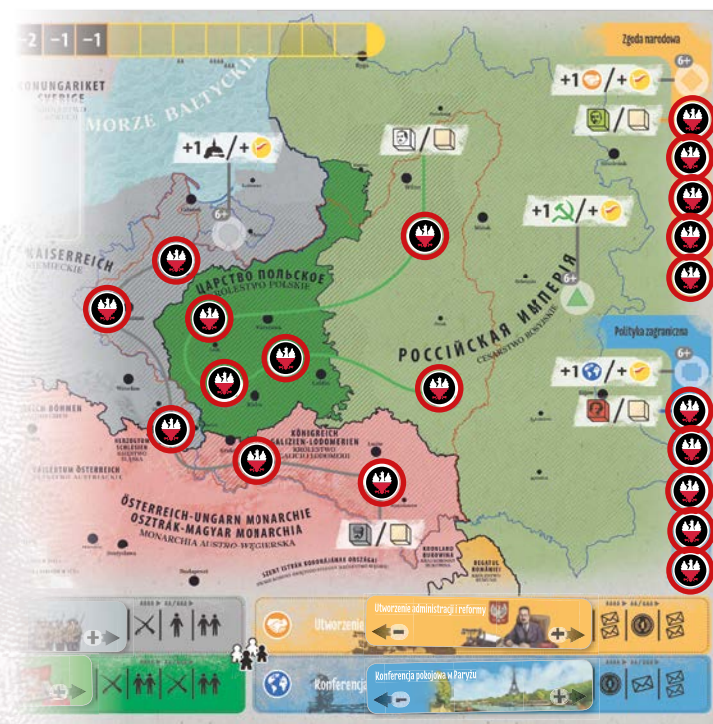
Runda się kończy i można przejść do fazy przygotowania kolejnej rundy.

Przygotowanie rundy VI – finałowej

Należy przesunąć **znacznik czasu** na ostatnią pozycję toru. Skończyła się wielka wojna i **gracze muszą sprawdzić, czy 11 listopada 1918 r. udało im się utworzyć niepodległe państwo polskie:**

- Jeśli **w każdym z obszarów planszy umieszczono przynajmniej 5 znaczników niepodległości** (w zaborach pruskim i austro-węgierskim, rosyjskim i Królestwie Polskim oraz na torach „Zgoda narodowa” i „Polityka zagraniczna”), to Polska znowu się pojawiła na mapie, a **gracze mogą rozegrać rundę finałową.**
- Jeśli się nie udało zapełnić wymaganych dwudziestu pól planszy, to gracze natychmiast **przegrywają grę.**

Przykład: Graczom udało się umieścić w każdym z obszarów planszy po 5 wymaganych znaczników niepodległości i mogą przystąpić do rozgrywania rundy finałowej.



Walka o niepodległość w rundzie finałowej

W tej rundzie gracze muszą wykonać **wszystkie cztery misje finałowe** widoczne na planszy. Poziom ich trudności zależy od wcześniejszego przebiegu gry. W tej rundzie nie podnosi się już poziomu trudności żadnej misji ani nie odkrywa nowych kart z talii.

Każdy gracz wybiera jedną misję i kładzie na niej swój pionek. W grze z dwoma lub trzema graczami pozostaną jedna lub dwie niewybrane misje. Należy położyć na nich pozostałe pionki wszystkich graczy (w rezultacie każdy gracz ma wyznaczoną jedną misję indywidualną oraz bierze udział we wspólnym wykonywaniu jednej lub dwóch pozostałych misji).

Następnie należy rozegrać fazę walki o niepodległość na standardowych zasadach: gracze dzielą się neutralnymi kośćmi, wykonują po jednym rzucie wszystkimi kośćmi, a następnie mogą dokonywać przerzutów i przekazywać sobie kości dopóty, **dopóki posiadają znaczniki morale.**

Runda finałowa się kończy, jeśli gracze odrzucą wszystkie znaczniki morale lub gdy uzyskają wszystkie symbole wymagane w misjach finałowych (w zależności, co nastąpi wcześniej).



Uwaga: Gdy gra dwóch lub trzech graczy, każdy gracz może dokładać kości na wspólne misje. Dozwolone jest dzielenie symboli z jednej kości między misję realizowaną wspólnie a swoją misję prywatną.

Podsumowanie rundy finałowej

Jeśli graczom udało się wypełnić wszystkie misje finałowe, to **gra kończy się sukcesem.** Udało się obronić niepodległą Polskę, ustalić jej granice dzięki dyplomacji, powstaniom i walce zbrojnej, utworzyć stabilny rząd i powstrzymać agresję bolszewików.

W razie niewypełnienia jednej lub więcej misji finałowych gracze **ponoszą porażkę.** Mogą już tylko policzyć, ilu symboli zabrakło im do szczęśliwego zakończenia i zagrać ponownie, aby poprawić ten wynik.

Przygotowania do gry – podsumowanie

	 Pionków na gracza	 Kart misji na rundę	 Kości neutralnych	 Morale
	3	6	6	7
	2	6	5	8
	2	8	4	8

Przebieg rund I–V – skrót

Przygotowanie rund I–V

1. Przesunięcie znacznika czasu ⌚
2. Odkrycie kolejnej karty do odliczania czasu
3. Zmiana poziomu trudności misji finałowej według wskazań rundy
4. Dołożenie kart z talii misji zgodnie z tabelą powyżej

Walka o niepodległość I–V

1. Wybór misji
2. Podział kości neutralnych
3. Pierwszy rzut (bez kości zagrożenia)
4. Przekazywanie kości i ponowne rzuty wybranymi kośćmi, łącznie z kością zagrożenia

Podsumowanie rund I–V

Kontrola morale i ewentualnie zmiana poziomu trudności misji finałowych

Nagrody za wykonanie misji w rundach I–V

Umieszczanie żetonów niepodległości zgodnie ze zrealizowanymi misjami

Czynności porządkowe

- Zbieranie kart niewykonanych misji i przekładanie ich na spód talii misji
- Porządkowanie kości
- Układanie żetonów morale z powrotem na planszy