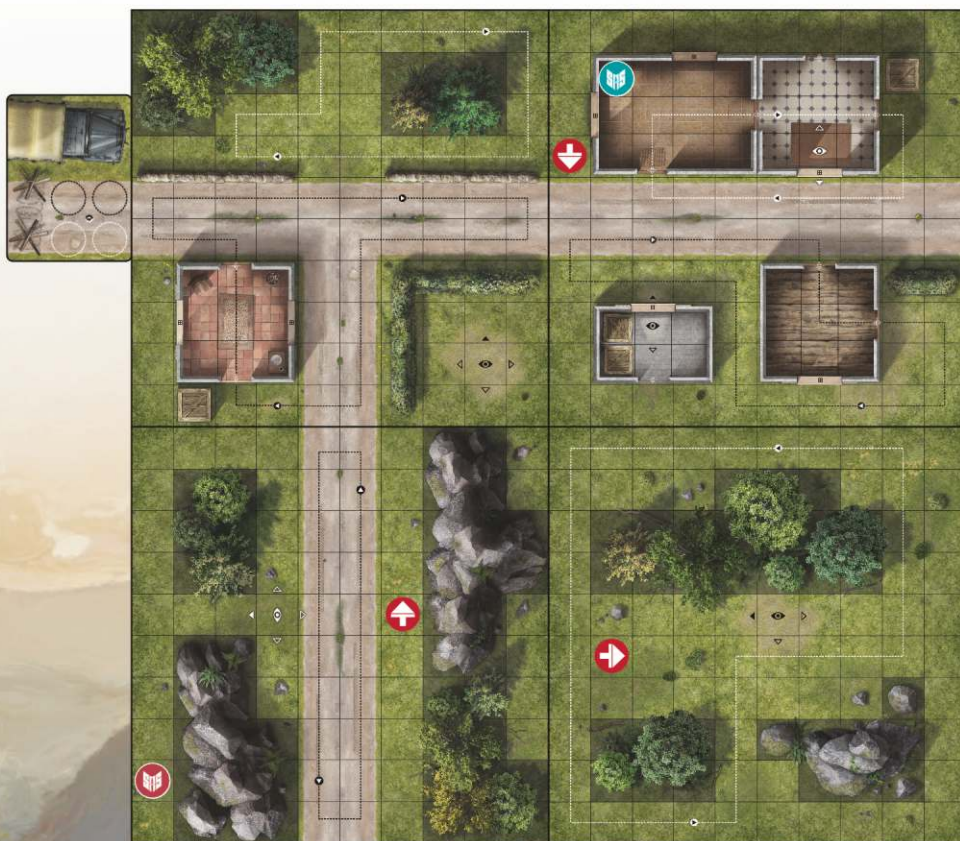







---

**KSIĘGA MISJI**

---



### LEGENDA

-  Komandos Jock
-  Strażnik
-  Mieszany kafelek posiłków

### CEL MISJI

-  Komandos Anders

### SUGEROWANY UKŁAD

Komandos: 1\*  
 Talia Wydarzeń: bordowa  
 Miejsce wtasowania WS: brak

\*Komandos Anders nie jest grywalną postacią w tej misji.

„Cóż, zrzut był kompletną fuszerką i teraz nasi chłopcy są rozrzućeni po całej francuskiej wsi. Co gorsza, Anders został złapany przez lokalny patrol i obecnie czeka na przekazanie Gestapo. Musimy się do niego dostać zanim to zrobią, albo ta gra skończy się, zanim jeszcze zaczniemy.” - Jock

Komandos Jock zaczyna grę w swoim punkcie startowym (X). Jego misją jest dostanie się do pokoju, w którym przetrzymywany jest Komandos Anders (A).

Misja kończy się i przyznawany jest 1 punkt zwycięstwa, gdy tylko Jock wejdzie do pokoju. Jeśli Jock zostanie zabity, misja kończy się niepowodzeniem.

*Czy wiesz że? Bomba Lewesa była pomysłem jednego z oryginalnych członków SAS, porucznika Jocka Lewesa. Był to improwizowany, lecz efektywny ładunek wybuchowy z zapalnikiem, wytwarzany przez zmieszanie oleju napędowego i plastycznego materiału wybuchowego Nobel 808.*

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 1



ZWYCIĘSTWO - BRAK



9

8

7

6

5

4

3

2

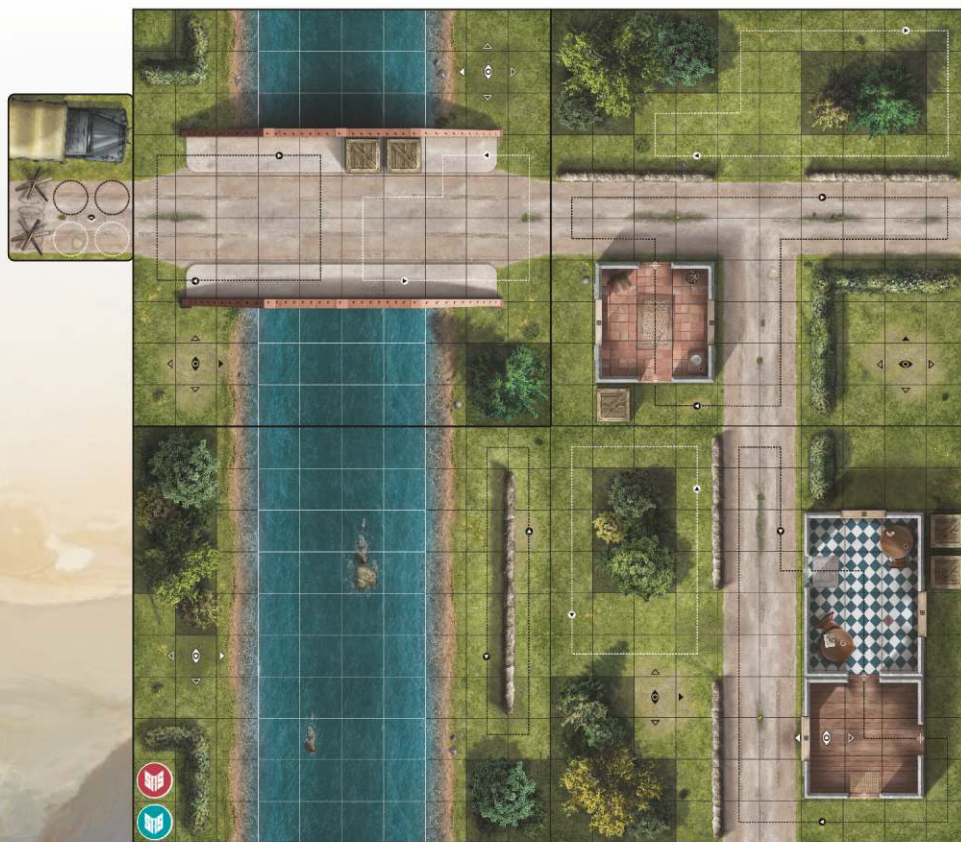
1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY



### LEGENDA

-  Komandos Jock
-  Komandos Anders
-  Mieszany kafelek posiłków
-  Kafelek wyjścia

### SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 2  
Talia Wydarzeń: bordowa  
Miejsce wtasowania WS: brak

"Willys znajduje się po drugiej stronie rzeki, ale szkopy poważnie wzmocniły ochronę od czasu, gdy ostatnio tamtędy przechodziłem. Powrót na drugą stronę będzie wymagał kreatywności. Myślę, że możesz się zmoczyć, starszku." - Jock

Komandosi Jock (🔴) i Anders (🔵) zaczynają w swoich punktach startowych. Ich misją jest przedostanie się przez rzekę i dostanie do Jeepa Willys, aby nim uciec.

1 punkt zwycięstwa przyznawany jest za każdego Komandosa, który dotrze na kafelek wyjścia. Misja kończy się niepowodzeniem, jeśli Komandosi zdobędą mniej niż 2 punkty zwycięstwa.

*Czy wiesz, że?* Integralną częścią działań SAS na frontach od Afryki po Europę były Jeepy Willys, wyposażone w podwójne karabiny maszynowe Vickers kaliber .303 i .50 oraz karabin maszynowy BREN, co dawało zadziwiająco dużą siłę rażenia jak na tak mały pojazd. Ponadto Jeepy były na tyle lekkie, że mogły być transportowane szybowcem, a nawet zrzucać ze spadochronem, co czyniło je idealnym środkiem transportu dla komandosów sił specjalnych.



ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 2



ZWYCIĘSTWO - BRAK

9

8

7

6

5

4

3

2

1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY

# MISJA 3 - PUNKT ZBORNY CHARLIE

RATUNEK



## LEGENDA

- Komandos Paddy
- Komandos Ginger
- Beczki z paliwem
- Transporter półgąsienicowy (patrol)
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków
- Jeep Willys

## SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 4 + Jeep Willys\*  
 Talia Wydarzeń: bordowa  
 Miejsce wtasowania WS: 18/6

\*Komandosi Jock i Anders zaczynają grę w Jeepie Willys.

*"Szkopy wiedzą o naszej obecności i przeczesaują okolicę, aby nas znaleźć. To tylko kwestia czasu, zanim Paddy i Ginger zostaną odkryci w punkcie zbornym. Musimy się tam dostać i szybko ich stamtąd wyciągnąć!" - Jock*

Komandosi Paddy (👤) i Ginger (👤) zaczynają w swoich punktach startowych. Komandosi Jock i Anders zaczynają misję w Jeepie Willys. Misja jest prosta, Paddy i Ginger muszą zrobić wszystko co w ich mocy, aby pozostać przy życiu do przybycia Jeapa.

Kiedy Karta Wydarzenia Specjalnego zostanie dobrana, umieść Jeapa Willys w miejscu wskazanym na mapie, z Komandosami Jockiem i Andersem ustawionymi w dowolny sposób na karcie pojazdu Jeapa Willys (jeden z nich musi być kierowcą). Jeep może wjechać na planszę w Fazie Akcji.

1 punkt zwycięstwa przyznawany jest za każdego Komandosa, który bezpiecznie opuści planszę na pokładzie Jeapa. Jeep może opuścić planszę z dowolnej strony. Misja kończy się niepowodzeniem, jeśli Komandosi zdobędą mniej niż 4 punkty zwycięstwa.



ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 4



ZWYCIĘSTWO - BRAK

9

8

7

6

5

4

3

2

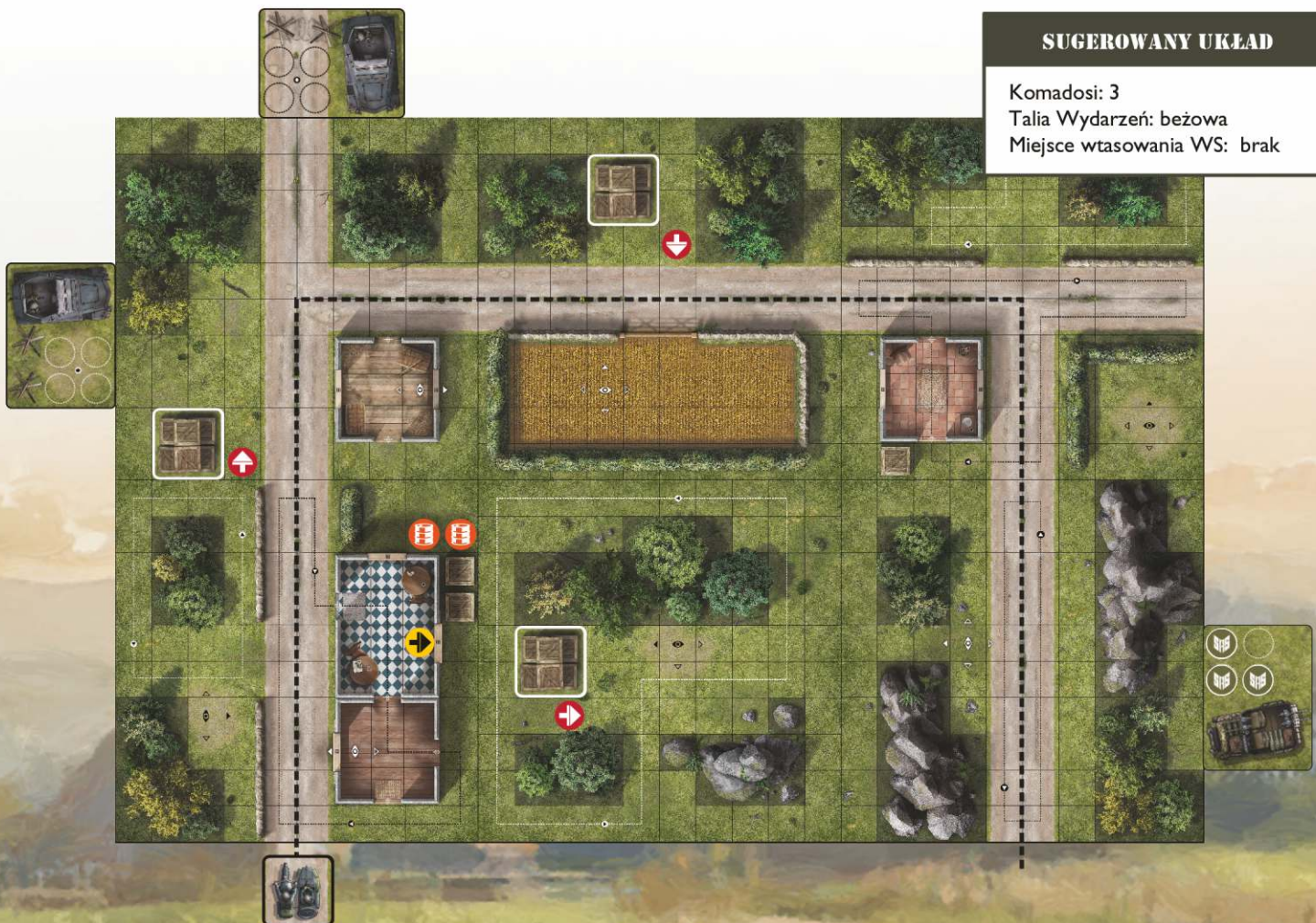
1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY



### SUGEROWANY UKŁAD

Komadosi: 3  
Talia Wydarzeń: beżowa  
Miejsce wtasowania WS: brak

*"W porządku, panowie, w końcu wszyscy obecni. Najwyższy czas zabrać się poważnie za psoty i chaos. Według informacji dostarczonych przez lokalny ruch oporu, punkt zaopatrzenia wroga znajduje się kilka kilometrów na wschód od naszej pozycji. Tylko czeka, aż ktoś pójdzie i go wysadzi." - Jock*

Komadosi (♁) zaczynają na kafelku wejścia/wyjścia. Celem misji jest zniszczenie trzech składów zaopatrzenia (📦), zabicie oficera (➡) i uciezka. Składy zaopatrzenia mogą zostać zniszczone tylko bronią wybuchową, taką jak: bomby, granaty i beczki z paliwem. Jeden udany rzut ataku przydzielony przez eksplodującą beczkę z paliwem, granat lub bombę Lewesa zniszczy skład zaopatrzenia.

Każdy z trzech składów zaopatrzenia i oficer są warte 2 punkty zwycięstwa. 1 punkt zwycięstwa jest przyznawany za każdego Komadosa, który bezpiecznie powróci na kafelek wejścia/wyjścia. Misja kończy się niepowodzeniem, jeśli Komadosi zdobędą mniej niż 9 punktów zwycięstwa.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 11



ZWYCIĘSTWO - 9

### LEGENDA

- Komadosi
- Strażnicy
- Beczki z paliwem
- Motocykl (patrol)
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków
- Kafelek wejścia/wyjścia

### CELE MISJI

- Oficer
- Składy zaopatrzenia

9

8

7

6

5

4

3

2

1



LATWY

ŚREDNI

TRUDNY

# MISJA 5 - GŁOWA WEŻA

ZABÓJSTWO



## LEGENDA

- Komandosi
- Jeep Willys
- Łódź wiosłowa
- Strażnicy
- Motocykl (konwój)
- Kübelwagen (konwój)
- Beczki z paliwem
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków
- Kafelek wejścia/wyjścia

## CEL MISJI

- Oficer

## SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 4 + Jeep Willys  
Talia Wydarzeń: beżowa  
Miejsce wtasowania WS: 18/6

"Właśnie otrzymaliśmy wiadomość, że samochód sztabowy dowódcy lokalnego garnizonu zepsuł się w pobliskiej wiosce. Wysłali po niego inny pojazd, ale zamierzamy ich wyprzedzić." - Jock

Komandosi () rozpoczynają grę na kafelku wejścia/wyjścia. Ich misją jest zabicie oficera () wszelkimi niezbędnymi środkami, a następnie ucieczka.

Kiedy Karta Wydarzenia Specjalnego zostanie dobrana, umieść konwój na krawędzi planszy w miejscu wskazanym na mapie. W następnej Fazie Natarcia konwój wjedzie na planszę i będzie podążał trasą konwoju. Gdy Kübelwagen dotrze do pola przed budynkiem z oficerem, zatrzyma się. Oficer opuści budynek i wejdzie do pojazdu. W następnej Fazie Natarcia ruszy ponownie w swoją trasę. Jeśli Kübelwagen z oficerem opuści planszę misja kończy się niepowodzeniem.

2 punkty zwycięstwa są przyznawane za zabicie oficera, plus 1 punkt zwycięstwa za każdego Komandosa, który bezpiecznie wróci na kafelek wejścia/wyjścia. Misja kończy się niepowodzeniem, jeśli Komandosi zdobędą mniej niż 5 punktów zwycięstwa.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 6



ZWYCIĘSTWO - 5

9

8

7

6

5

4

3

2

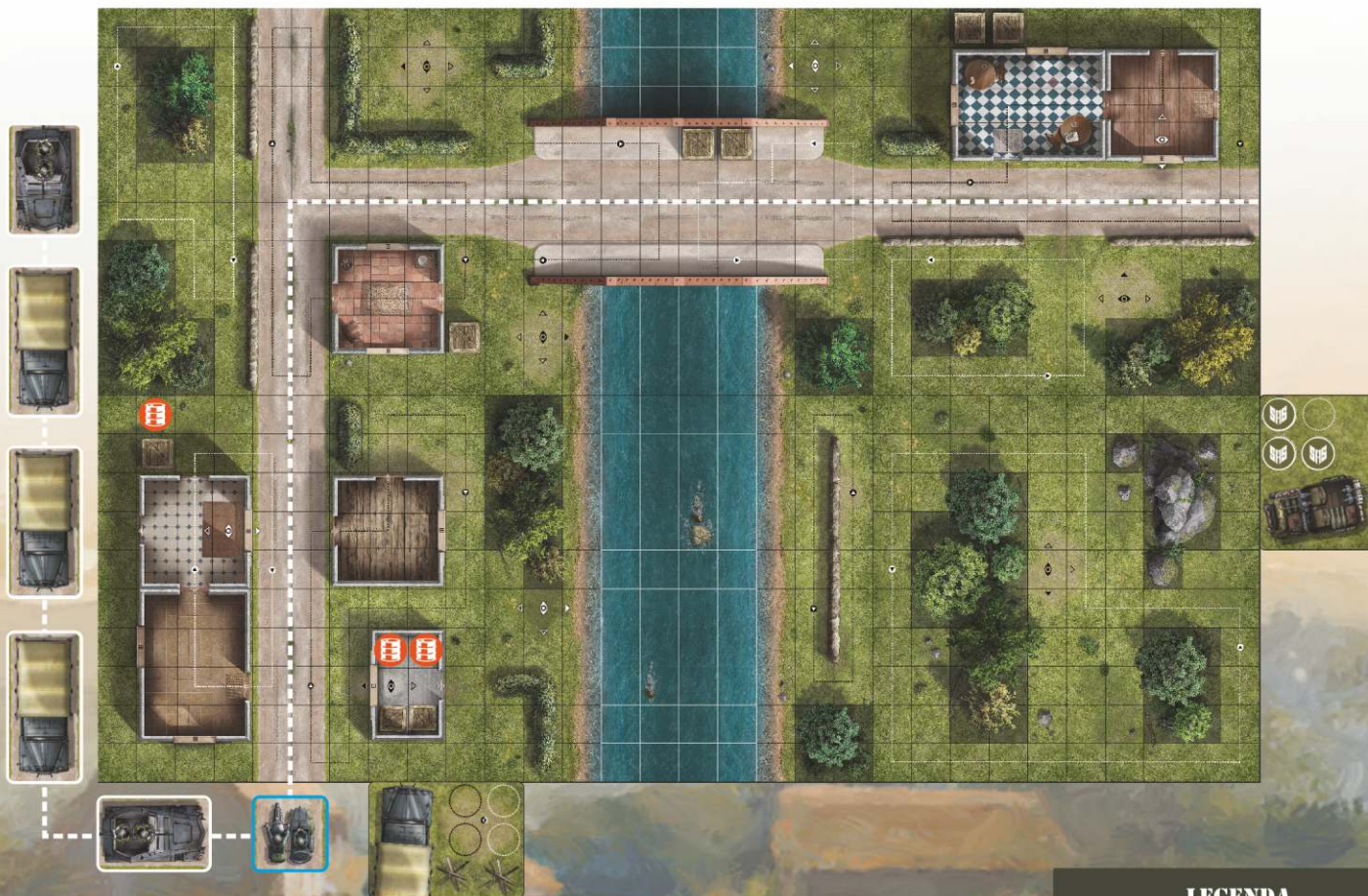
1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY



"Dzięki informacjom dostarczonym przez lokalny ruch oporu wiemy, że jutro około południa będzie tędy przejeżdżał konwój ciężarówek wroga z zaopatrzeniem, zmierzający na front. Musimy się upewnić, że żadna z nich tam nie dotrze." - Jock

Komandosi (🟢) rozpoczynają grę na kafelku wejścia/wyjścia. Ich zadaniem jest zniszczenie pięciu pojazdów konwoju (dwóch transporterów półgąsienicowych i trzech ciężarówek), zanim konwój opuści planszę, a następnie ucieczka. Transportery półgąsienicowe są celami opancerzonymi, więc można je uszkodzić tylko za pomocą broni wybuchowej, takiej jak: bomby, granaty i beczki z paliwem.

Kiedy Karta Wydarzenia Specjalnego zostanie dobrana, umieść konwój na krawędzi planszy w miejscu wskazanym na mapie. W następnej Fazie Natarcia konwój wjedzie na planszę i będzie podążał trasą konwoju.

Każdy z pojazdów konwoju jest wart 2 punkty zwycięstwa, a dodatkowo 1 punkt zwycięstwa jest przyznawany za każdego Komandosa, który bezpiecznie powróci na kafelek wejścia/wyjścia. Misja kończy się niepowodzeniem, jeśli Komandosi zdobędą mniej niż 11 punktów zwycięstwa.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 13



ZWYCIĘSTWO - 11

### LEGENDA

- Komandosi
- Beczki z paliwem
- Motocykl (zwiadowczy)
- Mieszany kafelek posiłków
- Kafelek wejścia/wyjścia

### CELE MISJI

- Ciężarówka (konwój)
- Transporter półgąsienicowy (konwój)

### SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 3  
Talia Wydarzeń: bordowa  
Miejsce wtasowania WS: 15/6

9

8

7

6

5

4

3

2

1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY

# MISJA 7 - UCIECZKA Z WIEZIENIA

RATUNEK

## SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 4  
Talia Wydarzeń: beżowa  
Miejsce wtasowania WS: brak



"Szkopi, sfrustrowani rosnącą liczbą aktów sabotażu, zatrzymali podejrzanych o przynależność do ruchu oporu z lokalnego miasta i zamierzają ich publicznie rozstrzelać. Ci chłopcy narażali dla nas swoje życie, więc, do diabła, odwzściemy się tym samym i wyciągniemy ich stamtąd." - Jock

Komandosi (👤) zaczynają w swoich punktach startowych. Ich misją jest uratowanie 4 Partyzantów (👤) przetrzymywanych w bazie Osi, a następnie ucieczka przez zachodnią (👤) krawędź planszy.

Pola z szczytem (👤) i spodem drabiny (👤) traktowane są jako sąsiadujące na potrzeby ruchu (ruch z jednego pola z drabiną na drugie kosztuje 1 PA) i nic nie blokuje LWV między nimi.

Partyzanci nie mogą nic robić, dopóki Komandos nie poruszy się na sąsiadujące pole w ich LW. Zostają wtedy "aktywowani".

Za każdego Komandosa lub Partyzanta, który bezpiecznie opuści planszę, przyznawany jest 1 punkt zwycięstwa. Misja kończy się niepowodzeniem, jeśli Komandosi zdobędą mniej niż 7 punktów zwycięstwa.



## LEGENDA

- Komandosi
- Ciężarówka
- Strażnicy
- Motocykl (patrol)
- Transporter półgąsienicowy (strażnik)
- Bezczyki z paliwem
- Szczyt drabiny
- Spód drabiny
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków

## CEL MISJI

- Partyzanci

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 8



ZWYCIĘSTWO - 7

9

8

7

6

5

4

3

2

1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY



# MISJA 8 - FORTECA

OFENSYWA



## LEGENDA

- Komandosi
- Jeep Willys
- Łódź wiosłowa
- Strażnicy
- Beczki z paliwem
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków
- Kafelki wejścia/wyjścia

## CELE MISJI

- Oficer
- Składy zaopatrzenia

## SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 4 + Jeep Willys  
Talia Wydarzeń: beżowa  
Miejsce wtasowania WS: brak

*"Dobra, panowie. To ważna misja. Wróg przerzuca wszystkie siły na linię frontu, w wyniku czego ten posterunek jest stosunkowo słabo broniony. Damy im cenną lekcję, że żaden szkop nigdy nie jest bezpieczny, bez względu na to, jak daleko od linii frontu się znajduje." - Jock*

Komandosi () zaczynają na kafelku wejścia/wyjścia. Celem misji jest zniszczenie czterech składów zaopatrzenia () i uciezka. Składy zaopatrzenia mogą zostać zniszczone tylko bronią wybuchową, taką jak: bomby, granaty i beczki z paliwem. Jeden udany rzut ataku przydzielony przez eksplodującą beczkę z paliwem, granat lub bombę Lewesa zniszczy skład zaopatrzenia.

Każdy z czterech składów zaopatrzenia i oficer są warte 2 punkty zwycięstwa, plus 1 punkt zwycięstwa za każdego Komandosa, który bezpiecznie wróci na kafelek wejścia/wyjścia. Misja kończy się niepowodzeniem, jeśli Komandosi zdobędą mniej niż 12 punktów zwycięstwa.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 14



ZWYCIĘSTWO - 12

9

8

7

6

5

4

3

2

1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY

# MISJA 9 - LIBÉRATEURS

WYMIANA OGNI



## LEGENDA

- Komandosi
- Jeep Willys
- Partyzanci
- Oficer
- Strażnicy
- Beczki z paliwem
- Transporter półgąsienicowy (patrol)
- Transporter półgąsienicowy (szturmowy)
- Motocykl (szturmowy)
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków
- Mieszany kafelek posiłków
- Kafelek wejścia

## SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 4 + Jeep Willys Talia Wydarzeń: beżowa Miejsce wtasowania WS: 15/6\*  
 \*Usuń 9 kart z Talii Wydarzeń przed wtasowaniem Wydarzenia Specjalnego.

"Ponieważ szkopi wycofują się, a siły alianckie są zaledwie kilka dni stąd, nasze zadanie zostało praktycznie wykonane. W związku z tym zaoferowałem lokalnemu ruchowi oporu, pomoc w wyzwoleniu ich wioski... która, na szczęście, leży na drodze wycofującej się kolumny wroga. Nie chcielibyśmy, aby materiały wybuchowe się zmarnowały, prawda?" - Jock

Przed wtasowaniem Wydarzenia Specjalnego usuń losowo 9 kart z Talii Wydarzeń. Komandosi (♁) zaczynają grę na kafelku wejścia. Ich misją jest pomoc Partyzantom (♁) w wyzwoleniu wioski i zasadzka na wycofujące się siły Osi.

Jeśli Alarm rozlegnie się przed dobraniem karty Wydarzenia Specjalnego, tylko jednostki Osi znajdujące się już na planszy zostaną zaalarmowane (w przeciwieństwie do jednostek szturmowych i jednostek na kafelkach posiłków). Kontynuuj dobieranie kart wydarzeń, ale nie rozpatruj ich, dopóki nie zostanie dobrana karta Wydarzenia Specjalnego, sygnalizująca początek Trybu Walki. Pojazdy szturmowe i jednostki na kafelkach posiłków zostaną zaalarmowane, a Karty Wydarzeń należy od teraz normalnie rozpatrywać. Kiedy Talia Wydarzeń skończy się, nie będzie już więcej Fazy Wydarzeń do końca gry. Gra kończy się, gdy wszystkie jednostki Osi zostaną zniszczone.

Po zniszczeniu wszystkich jednostek Osi przyznawany jest 1 punkt zwycięstwa za każdego ocalałego Komandosa lub Partyzanta. Misja kończy się niepowodzeniem, jeśli Komandosi zdobędą mniej niż 3 punkty zwycięstwa.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 5+



ZWYCIĘSTWO - 3

9

8

7

6

5

4

3

2

1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY



### LEGENDA

- Komandos Nancy
- Strażnicy
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków
- Kafelek wejścia/wyjścia

### CEL MISJI

- Oficer

### SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 1  
Talia Wydarzeń: zielona  
Miejsce wtasowania WS: brak

*"Mój kontakt w ruchu oporu został zabrany na przesłuchanie i to tylko kwestia czasu, zanim się złamię, a moja przykrywka pokojówki z zamku zostanie zdemaskowana. Wkrótce wyjeżdżam, ale nie przed dostarczeniem pożegnalnego prezentu mojemu komendantowi." - Nancy*

Komandos Nancy () zaczyna na kafelku wejścia/wyjścia. Jej zadaniem jest zabicie oficera () wszelkimi dostępnymi sposobami, a następnie ucieczka.

2 punkty zwycięstwa są przyznawane za zabicie oficera, plus 1 punkt zwycięstwa, gdy Nancy bezpiecznie powróci na kafelek wejścia/wyjścia.

*Czy wiesz, że? Kierownictwo Operacji Specjalnych (SOE) zostało utworzone w 1940 roku w celu prowadzenia wojny partyzanckiej w okupowanej Europie i Azji. Pracując u boku sił oporu, ich działania zapewniły bardzo potrzebny wzrost morale.*



ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 3



ZWYCIĘSTWO - BRAK

9

8

7

6

5

4

3

2

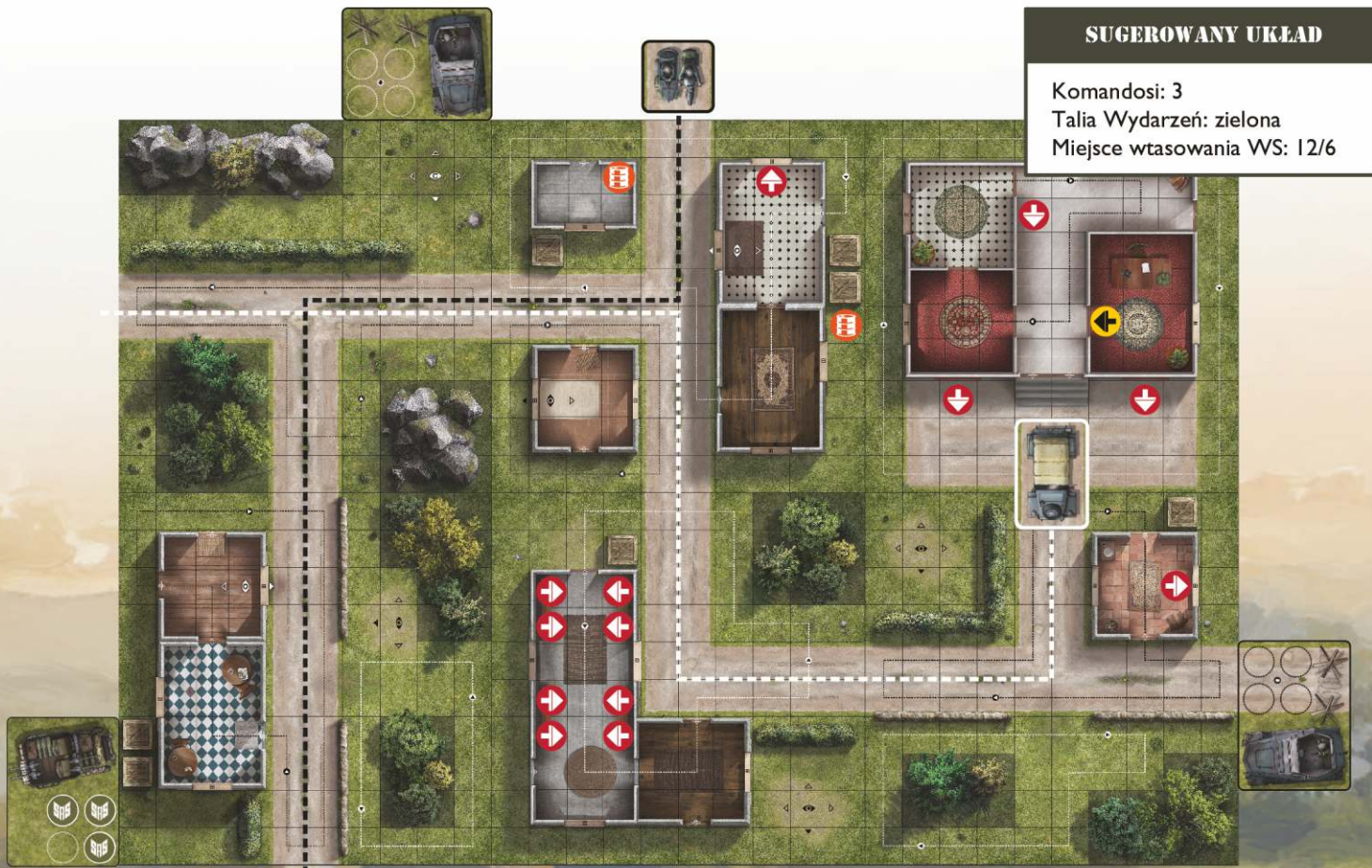
1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY



### SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 3  
Talia Wydarzeń: zielona  
Miejsce wtasowania WS: 12/6

*"Lokalny dowódca jada lunch w mieście w każdy czwartek między dwunastą a drugą. Jeśli w tym czasie dostaniemy się do jego biura w Kwaterze Głównej, powinniśmy być w stanie zebrać cenne informacje niezauważeni."* – Nancy

Komandosi (🟢) zaczynają grę na kafelku wejścia/wyjścia. Ich misją: wykraść informacje z biura oficera (👤), nim ten wróci z lunchu.

W pierwszej Fazie Natarcia oficer przemieści się do Kübelwagena i wsiądzie do niego. Od następnej tury Kübelwagen będzie poruszał się zgodnie z zasadami konwoju, dopóki nie opuści planszy. Po dobraniu Karty Wydarzenia Specjalnego, obróć Kübelwagen. Od następnej Fazy Natarcia będzie on poruszał się trasą konwoju w przeciwnym kierunku, aż do powrotu pod Kwaterę Główną. Następnie oficer wyjdzie z pojazdu i wróci do punktu startowego.

Aby zebrać informacje, niewykryty Komandos musi wydać 4 PA w biurze (przed powrotem oficera).

Za powrót Komandosa, który zebrał informacje na kafelek wejścia/wyjścia przyznawane są 4 punkty zwycięstwa, plus 1 punkt zwycięstwa za każdego kolejnego Komandosa, który bezpiecznie powróci na kafelek wejścia/wyjścia.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 6



ZWYCIĘSTWO - 4

### LEGENDA

- Komandosi
- Oficer
- Strażnicy
- Motocykl (patrol)
- Kübelwagen (konwój)
- Beczki z paliwem
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków
- Kafelki wejścia/wyjścia

### CEL MISJI

- Biuro oficera

9

8

7

6

5

4

3

2

1



LATWY

ŚREDNI

TRUDNY



### LEGENDA

- Komandosi
- Jednostki wsparcia SAS
- Jeep Willys
- Łódź wiosłowa
- Oficer
- Strażnicy
- Motocykl (zwiadowczy)
- Działa przeciwlotnicze
- Beczki z paliwem
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków
- Kafelek wejścia/wyjścia

### CELE MISJI

- Ciężarówka (konwój)
- Panzer III (konwój)
- Transporter półgąsienicowy (konwój)

### SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 4 + Jeep Willys,  
Hawker Typhoon + 4 jednostki  
wsparcia SAS  
Talia Wydarzeń: zielona  
Miejsce wtasowania WS: 18/6

*"Szczegółowe plany ruchów wojsk nieprzyjaciela zdobyte w naszej poprzedniej akcji wywiadowczej wskazały nam kilka nowych celów. Następną misją - zniszczenie konwoju opancerzonego zmiierzającego na zachód." - Nancy*

Komandosi (♁) zaczynają grę na kafelku wejścia/wyjścia. Ich zadaniem jest zniszczenie pięciu pojazdów konwoju (dwóch transporterów półgąsienicowych, jednej ciężarówki i dwóch czołgów Panzer III), zanim konwój opuści planszę, a następnie uciezka. Transportery półgąsienicowe i czołgi Panzer III są celami opancerzonymi, więc można je uszkodzić tylko za pomocą broni wybuchowej, takiej jak: bomby, granaty i beczki z paliwem.

Po dobraniu Karty Wydarzenia Specjalnego umieść konwój na krawędzi planszy w miejscu wskazanym na mapie. Konwój wjedzie na planszę i będzie podążał trasą konwoju w Fазie Natarcia.

Pamiętaj, że konwój zawsze będzie poruszał się z prędkością najwolniejszego pojazdu, w tym przypadku 6 pól dla czołgu Panzer III.

Każdy z pojazdów konwoju wart jest 2 punkty zwycięstwa, plus 1 punkt zwycięstwa za każdego Komandosa, który bezpiecznie powróci na kafelek wejścia/wyjścia.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 14



ZWYCIĘSTWO - 12

9

8

7

6

5

4

3

2

1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY



### SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 4 + Jeep Willys,  
Hawker Typhoon + 4 jednostki  
wsparcia SAS  
Talia Wydarzeń: zielona  
Miejsce wtasowania WS: brak

### CELE MISJI

Oficer

Sejf



### LEGENDA

- Komandosi
- Jednostki wsparcia SAS
- Jeep Willys
- Łódź wiosłowa
- Strażnicy
- Motocykl (patrol)
- Transporter półgąsienicowy (patrol)
- Panzer III (strażnik)
- Panzer III (szturmowy)
- Działo przeciwlotnicze
- Beczki z paliwem
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków
- Kafelek wejścia/wyjścia

*"Dobra panowie, nasz kontakt w SOE uważa, że sejf w tym kompleksie zawiera plany jednej z nowych Wunderwaffe, czyli "Cudownych Broni" Führera. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, gdy my jutro będziemy popijać herbatkę, Adolf będzie się zastanawiał jakim „cudem” jego plany zniknęły." - Jock*

Komandosi (🟢) zaczynają w swoich punktach startowych. Ich misją jest zabicie oficera (👉), zabranie klucza do sejfu, otwarcie kluczem sejfu (🔑), a następnie ucieczka z planami.

Po zabicu oficera, Komandos wchodzący na pole z jego zwłokami zabierze klucz do sejfu. Komandos niosący klucz do sejfu musi wydać 4 PA w pomieszczeniu z sejfem, aby zdobyć plany. Klucz do sejfu i plany można swobodnie przekazać Komandosowi na sąsiadującym polu.

Użyj zapasowego znacznika zdrowia pojazdu (🟢), aby symbolizował klucz/plany.

Za powrót Komandosa z planami na kafelek wejścia/wyjścia, przyznawane jest 5 punktów zwycięstwa, plus 1 punkt zwycięstwa za każdego kolejnego Komandosa, który bezpiecznie powróci na kafelek wejścia/wyjścia.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 8



ZWYCIĘSTWO - 5

9

8

7

6

5

4

3

2

1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY



### SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 4 + Jeep Willys,  
4 jednostki wsparcia SAS  
Talia Wydarzeń: zielona  
Miejsce wtasowania WS: brak

### CELE MISJI

- Oficerowie
- Oficer
- Składy zaopatrzenia

### LEGENDA

- Komandosi
- Jednostki wsparcia SAS Jeep
- Willys
- Jeep Willys wsparcia
- Strażnicy
- Motocykl (patrol)
- Transporter półgąsienicowy (patrol)
- Panzer III (strażnik)
- Kübelwagen (konwój)
- Beczki z paliwem
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków
- Kafelki wejścia/wyjścia

*"Szkopi rzucają wszystko, co mają, na nasze nacierające siły i przez to naszemu lokalnemu garnizonowi pozostało żałośnie niewielu obrońców. Sądzę, że zrobimy sobie i pułkowi wielką krzywdę, jeżeli tego nie wykorzystamy. Musimy się zebrać, wpaść tam i rozwalić wszystko w drobny mak!" – Jock*

Komandosi (👤) zaczynają na kafelku wejścia/wyjścia. Ich misją jest zniszczenie czterech składów zaopatrzenia (🛢️), zabicie trzech oficerów (👤👤), a następnie ucieczka. Składy zaopatrzenia mogą zostać zniszczone tylko za pomocą broni wybuchowej, takiej jak: bomby, granaty i beczki z paliwem. Jeden udany rzut ataku przydzielony przez eksplodującą beczkę z paliwem, granat lub bombę Lewesa zniszczy skład zaopatrzenia.

Gdy rozlegnie się Alarm, oficer w kwaterze głównej (👤) ruszy w kierunku Kübelwagena w Fазie Natarcia.

Od dotarcia oficera do pojazdu, Kübelwagen będzie przemieszczał się zgodnie z zasadami konwoju od następnej Fазy Natarcia, dopóki nie opuści planszy.

Każdy z czterech składów zaopatrzenia i oficer Osi jest wart 2 punkty zwycięstwa, plus 1 punkt zwycięstwa za każdego Komandosa, który bezpiecznie powróci na kafelek wejścia/wyjścia.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 18



ZWYCIĘSTWO - 16

9

8

7

6

5

4

3

2

1



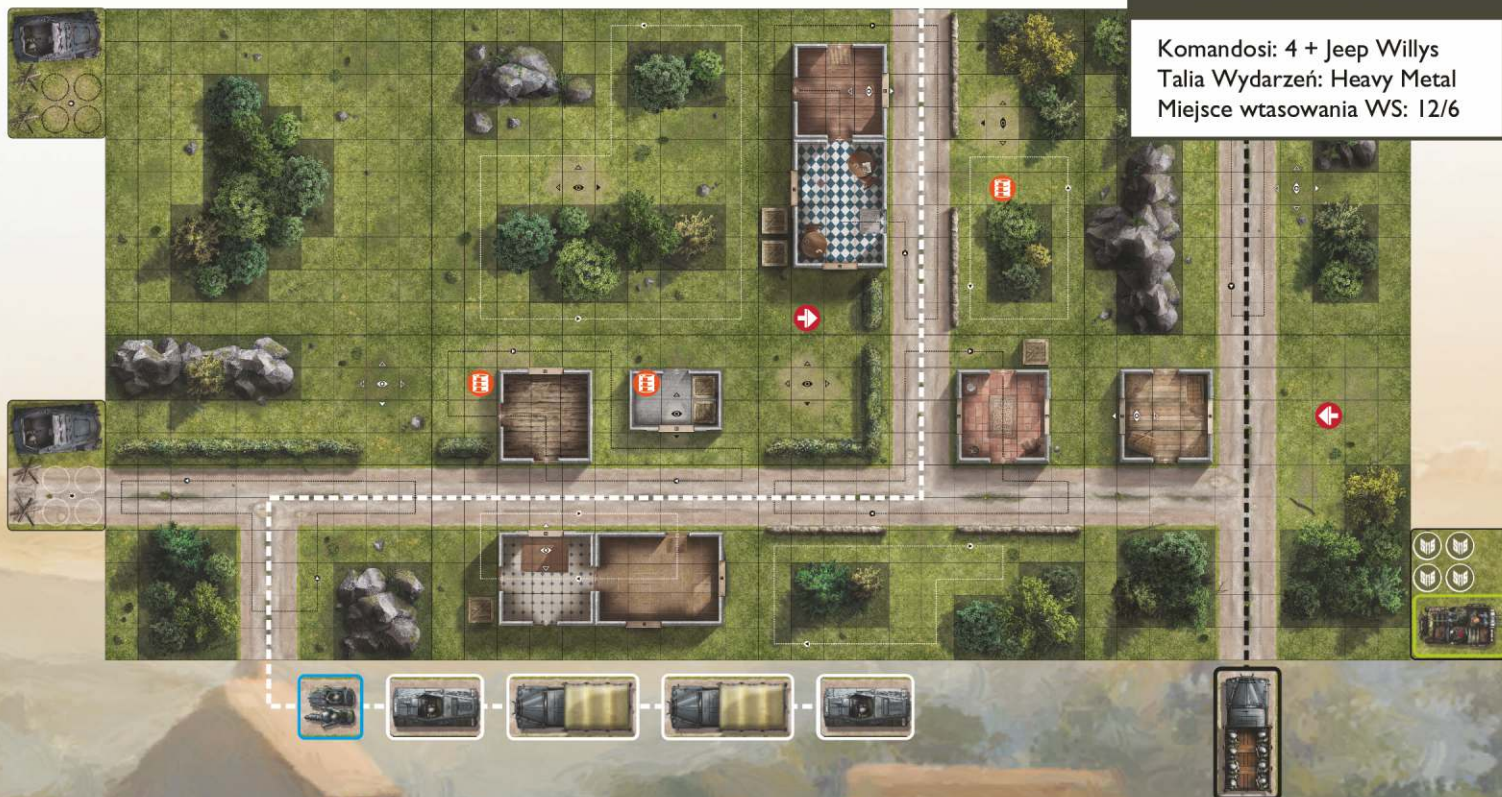
ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY

### SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 4 + Jeep Willysy  
Talia Wydarzeń: Heavy Metal  
Miejsce wtasowania WS: 12/6



*"Ta wioska leży na jednym z głównych szkopskich szlaków zaopatrzeniowych. Konwoje regularnie tędy przejeżdżają i jest to idealne miejsce na zasadzkę." – Jock*

Komandosi (♁) zaczynają na kafelku wejścia/wyjścia. Ich misją jest zniszczenie czterech pojazdów konwoju (dwóch Ciężkich Samochodów Opancerzonych i dwóch Ciężarówek), zanim konwój opuści planszę, a następnie ucieczka. Ciężkie samochody opancerzone są celami opancerzonymi, więc mogą zostać zniszczone tylko bronią wybuchową, taką jak: bomby, granaty i beczki z paliwem.

Po dobraniu Karty Wydarzenia Specjalnego umieść konwój na krawędzi planszy w miejscu wskazanym na mapie. Konwój wjedzie na planszę i będzie podążał trasą konwoju od następnej Fazy Natarcia.

Każdy z czterech pojazdów konwoju jest wart 2 punkty zwycięstwa, plus 1 punkt zwycięstwa za każdego Komandosa, który bezpiecznie powróci na kafelek wejścia/wyjścia.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 12



ZWYCIĘSTWO - 10

### LEGENDA

- Komandosi
- Jeep Willysy
- Strażnicy
- Motocykl (zwiadowczy)
- Transporter piechoty (patrol)
- Beczki z paliwem
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków
- Kafelek wejścia/wyjścia

### CELE MISJI

- Ciężarówka (konwój)
- Ciężki samochód opancerzony (konwój)

9

8

7

6

5

4

3

2

1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY





## LEGENDA

-  Komandosi
-  Psy
-  Strażnicy
-  Motocykl (patrol)
-  Zmotoryzowany miotacz ognia (patrol)
-  Zmotoryzowany miotacz ognia (strażnik)
-  Beczki z paliwem
-  Biały kafelek posiłków
-  Czarny kafelek posiłków
-  Kafelek wejścia/wyjścia

## CEL MISJI

-  Seehund

## SUGEROWANY UKŁAD

Komandos: 4  
Talia Wydarzeń: Hot Dogs  
Miejsce wtasowania WS: 9/3

"Dzień dobry panom. Kompleks na wschód od nas jest bazą zaopatrzeniową dla mini-okrętów podwodnych lub jak nazywają je szkopi, "psów morskich". Kiedy łódź podwodna dokuje w celu uzupełnienia paliwa i dozbrojenia, mamy okazję, by wysadzić ją w powietrze." - Jock

Komandos (♁) zaczynają w swoich punktach startowych. Ich misją jest zniszczenie Seehunda (🚢), a następnie ucieczka. Seehund ma 7 punktów zdrowia. Jest celem opancerzonym, więc może zostać zniszczony tylko bronią wybuchową, taką jak: bomby, granaty i beczki z paliwem.

Po dobraniu Karty Wydarzenia Specjalnego, Seehund opuści planszę w następnej Fazie Natarcia. Jeśli Komandos nie zniszczą Seehunda, zanim opuści on planszę, misja kończy się niepowodzeniem.

Seehunda jest wart 2 punkty zwycięstwa, plus 1 punkt za każdego Komandosa, który bezpiecznie powróci na kafelek wejścia/wyjścia.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 6



ZWYCIĘSTWO - 5

9

8

7

6

5

4

3

2

1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY

# JÄGER - POTEŻNE UDERZENIE



OFENSYWA



## LEGENDA

-  Komandosi
-  Jeep Willys
-  Łódź wiosłowa
-  Strażnicy
-  Motocykl (patrol)
-  Łódź szturmowa (patrol)
-  Beczki z paliwem
-  Biały kafelek posiłków
-  Czarny kafelek posiłków
-  Kafelek wejścia/wyjścia




## CELE MISJI

-  Oficerowie
-  Składy zaopatrzenia

## SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 4 + Jeep Willys  
Talia Wydarzeń: beżowa  
Miejsce wtasowania WS: brak

*"Po drugiej stronie rzeki szkopi gromadzą paliwo i amunicję gotowe do załadowania na łodzie. Kilka podłożonych tam bomb Lewesa powinno zapewnić im niezłą rozrywkę." - Jock*

Komandosi () zaczynają na kafelku wejścia/wyjścia. Ich misją jest zniszczenie czterech składów zaopatrzenia () , zabicie dwóch oficerów () i uciezka.

Składy zaopatrzenia mogą zostać zniszczone tylko bronią wybuchową, taką jak: bomby, granaty i beczki z paliwem. Jeden udany rzut ataku przydzielony przez eksplodującą beczkę z paliwem, granat lub bombę Lewesa zniszczy skład zaopatrzenia.

Każdy z czterech składów zaopatrzenia i dwóch oficerów są warci 2 punkty zwycięstwa, plus 1 punkt zwycięstwa jest przyznawany za każdego Komandosa, który bezpiecznie powróci na kafelek wejścia/wyjścia.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 16



ZWYCIĘSTWO - 14

9

8

7

6

5

4

3

2

1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY



### LEGENDA

- Komandosi
- Strażnicy
- Motocykl (konwój)
- Beczki z paliwem
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków
- Kafelek wejścia/wyjścia

### CELE MISJI

- Oficer
- Składy zaopatrzenia

### SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 2  
Talia Wydarzeń: Kickstarter  
Miejsce wtasowania WS: brak

*"Dobra, panowie. Szukam ochotników do pomocy w szybkiej dekonstrukcji szkopskiego posterunku. Jest słabo broniony, więc powinna to być dość szybka robota dla kilku z nas." - Jock*

Komandosi () zaczynają na kafelku wejścia/wyjścia. Ich misją jest zniszczenie trzech składów zaopatrzenia () i zabicie oficera () a następnie ucieczka. Składy zaopatrzenia mogą zostać zniszczone tylko bronią wybuchową, taką jak: bomby, granaty i beczki z paliwem. Jeden udany rzut ataku przydzielony przez eksplodującą beczkę z paliwem, granat lub bombę Lewesa zniszczy skład zaopatrzenia.

Każdy z trzech składów zaopatrzenia i oficer są warte 2 punkty zwycięstwa, plus 1 punkt zwycięstwa za każdego Komandosa, który bezpiecznie powróci na kafelek wejścia/wyjścia.

Misja zakończy się niepowodzeniem, jeśli Komandosi zdobędą mniej niż 9 punktów zwycięstwa.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 10



ZWYCIĘSTWO - 9



9

8

7

6

5

4

3

2

1



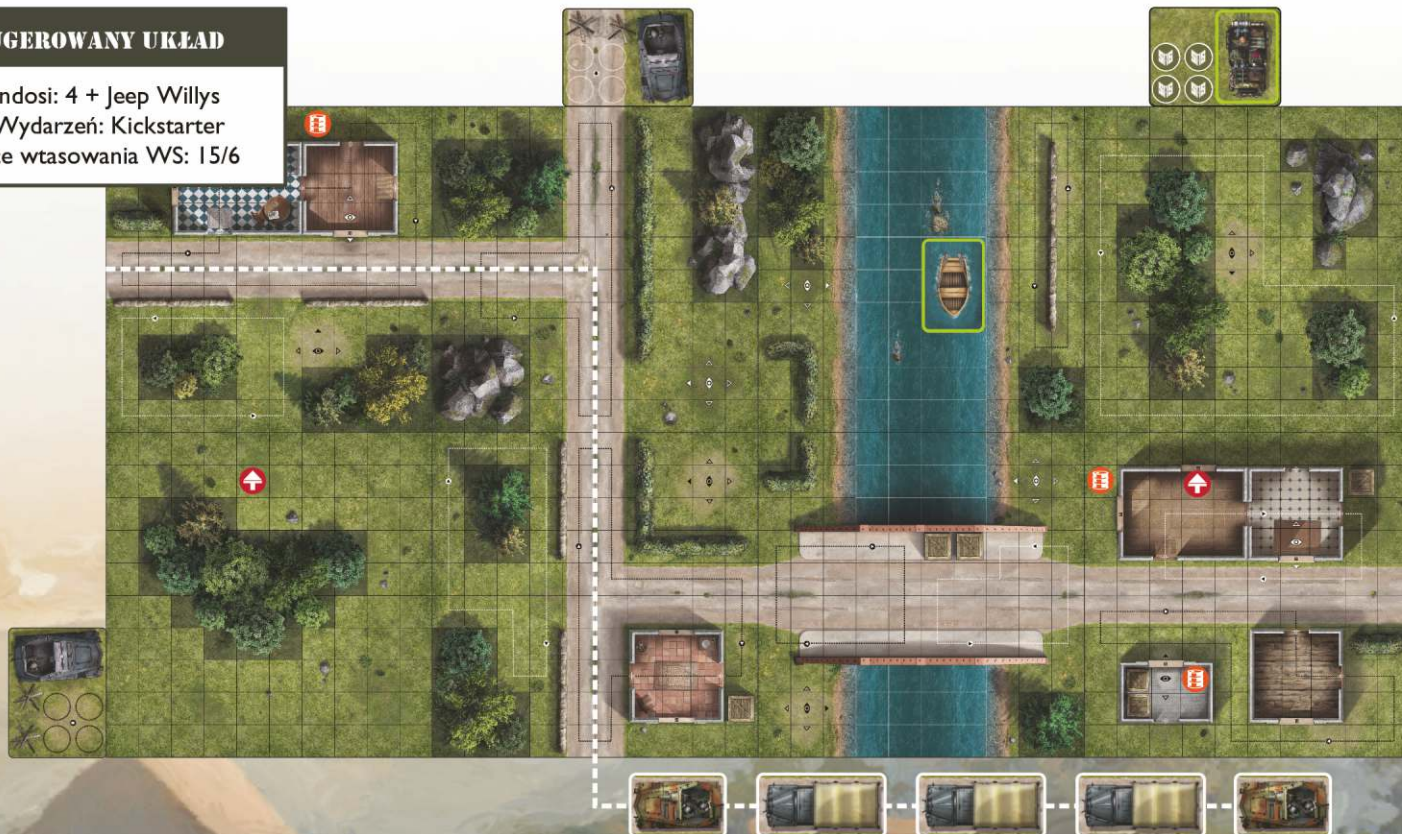
ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY

### SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 4 + Jeep Willys  
Talia Wydarzeń: Kickstarter  
Miejsce wtasowania WS: 15/6



*"Dobra, panowie. Wiecie co robić. Mamy konwój ciężarówek zaopatrzeniowych Osi zmierzających na front i mamy za zadanie je wysadzić. Najwyraźniej staliśmy się dobrze znani z takich działań." - Jock*

Komandosi (👤) zaczynają na kafelku wejścia/wyjścia. Ich misją jest zniszczenie pięciu pojazdów konwoju (dwóch Stummeli i trzech ciężarówek), zanim konwój opuści planszę, a następnie ucieczka. Stummele są celami opancerzonymi, więc mogą zostać zniszczone tylko bronią wybuchową, taką jak: bomby, granaty i beczki z paliwem.

Po dobraniu Karty Wydarzenia Specjalnego umieść konwój na krawędzi planszy w miejscu wskazanym na mapie. Konwój wjedzie na planszę i będzie podążał trasą konwoju od następnej Fazy Natarcia.

Każdy z pięciu pojazdów konwoju jest wart 2 punkty zwycięstwa, plus 1 punkt zwycięstwa za każdego Komandosa, który bezpiecznie powróci na kafelek wejścia/wyjścia.

Misja kończy się niepowodzeniem, jeśli Komandosi zdobędą mniej niż 12 punktów zwycięstwa.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 14



ZWYCIĘSTWO - 12

### LEGENDA

- Komandosi
- Jeep Willys
- Łódź wiosłowa
- Strażnicy
- Beczki z paliwem
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków
- Kafelek wejścia/wyjścia

### CELE MISJI

- Ciężarówka (konwój)
- Stummel (konwój)

9

ŁATWY

8

ŚREDNI

7

TRUDNY

6

5

4

3

2

1





*"Willys jest po drugiej stronie tej drogi, ale wygląda na to, że szkopi są już zirytowani ciężkimi stratami, które im zadajemy. Zwiększyli wysiłki, by nas złapać. Jak wszyscy dobrze wiecie, jeśli zostaniemy schwytani, rozstrzelają nas za szpiegostwo, więc poddanie się nie wchodzi w grę." - Jock*

Komandosi zaczynają w swoich punktach startowych (👤). Ich misją jest po prostu ucieczka z tego obszaru i powrót do czekającego Jeepa Willys.

1 punkt zwycięstwa jest przyznawany za każdego Komandosa, który powróci na kafelek wejścia/wyjścia.

Misja kończy się niepowodzeniem, jeśli Komandosi zdobędą mniej niż 3 punkty zwycięstwa.

*Czy wiesz, że? 18 października 1942 r. "Kommandobefehl" (Rozkaz o komandosach) został wydany przez dowództwo niemieckich sił zbrojnych. Stanowił on, że wszyscy alianccy komandosci schwytani w Europie i Afryce mają zostać straceni bez procesu, nawet jeśli byli w odpowiednich mundurach lub jeśli próbowali się poddać.*

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 4



ZWYCIĘSTWO - 3

### LEGENDA

-  Komandos
-  Strażnicy
-  Beczki z paliwem
-  Transporter półgąsienicowy (strażnik)
-  Motocykl (patrol)
-  Biały kafelek posiłków
-  Czarny kafelek posiłków
-  Kafelek wejścia/wyjścia

### SUGEROWANY UKŁAD

Komandos: 4  
Talia wydarzeń: Kickstarter  
Miejsce wtasowania WS: brak

9

8

7

6

5

4

3

2

1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY



### SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 5 + Jeep Willys\*  
Talia Wydarzeń: Kickstarter  
Miejsce wtasowania WS: 15/3

\*5-ty Komandos musi zostać uwolniony zanim będzie dostępny dla graczy.

*"Jeden z naszych chłopaków został schwytyany przez wroga i dziś po południu czeka go egzekucja. Nie muszą nawet prosić o ochotników, prawda, panowie? Chodźmy tam, wyrwijmy go i sprawmy szkopom cholernie dobre lanie, zanim wrócimy do domu." - Jock*

Komandosi (👤) zaczynają na kafelku wejścia/wyjścia. Ich misją jest uwolnienie schwytanego Komandosa (👤) przed egzekucją. Wybierając Komandosów do misji, gracze muszą wyznaczyć jednego Komandosa, który jest tym schwytany.

Po dobraniu Karty Wydarzenia Specjalnego lub gdy rozlegnie się Alarm, a schwytyany Komandos nie został uwolniony, zostaje on rozstrzelany w Fazie Ataku, a misja kończy się niepowodzeniem.

Schwytyany Komandos nie może nic robić, dopóki inny Komandos nie dotrze na sąsiadujące pole w jego LW. Następnie zostaje uwolniony i może działać tak, jak inni Komandosi. 1 punkt zwycięstwa jest przyznawany za każdego Komandosa, który powróci na kafelek wejścia/wyjścia.

Misja zakończy się niepowodzeniem, jeśli Komandosi zdobędą mniej niż 5 punktów zwycięstwa.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 5



ZWYCIĘSTWO - BRAK

### LEGENDA

- Komandosi
- Jeep Willys
- Łódź wiosłowa
- Strażnicy
- Beczki z paliwem
- Transporter półgąsienicowy (patrol)
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków
- Kafelek wejścia/wyjścia

### CEL MISJI

- Uwięziony Komandos

9

8

7

6

5

4

3

2

1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY



### LEGENDA

-  Komandosi
-  Jeep Willys
-  Strażnicy
-  Transporter półgąsienicowy (strażnik)
-  Motocykl (zwiadowczy)
-  Motocykl (konwój)
-  Beczki z paliwem
-  Biały kafelek posiłków
-  Czarny kafelek posiłków
-  Kafelek wejścia/wyjścia

### CEL MISJI

-  Ciężarówka (konwój)

### SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 4 + Jeep Willys  
 Talia Wydarzeń: Kickstarter  
 Miejsce wtasowania WS: 12/6

*"Droga na wschód jest głównym szlakiem zaopatrzeniowym wroga. Chcę byśmy przemierzali ją jak rozbójnicy z dawnych lat, pokazując rządy terroru każdemu szkopowi, który będzie miał pecha tamtędy przejeżdżać." - Jock*

Komandosi (👤) zaczynają na kafelku wejścia/wyjścia. Ich zadaniem jest zniszczenie czterech ciężarówek konwoju, zanim konwój opuści planszę, a następnie ucieczka.

Po dobraniu Karty Wydarzenia Specjalnego umieść konwój na krawędzi planszy w miejscu wskazanym na mapie. Konwój wjedzie na planszę i będzie podążał trasą konwoju od następnej Fazy Natarcia.

Każdy z czterech pojazdów konwoju jest wart 2 punkty zwycięstwa, plus 1 punkt za każdego Komandosa, który bezpiecznie powróci na kafelek wejścia/wyjścia.

Misja kończy się niepowodzeniem, jeśli Komandosi zdobędą mniej niż 10 punktów zwycięstwa.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 12



ZWYCIĘSTWO - 10

9

8

7

6

5

4

3

2

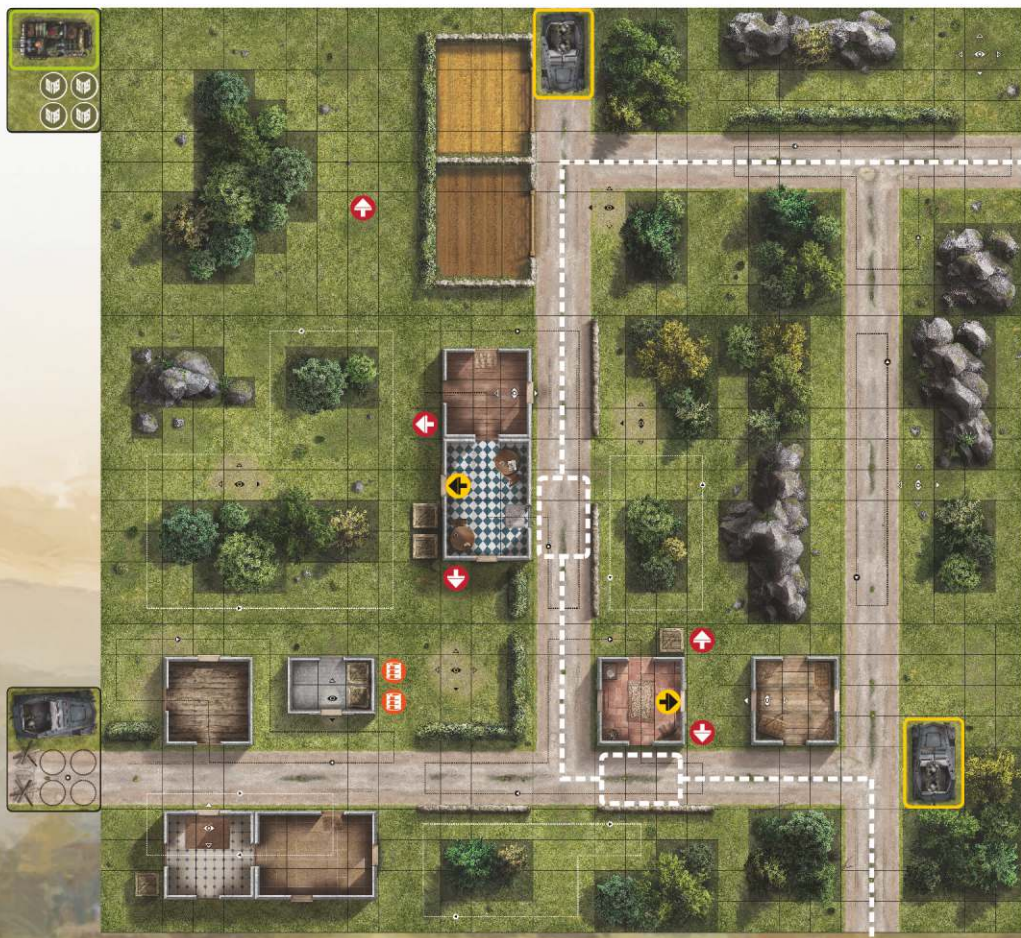
1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY



### LEGENDA

- Komandosi
- Jeep Willys
- Strażnicy
- Transporter półgąsienicowy (strażnik)
- Kübelwagen (konwój)
- Beczki z paliwem
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków
- Kafelki wejścia/wyjścia

### CELE MISJI

- Oficerowie

### SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 4 + Jeep Willys  
Talia Wydarzeń: Kickstarter  
Miejsce wtasowania WS: 12/6

*"Zniszczenia spowodowane wczorajszym bombardowaniem szkopskiego więzienia doprowadziły do tego, że komendant i główny przesłuchujący są tymczasowo zakwaterowani w sąsiedniej wiosce. Ochrona jest nadal ścisła, ale na papierze wygląda to na najlepszą szansę na zlikwidowanie ich za jednym zamachem." - Jock*

Komandosi (M) zaczynają na kafelku wejścia/wyjścia. Ich misją jest zabicie obu oficerów (A), a następnie ucieczka.

Po dobraniu Karty Wydarzenia Specjalnego umieść Kübelwagen na krawędzi planszy w miejscu wskazanym na mapie. Konwój wjedzie na planszę i będzie podążał trasą konwoju od następnej Fazy Natarcia. Gdy Kübelwagen dotrze do pola przed budynkiem z oficerem, zatrzyma się. Oficer opuści budynek i wejdzie do pojazdu. Konwój będzie kontynuował swoją trasę od następnej Fazy Natarcia. Jeśli Kübelwagen z oficerami opuści planszę, misja kończy się niepowodzeniem.

2 punkty zwycięstwa są przyznawane za zabicie każdego z oficerów, plus 1 punkt zwycięstwa za każdego Komandosa, który bezpiecznie powróci na kafelek wejścia/wyjścia.

Misja kończy się niepowodzeniem, jeśli Komandosi zdobędą mniej niż 7 punktów zwycięstwa.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 8



ZWYCIĘSTWO - 7

9

8

7

6

5

4

3

2

1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY





### SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 4  
Talia wydarzeń: Kickstarter  
Miejsce wtasowania WS: brak

### LEGENDA

- Komandosi
- Ciężarówka
- Oficer
- Strażnicy
- Motocykl (patrol)
- Motocykl (strażnik)
- Beczki z paliwem
- Szczyt drabiny
- Spód drabiny
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków
- Kafelek wejścia/wyjścia

### CEL MISJI

- Magazyn

"Dobra, panowie. Zeszłej nocy pod osłoną waszego chrapania, udało mi się otworzyć zamek w drzwiach naszej celi. Przygotujcie się. Gdy strażnik zniknie z pola widzenia, zwiewamy. Nie zapomnijcie zabrać swoich rzeczy z magazynu." - Jock

Komandosi () zaczynają w swoich punktach startowych. Ich misją jest po prostu ucieczka z obszaru i powrót do Jeepa Willys.

Komandosi nie mogą korzystać z wyposażenia/przedmiotów znajdujących się na ich planszetchkach, dopóki nie odzyskają swojego sprzętu. Aby odzyskać swój sprzęt, Komandos musi wydać 4 PA w magazynie ()

Pola z szczytem () i spodem () drabiny są traktowane są jako sąsiadujące na potrzeby ruchu (ruch z jednego pola z drabiną na drugie kosztuje 1 PA) i nic nie blokuje LW między nimi.

1 punkt zwycięstwa jest przyznawany za każdego Komandosa, który bezpiecznie powróci na kafelek wejścia/wyjścia.

Misja zakończy się niepowodzeniem, jeśli Komandosi zdobędą mniej niż 3 punkty zwycięstwa.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 4



ZWYCIĘSTWO - 3

9

8

7

6

5

4

3

2

1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY



### SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 3  
Talia Wydarzeń: bordowa  
Miejsce wtasowania WS: brak

E

*"Współpracujemy z lokalnym ruchem oporu i agentami SOE, aby zlikwidować dwa cele w bliskiej odległości od siebie. Zgranie tych operacji będzie trudne, ale jeśli nam się to uda, zadamy szkopom druzgocący cios." - Jock*

Komandosi (👤) zaczynają w swoich punktach startowych. Ich misją jest zniszczenie dwóch składów zaopatrzenia (📦), zabicie oficera (➡️), a następnie ucieczka przez wschodnią kraweźdź planszy.

Składy zaopatrzenia mogą zostać zniszczone tylko bronią wybuchową, taką jak: bomby, granaty i beczki z paliwem. Jeden udany rzut ataku przydzielony przez eksplodującą beczkę z paliwem, granat lub bombę Lewesa zniszczy skład zaopatrzenia.

Każdy z dwóch składów zaopatrzenia i oficer jest wart 2 punkty zwycięstwa, plus 1 punkt zwycięstwa za każdego Komandosa, który ucieknie przez wschodnią kraweźdź planszy.

Misje Cichej Nocy odbywają się jednocześnie. Obie należy rozgrywać w tym samym czasie, upewniając się, że gry są zsynchronizowane w każdej Fazie Końcowej. Jeśli Alarm rozlegnie się na jednej planszy, Alarm rozlegnie się również w Fazie Końcowej na drugiej planszy.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 9



ZWYCIĘSTWO - 8

### LEGENDA

- Komandosi
- Łódź wiosłowa
- Strażnicy
- Transporter półgąsienicowy (patrol)
- Beczki z paliwem
- Mieszany kafelek posiłków

### CELE MISJI

- Oficer
- Składy zaopatrzenia

9

8

7

6

5

4

3

2

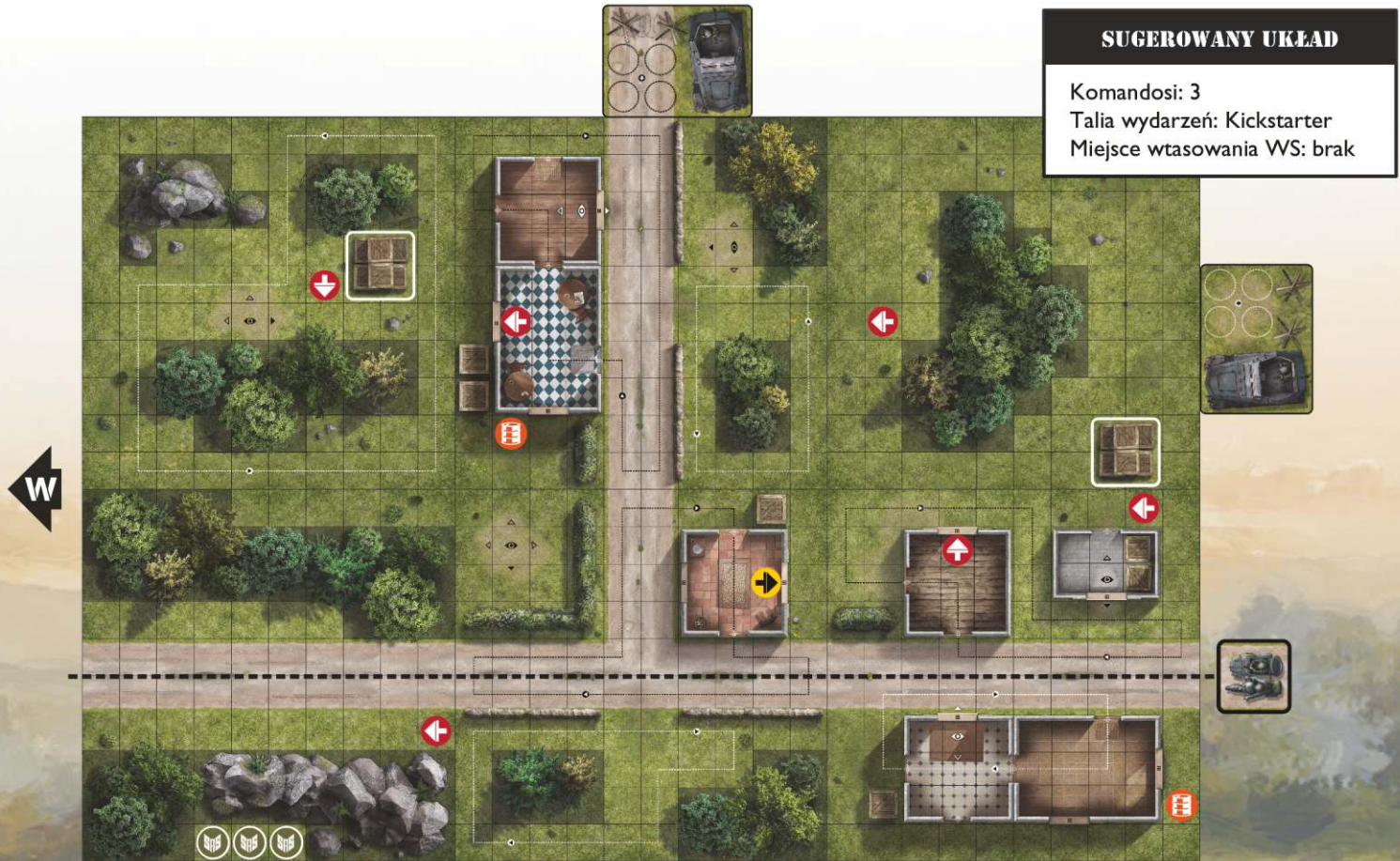
1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY



### SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 3  
Talia wydarzeń: Kickstarter  
Miejsce wtasowania WS: brak

*"Współpracujemy z lokalnym ruchem oporu i agentami SOE, aby zlikwidować dwa cele w bliskiej odległości od siebie. Zgranie tych operacji będzie trudne, ale jeśli nam się to uda, zadamy szkopom druzgocący cios." - Jock*

Komandosi (👤) zaczynają w swoich punktach startowych. Ich misją jest zniszczenie dwóch składów zaopatrzenia (📦), zabicie oficera (👤➡️), a następnie ucieczka przez zachodnią krawędź planszy.

Składy zaopatrzenia mogą zostać zniszczone tylko bronią wybuchową, taką jak: bomby, granaty i beczki z paliwem. Jeden udany rzut ataku przydzielony przez eksplodującą beczkę z paliwem, granat lub bombę Lewesa zniszczy skład zaopatrzenia.

Każdy z dwóch składów zaopatrzenia i oficer jest wart 2 punkty zwycięstwa, plus 1 punkt zwycięstwa za każdego Komandosa, który ucieknie przez zachodnią krawędź planszy.

Misje Cichej Nocy odbywają się jednocześnie. Obie należy rozgrywać w tym samym czasie, upewniając się, że gry są zsynchronizowane w każdej Fazie Końcowej. Jeśli Alarm rozlegnie się na jednej planszy, Alarm rozlegnie się również w Fazie Końcowej na drugiej planszy.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 9



ZWYCIĘSTWO - 8

### LEGENDA

- Komandosi
- Strażnicy
- Motocykl (patrol)
- Beczki z paliwem
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków

### CELE MISJI

- Oficer
- Składy zaopatrzenia

9

8

7

6

5

4

3

2

1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY



### LEGENDA

- Komandosi
- Jednostki wsparcia SAS
- Willys Jeep
- Łódź wiosłowa
- Strażnicy
- Oficer
- Łódź szturmowa (patrol)
- Mobilne działo przeciwlotnicze (patrol)
- Panzer III (strażnik)
- Działa przeciwlotnicze
- Beczki z paliwem
- Szczyt drabiny
- Spód drabiny
- Biały kafelek posiłków
- Czarny kafelek posiłków
- Kafelek wejścia/wyjścia

### CEL MISJI

- Plany

### SUGEROWANY UKŁAD

Komandosi: 6 + Jeep Willys,  
Hawker Typhoon + 4 jednostki  
wsparcia SAS  
Talia wydarzeń: Kickstarter  
Miejsce wtasowania WS: brak

*"Głęboko we wnętrzu tej silnie bronionej placówki badawczej znajdują się plany superbroni o nazwie "Projekt Sternenstaub". Nie mamy pojęcia, czym jest ta broń, ale plotki sugerują, że jest ona w stanie przechylić szalę wojny na korzyść Niemiec. Musimy przeniknąć do obiektu i wykraść te plany za wszelką cenę." - Nancy*

Komandosi (👤) zaczynają w swoich punktach startowych. Ich misją jest infiltracja budynku i kradzież planów (📄).

Pola z szczytem (🏠) i spodem (🏠) drabiny są traktowane są jako sąsiadujące na potrzeby ruchu (ruch z jednego pola z drabiną na drugie kosztuje 1 PA) i nic nie blokuje LW między nimi.

Za powrót Komandosa z planami na kafelek wejścia/wyjścia, przyznawane jest 7 punktów zwycięstwa, plus dodatkowo 1 punkt zwycięstwa za każdego kolejnego Komandosa, który bezpiecznie powróci na kafelek wejścia/wyjścia.

Misja kończy się niepowodzeniem, jeśli Komandosi zdobędą mniej niż 7 punktów zwycięstwa.

ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO - 12



ZWYCIĘSTWO - 7

9

8

7

6

5

4

3

2

1



ŁATWY

ŚREDNI

TRUDNY