

BOHATEROWIE WYKLĘCI

INSTRUKCJA



Autor: Zbigniew Szulczyk

Opracowanie graficzne: Ben Art - Yared Negewo, www.ben-art.pl

Wydawca:

Fundacja Fylyon

ul. Partyzantów 54F

33-340 Stary Sącz

Druk:

Drukarnia SolPress

Księdza Konstantego Damrota 4

46-020 Opole

ISBN: 978-83-66881-08-2

Wszelkie podobieństwo do zdarzeń i osób znajdujących się na kartach postaci komunistów jest przypadkowe. Postacie bohaterów wyklętych oraz wydarzenia znajdujące się na kartach starć są udokumentowanymi faktami historycznymi.

WSTĘP

Upadek III Rzeszy jest bliski. II Wojna Światowa zmierza ku końcowi. Wielu Polaków ma nadzieję na życie w wolności i pokoju. W końcu. Rzeczywistość niestety okazuje się inna. Związek Sowiecki (ZSRR) ma inne plany wobec Polski, Europy i świata. Chce uczynić z Polski strefę swoich wpływów i podporządkować okrutnymi rządami wyczerpane wojną państwo.

Latem 1944 r. powstaje Polski Komitet Wyzwolenia Narodowego, czyli nielegalna władza w Polsce ustanowiona przez przywódcę Związku Sowieckiego – Józefa Stalina. Stalin wydał dyrektywę „O rozwiązaniu tajnych organizacji wojskowych na terenach wyzwolonych”. Było to początkiem prześladowania żołnierzy Armii Krajowej i Narodowych Sił Zbrojnych. Nie wszyscy jednak chcą się z tym zgodzić i stawiają czynny opór. Żołnierzy tych nazwano "Bohaterami Wyklętymi".

W grze wcielisz się w Bohaterów Wyklętych walczących o niepodległą Polskę lub w okrutnych komunistów, którzy za wszelką cenę chcą zaprowadzić swoje rządy. Kto wygra w tym starciu?

W grze „Bohaterowie Wyklęci” gracze zostaną podzieleni na dwie strony konfliktu: komunistów oraz Bohaterów Wyklętych. Gracze każdej ze stron konfliktu mogą konsultować między sobą podejmowane decyzje. Celem gry jest wygranie określonej ilości starć. Jak je wygrać? Przeczytaj zasady gry poniżej.

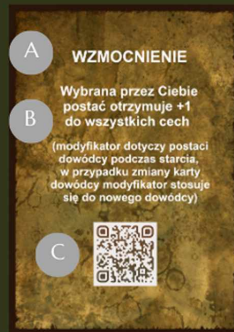
ELEMENTY GRY

Gra składa się z 3 rodzajów kart:

- 30 kart akcji,
- 32 kart postaci (16 kart Bohaterów Wyklętych, zwane dalej kartami bohaterów oraz 16 kart komunistów),
- 24 karty starć.

Karty akcji zawierają:

- nazwa karty akcji,
- opis efektu, który można wykorzystać podczas starcia,
- kod QR z odnośnikiem do strony, gdzie można zapoznać się ze szczegółowymi informacjami na temat użycia karty w różnych sytuacjach.



Karty postaci zawierają:

- A. typ postaci: „komunista” lub „Bohater Wyklęty”,
- B. poziom rzadkości postaci oznaczone jako ramka karty (postać legendarna – złota ramka, epicka – fioletowa ramka, rzadka – niebieska ramka, zwykła – ramka jasnozielona lub jasnoróżowa),
- C. stopień wojskowy, imię i nazwisko oraz pseudonim lub funkcja pełniona w systemie komunistycznym,
- D. sześć cech opisanych cyframi rzymskimi, z których każda ma wartość od I do 5; jedna cecha bohatera np. cecha I honor, ma swój odpowiednik u komunisty np. cecha I łajdactwo etc.
- E. rysunek postaci,
- F. mapa wskazująca główne miejsca działalności postaci,
- G. symbol Bohaterów Wyklętych – wilczy ślad lub symbol komunistów i ZSRR – sierp i młot,
- H. krótki opis postaci,
- I. kod QR z odnośnikiem do strony, gdzie można zapoznać się ze szczegółowymi informacjami na temat postaci.



Karty starć zawierają:

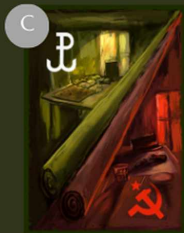
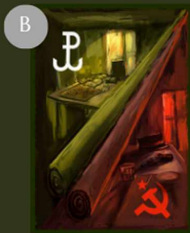
- A. nazwę oraz datę wydarzenia, w którym brali udział Bohaterowie wyklęci walcząc z komunistami,
- B. wskazanie cechy, która będzie brana porównywana między dowódcą postaci bohaterów i dowódcą postaci komunistów podczas starcia,
- C. kod QR z odnośnikiem do strony internetowej ze szczegółowymi informacjami na temat wydarzenia.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przed rozpoczęciem gry należy rozdzielić karty postaci bohaterów, karty postaci komunistów, karty akcji oraz karty starć i ułożyć je w osobne stosy kart rewersami do góry:

- A. karty postaci bohaterów,
- B. karty postaci komunistów,
- C. karty akcji,
- D. karty starć,
- E. stos kart odrzuconych, na który odkłada się zużyte karty podczas starcia.



1. PODZIAŁ GRACZY NA STRONY KONFLIKTU

Rozgrywkę rozpoczyna się od podziału graczy na dwie strony konfliktu. Połowa graczy będzie walczyć po stronie bohaterów, połowa graczy będzie walczyć po stronie komunistów. Jeżeli jest parzysta ilość graczy np. 6 należy wybrać spośród kart postaci losowo 3 karty bohaterów i 3 karty komunistów, potasować je i rozdać każdemu graczowi rewersem do dołu. Gracze, którzy wylosują postać komunisty walczą po stronie komunistów. Gracze, którzy wylosują postać bohatera, walczą po stronie bohaterów.

W przypadku, gdy jest nieparzysta ilość graczy np. 5 należy rozdać parzystą ilość kart postaci w celu podziału graczy na strony konfliktu: 3 karty postaci bohaterów i 3 karty postaci komunistów. W takim przypadku po jednej stronie konfliktu będą walczyć 3 gracze, po drugiej 2 gracze. Pozostałą kartę należy odłożyć na spód kart postaci komunistów lub bohaterów (zależnie od rodzaju karty). Gracze siadają naprzeciwko siebie: gracze, którzy wylosowali postać komunistów po jednej stronie, gracze którzy wylosowali postacie bohaterów po drugiej stronie.

2. ROZDANIE KART POSTACI ORAZ KART AKCJI

Graczom należy rozdać karty postaci oraz karty akcji. W przypadku parzystej ilości graczy każdemu graczowi rozdaje się karty postaci oraz karty akcji zgodnie z tabelką poniżej. W niektórych przypadkach istnieje możliwość gry w wariacie dłuższym (do 3 zwycięstw) lub krótszym (do 2 zwycięstw). Wariant krótszy jest oznaczony literą "a" (4a - 4 graczy wariant krótszy i 6a - 6 graczy wariant krótszy) natomiast wariant dłuższy jest oznaczony literą "b" (4b - 4 graczy wariant dłuższy 6b - 6 graczy wariant dłuższy).

Tabela parametrów gry w przypadku parzystej ilości graczy

| Ilość graczy | Ilość kart postaci dla gracza | Ilość kart akcji dla gracza | Limit kart akcji użytych przez stronę konfliktu podczas starcia | Liczba zwycięskich starć, aby wygrać konflikt |
|--------------|-------------------------------|-----------------------------|---|---|
| 2 | 7 | 5 | 3 | 2 |
| 4a | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 4b | 5 | 4 | 3 | 3 |
| 6a | 3 | 2 | 4 | 2 |
| 6b | 5 | 3 | 4 | 3 |
| 8 | 3 | 2 | 4 | 2 |
| 10 | 3 | 2 | 4 | 2 |

PRZYKŁAD. W grze bierze udział 4 graczy, którzy decydują się zagrać w wariant krótszy (4a). Aby podzielić graczy na strony konfliktu wybrano 2 karty bohaterów i 2 karty komunistów, potasowano je i rozdano losowo graczom. Gracze, którzy wylosowali kartę bohatera siadają po jednej stronie stołu. Gracze, którzy wylosowali kartę komunisty siadają po drugiej stronie stołu. Każdemu z graczy rozdaje się dodatkowo 2 karty postaci, aby łącznie posiadali 3 karty postaci i 3 karty akcji (A. karty akcji gracza grającego po stronie bohaterów, B. karty postaci bohaterów, C. karty akcji gracza grającego po stronie komunistów, D. karty postaci komunistów, E. karty starć).



W przypadku nieparzystej ilości graczy każdemu graczowi rozdaje się karty postaci oraz karty akcji zgodnie z tabelką poniżej. Strona słabsza oznacza stronę, w której jest mniej graczy. Strona silniejsza oznacza stronę, w której jest więcej graczy. Na przykład, gdy jest 3 graczy, po stronie komunistów jest 1 gracz, po stronie bohaterów jest 2 graczy, aby zachować równowagę między stronami konfliktu należy rozdać graczowi po stronie komunistów 6 kart postaci oraz 4 karty akcji. Dwóm graczom grającym po stronie bohaterów należy rozdać po 3 karty postaci i 2 karty akcji.

Tabela parametrów gry w przypadku nieparzystej ilości graczy

| Ilość graczy | Ilość kart postaci dla gracza | | Ilość kart akcji dla gracza | | Limit kart akcji użytych przez stronę konfliktu podczas starcia | Liczba zwycięskich starć, aby wygrać konflikt |
|--------------|-------------------------------|-------------------|-----------------------------|-------------------|---|---|
| | strona słabsza | strona silniejsza | strona słabsza | strona silniejsza | | |
| 3 | 6 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 |
| 5 | 5 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| 7 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 |
| 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 |

PRZYKŁAD. W grze bierze udział 3 graczy. Aby podzielić graczy na strony konfliktu wybrano 2 karty bohaterów i 2 karty komunistów, potasowano je i rozdano losowo graczom. Gracze, którzy wylosowali kartę bohatera siadają po jednej stronie stołu. Gracz, który wylosował kartę komunisty siada po drugiej stronie stołu (jedna z kart komunistów nie została wylosowana). Graczom po stronie bohaterów rozdaje się dodatkowo 2 karty postaci, aby łącznie posiadali po 3 karty postaci i 2 karty akcji. Graczowi po stronie komunistów rozdaje się 6 kart postaci i 4 karty akcji (A. karty akcji gracza grającego po stronie bohaterów, B. karty postaci bohaterów, C. karty akcji gracza grającego po stronie komunistów, D. karty postaci komunistów, E. karty starć).



ROZGRYWKA

Grę wygrywa strona konfliktu, która zależnie od trybu rozgrywki wygra 2 lub 3 starcia. Starcie wygrywa strona konfliktu, której postać dowódcy ma wyższą wartość cechy wskazaną w karcie starcia. Starcie (runda) składa się z fazy wyboru drużyny, fazy starcia, fazy wyboru dowódcy, fazy akcji oraz fazy ustalenia zwycięzcy.

I FAZA WYBORU DRUŻYNY

Każdy z graczy wystawia do starcia jedną postać. Gracze mogą między sobą konsultować swoje decyzje. Jeden gracz nie może wystawić dwóch postaci w miejsce postaci innego gracza. Karty postaci powinny zostać wyłożone na stół przez strony w tym samym czasie.

UWAGA! W przypadku nieparzystej ilości graczy, każdy gracz ze strony, w której jest więcej graczy (silniejsza strona) wyklada jedną kartę postaci do starcia. Każdy z graczy ze strony, w której jest mniej graczy (słabsza strona) wyklada jedną kartę postaci do starcia. Ponadto jeden z graczy słabszej strony (nie ma znaczenia który) wyklada dodatkowo jedną postać, aby liczba postaci podczas starcia była równa po obydwu stronach konfliktu.

PRZYKŁAD. W wariantcie gry dla 4 osób jeden z graczy grający po stronie bohaterów po konsultacji z drugim graczem wystawił do starcia o. kpt. Władysława Gurgacza (A.). Drugi z graczy wystawił rtm. Witolda Pileckiego (B.). Gracze grający po stronie komunistów wystawili natomiast do starcia Wulgarnego sędzię (C.) oraz Wywiadowcę Urzędu Bezpieczeństwa (D.).



BOHATER WIELKI
Pier. Feliks Sieroszewski „Czerwony”

| | |
|----------------|-----------------|
| CECHY: | CECHY: |
| I Honor | I Honor |
| II Walka | II Walka z ZSRR |
| III Patriotyzm | III Patriotyzm |
| IV Odwaga | IV Odwaga |
| V Sport | V Sport |
| VI Niezłomność | VI Niezłomność |

4
1
3
4
2
3

BOHATER WIELKI
kpt. Władysław Gurgacz „Lis”

| | |
|----------------|------------------|
| CECHY: | CECHY: |
| I Honor | I Honor |
| II Patriotyzm | II Walka z ZSRR |
| III Odwaga | III Walka z ZSRR |
| IV Odwaga | IV Odwaga |
| V Sport | V Sport |
| VI Niezłomność | VI Niezłomność |

4
3
4
3
2
4

BOHATER WIELKI
rtm. Witold Pilecki „Kamień”

| | |
|----------------|-----------------|
| CECHY: | CECHY: |
| I Honor | I Honor |
| II Walka | II Walka z ZSRR |
| III Patriotyzm | III Patriotyzm |
| IV Odwaga | IV Odwaga |
| V Sport | V Sport |
| VI Niezłomność | VI Niezłomność |

4
3
4
3
2
4

KOMUNISTA
Wulgarny sędzia

| | |
|-----------------|-----------------|
| CECHY: | CECHY: |
| I Łajdak | I Łajdak |
| II Okrucieństwo | II Okrucieństwo |
| III Kłótnia | III Kłótnia |
| IV Determinacja | IV Determinacja |
| V Sport | V Sport |
| VI Bezczelność | VI Bezczelność |

3
4
3
3
2
4

KOMUNISTA
Wywiadowca Urzędu Bezpieczeństwa

| | |
|-----------------|-----------------|
| CECHY: | CECHY: |
| I Łajdak | I Łajdak |
| II Okrucieństwo | II Okrucieństwo |
| III Kłótnia | III Kłótnia |
| IV Determinacja | IV Determinacja |
| V Sport | V Sport |
| VI Bezczelność | VI Bezczelność |

4
3
3
3
2
1

KOMUNISTA
Skorumpowany prokurator

| | |
|-----------------|-----------------|
| CECHY: | CECHY: |
| I Łajdak | I Łajdak |
| II Okrucieństwo | II Okrucieństwo |
| III Kłótnia | III Kłótnia |
| IV Determinacja | IV Determinacja |
| V Sport | V Sport |
| VI Bezczelność | VI Bezczelność |

2
2
4
4
4
2

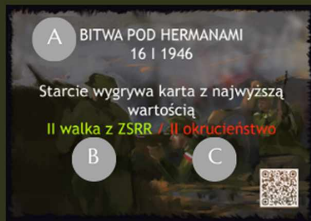
KOMUNISTA
Wywiadowca Departamentu Bezpieczeństwa Państwa

| | |
|-----------------|-----------------|
| CECHY: | CECHY: |
| I Łajdak | I Łajdak |
| II Okrucieństwo | II Okrucieństwo |
| III Kłótnia | III Kłótnia |
| IV Determinacja | IV Determinacja |
| V Sport | V Sport |
| VI Bezczelność | VI Bezczelność |

5
5
3
3
3
5

2 FAZA STARCIA

Odkrywa się kartę starcia, na której znajduje się nazwa i data wydarzenia oraz wskazana jest cecha porównywana podczas starcia. Przykładowo podczas starcia w Bitwie pod Hermanami (A.) starcie wygra postać dowódcy, który będzie posiadał wyższą cechę II „Walka z ZSRR” w przypadku dowódcy bohaterów (B.) lub „okrucieństwo” w przypadku dowódcy komunistów (C.). Na niektórych kartach zamiast okrucieństwa występuje brutalność. Pojęcia te należy traktować jako tożsame.



3 FAZA WYBORU DOWÓDCY

W tej fazie każda ze stron wybiera spośród kart postaci wyłożonych na stół (wybranych w fazie I) postać dowódcy starcia. W przypadku Bitwy pod Hermanami starcie wygra postać dowódcy, który będzie posiadał wyższą wartość cechy II „Walka z ZSRR” w przypadku dowódcy bohaterów lub „okrucieństwo” w przypadku dowódcy komunistów.

PRZYKŁAD. Podczas starcia wygra strona, której dowódca będzie miał wyższą wartość II "walka z ZSSR" lub "okrucieństwo". W związku z tym bohaterowie wystawiają jako dowódcę o. kpt. Władysława Gurgacza (A.), który ma tę wartość na poziomie 2, natomiast komuniści wulgarnego sędziego (B.), który ma tę wartość na poziomie 5. Karty dowódców wysuwane są do przodu.



4 FAZA AKCJI

Każda ze stron ma możliwość wykorzystania swoich kart akcji, aby wygrać starcie. Należy jednak przestrzegać następujących zasad:

- Należy przestrzegać limitu kart akcji możliwych do użycia podczas starcia (wynosi on 3 lub 4 karty akcji użyte przez stronę – nie przez gracza – podczas starcia).
- Modyfikatory „Wzmocnienie” i „Osłabienie” używa się na postać dowódcy starcia. W przypadku zmiany postaci dowódcy, modyfikatory „przechodzą” na nowego dowódcę. Na przykład komuniści użyli karty akcji „Wzmocnienie +2” na swojego dowódcę. Strona bohaterów użyła karty akcji „Ranny dowódca” na dowódcę komunistów usuwając go z funkcji dowódcy. Strona komunistów zmienia kartę dowódcy na inną spośród kart postaci wybranych w fazie I. Do postaci nowego dowódcy stosuje się użyty na poprzedniego dowódcę modyfikator „Wzmocnienie +2”.

5 FAZA USTALENIE ZWYCIĘZCY STARCIA

Starcie wygrywa strona, której dowódca posiada najwyższą wartość cechy wskazanej na karcie starcia. Oczywiście zastosowane przez graczy karty akcji zmieniają układ sił, wartości cech, czasem nawet porównywaną cechę podczas starcia. Zwycięzcą jest więc ta strona konfliktu, która po wykorzystaniu kart akcji posiada najwyższą wartość określonej cechy. W przypadku remisu należy rzucić kostką. Jeżeli wypadnie nieparzysta liczba oczek (1,3,5) starcie wygrywają bohaterowie. Jeżeli wypadnie parzysta liczba oczek (2,4,6) starcie wygrywają komuniści. Użyte podczas starcia karty należy odłożyć na stos kart odrzuconych. Nie będą już brały udziału w grze. Po ustaleniu zwycięzcy starcia należy rozpocząć kolejne starcie rozpoczynając od fazy I.

OBJAŚNIENIE SKRÓTÓW

AK (Armia Krajowa) - siły zbrojne Polskiego Państwa Podziemnego podczas II Wojny Światowej

Bohater Wyklęty - żołnierz walczący z wpływem komunistycznym ZSRR w Polsce po II Wojnie Światowej, system komunistyczny usilnie próbował usunąć pamięć o nich z kart historii dlatego nazwano ich "Bohaterami Wyklętymi"

"enkawudzista" - funkcjonariusz NKWD

Gestapo - tajna policja III Rzeszy odpowiedzialna za zwalczanie wszelkiego oporu, znana ze swojej brutalności

Holokaust - ludobójstwo około 6 milionów Żydów podczas II Wojny Światowej przez III Rzeszę rządzoną przez Adolfa Hitlera

"informator" - osoba, która donosiła m.in. funkcjonariuszom UB na poszukiwane przez nie osoby m.in. Bohaterów Wyklętych

KBW (Korpus Bezpieczeństwa Wewnętrznego) - jednostka wojskowa podległa MBP powołana m.in. do walki z Bohaterami Wyklętymi

MO (Milicja Obywatelska) - formacja o charakterze policyjnym funkcjonująca w latach 1944-89, mająca na celu zapewnienie porządku i bezpieczeństwa w państwie oraz usuwanie wszelkich działań mogących zagrozić systemowi komunistycznemu w Polsce

Ministerstwo Bezpieczeństwa Publicznego (MBP) - ministerstwo odpowiadające za bezpieczeństwo systemu komunistycznego w Polsce działające pod wpływem władz ZSRR

NKWD (Ludowy Komisariat Spraw Wewnętrznych) - aparat policyjny ZSRR odpowiedzialny za największe zbrodnie ZSRR m.in. morderstwo 22 tys. polskich oficerów w Katyniu

NIE - organizacja wojskowa, której celem była walka o niepodległość Polski z władzami komunistycznymi podległymi ZSRR, NIE pochodziło od słowa NIEpodległość oraz NIE jako symbol sprzeciwu przeciw ZSRR

ORMO (Ochotnicze Rezerwy Milicji Obywatelskiej) - organizacja społeczna wspierająca Milicję Obywatelską, z uwagi na dobrowolność służby w ORMO była to szczególnie pogardzana grupa społeczna

OZI (osobowe źródło informacji) - "informatorem", czyli osoba, która donosiła m.in. funkcjonariuszom UB na poszukiwane przez nie osoby m.in. Bohaterów Wyklętych

Prokurator - organ władzy państwowej, którego zadaniem jest wykrywanie i ściganie przestępstw oraz wnoszenie i popieranie aktu oskarżenia przed sądem, prokuratorzy za czasów PRL fałszowali dowody umożliwiając sędziom wydawanie bezprawnych wyroków np. na Bohaterach Wyklętych

PRL - Polska Republika Ludowa, czyli Państwo Polskie pod dominacją ZSRR w latach 1944-89 r.

SB (Służba Bezpieczeństwa) - organ odpowiedzialny za bezpieczeństwo PRL i bezpieczeństwo systemu komunistycznego w Polsce, funkcjonariusze SB znani byli ze swojej brutalności (do 1956 r. UB)

Sędzia - funkcjonariusz państwa uprawniony do wydawania wyroków, za czasów PRL sędziowie wydawali wyroki śmierci lub więzienia Bohaterów Wyklętych na podstawie sfałszowanych dowodów

UB (Urząd Bezpieczeństwa) - organ odpowiedzialny za bezpieczeństwo PRL i bezpieczeństwo systemu komunistycznego w Polsce, funkcjonariusze UB znani byli ze swojej brutalności (od 1956 r. SB)

"ubek" - funkcjonariusz UB

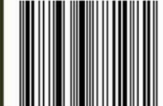
WiN - zrzeszenie Wolność i Niezawisłość lub Wolność i Niepodległość, cywilno-wojskowa organizacja konspiracyjna walcząca o niepodległą Polskę po II Wojnie Światowej

Wywiadowca UB - funkcjonariusz Urzędu Bezpieczeństwa odpowiedzialny za zebranie informacji na temat "figuranta", czyli osoby którą interesowało się UB (np. aby dotrzeć do Bohaterów Wyklętych)

ZSRR (Związek Socjalistycznych Republik Radzieckich) - federacja republik zarządzana przez partię komunistyczną, która strachem i przemocą wymuszała posłuszeństwo obywateli

Żołnierz Wyklęty - żołnierz walczący z wpływem komunistycznym ZSRR w Polsce po II Wojnie Światowej, system komunistyczny usilnie próbował usunąć pamięć o nich z kart historii dlatego nazwano ich "Żołnierzami Wyklętymi"

ISBN 978-83-66881-08-2



9 788366 881082