

„Ponieważ żyli prawem wilka,
historia o nich глуcho milczy...”
Zbigniew Herbert



Rok Żołnierzy Wykłętych to projekt zainicjowany przez Fundację Niepodległości dla upamiętnienia całego pokolenia tych żołnierzy polskich, którzy nie złożyli broni wraz z końcem II wojny światowej i kontynuowali walkę o niepodległość. Od lat nazywamy tych bohaterów pełnym dumnej goryczy mianem Żołnierzy Wykłętych. Projekt obejmuje prezentację ich biografii w postaci plakatów, wydanie książki „Wykłęci”, Podziemie zbrojne 1944-1963, oraz płyty rockowej „Panny Wykłęte”. Partnerami w realizacji projektu są Instytut Pamięci Narodowej i Ośrodek Karta.



Ośrodek Karta



www.facebook.com/RokZolnierzyWykletych
www.rokzolnierzywykletych.pl

WSTĘP

Latem 1944 r. Polski Komitet Wyzwolenia Narodowego, czyli nielegalna władza wykonawcza w Rzeczypospolitej Polskiej ustanowiona przez Józefa Stalina, przywódcę Związku Socjalistycznych Republik Radzieckich, wydał dyrektywę „O rozwiązaniu tajnych organizacji wojskowych na terenach wyzwolonych”. Tym samym Polskie Państwo Podziemne, reprezentacja legalnych władz Rzeczypospolitej, a w nim największe organizacje wojskowe, czyli Armia Krajowa i Narodowe Siły Zbrojne, zostały narażone na represje ze strony nowo powstałej władzy komunistycznej, która sukcesywnie przejmowała kontrolę nad Polską.

Kilka miesięcy po ogłoszeniu tej dyrektywy gen. Leopold Okulicki, Naczelnik, ostatni dowódca Armii Krajowej, wydał rozkaz o rozwiązaniu tej organizacji i zwolnił żołnierzy z przysięgi. Inne oddziały zbrojne nadal podejmowały walkę z radzieckim okupantem. Stali na czele takiego oddziału i walczył o „Wolną, Niepodległą, Szczęśliwą Polskę!”



Fundacja Niepodległości



CEL GRY

W „Bohaterach Wykłętych” gracze wcielają się w dowódców oddziałów walczących z nielegalną władzą komunistyczną. Ich zadaniem będzie walka z okupantem poprzez wykonywanie misji skierowanych przeciwko Władzy Ludowej oraz realizacja tajnych celów. Za swoje działania gracze otrzymują punkty chwały – kto zbierze ich najwięcej, wygrywa grę.

ELEMENTY GRY

32 KARTY ŻOŁNIERZY WYKŁĘTYCH



1. POZIOM DOWODZENIA
2. SIŁA BOJOWA
3. NAZWA I KOLOR GRACZA

20 KART ROZKAZÓW



1. NAZWA
2. EFEKT (DLA ŻOŁNIERZA)
3. MODYFIKATOR SIŁY

8 KART DZIAŁAŃ WŁADZY



1. MODYFIKATOR PT MISJI
2. NAZWA
3. EFEKT

20 KART PUNKTÓW CHWAŁY



1. WARTOŚĆ PUNKTOWA

8 KART TAJNYCH CELÓW



1. WARUNEK
2. DODATKOWE PUNKTY

4 KARTY Z TORAMI CHWAŁY



1 KARTA GŁÓWNODOWODZĄCEGO



1 KARTA NOMINACJI



15 KART MISJI

1. POZIOM TRUDNOŚCI I DATA
2. NUMER ETAPU (AWERS)
3. NAZWA
4. BONUS
5. NUMER ETAPU (REWERS)



1 KARTA MISJI SPECJALNEJ „UWOLNIENIE WIĘZNIÓW”



4 DREWNIANE ZNACZNIKI DO OZNACZANIA ZDOBYTYCH PUNKTÓW



1. SŁOWNICZEK:

Oddział - karty żołnierzy, które dany gracz posiada aktualnie na ręku.

Kwatera - miejsce, gdzie znajdują się żołnierze pozostający w grze, których gracze mogą zmobilizować (wziąć na rękę) poświęcając jedną akcję. Karty umieszczone są w Kwaterze zawsze awerssem do góry.

Areszt - stos kart żołnierzy umieszczany pod misją „Uwolnienie więźniów”. Trafiają tam żołnierze, którzy zostali pojmani przez Władzę Ludową w wyniku wykonywania misji albo w efekcie Działań Władzy. Żołnierzy można odbić z Aresztu poprzez wykonanie misji „Uwolnienie więźniów”.

Mogila - miejsce, gdzie zostają umieszczeni żołnierze zabici w danym etapie. Nie biorą oni udziału w dalszej grze i po zakończeniu etapu należy ich odłożyć do pudełka.

Głównodowodzący – funkcja określająca pierwszego gracza w każdej rundzie gry, oznaczana poprzez specjalną kartę. Na początku każdego etapu gracze będą licytowali się o tę kartę (patrz 3.1. Początek etapu). Po każdej rundzie następuje zmiana Głównodowodzącego (karta przechodzi do następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Nominacja - tę kartę otrzymuje gracz, który wylicytował kartę Głównodowodzącego w danym etapie. Można jej użyć tylko raz na dany etap. Gracz może pod koniec swojej tury umieścić tę kartę na Dowódcy wybranej misji. Ten żołnierz nie może w żaden sposób zostać usunięty z tej strefy (nie można na nim wykonać akcji przejęcia funkcji).

Bonus - na każdej z kart misji widnieje specjalny symbol bonusu umieszczony w lewym dolnym rogu karty. Po udejęnieniu symbolu bonusu umieszczonego w lewym dolnym rogu karty. Można jej użyć tylko raz na dany etap. Gracz może pod koniec swojej tury umieścić tę kartę na Dowódcy wybranej misji. Ten żołnierz nie może w żaden sposób zostać usunięty z tej strefy (nie można na nim wykonać akcji przejęcia funkcji).

Strefy działania - w „Bohaterach Wykłętych” każda misja posiada 4 strefy działań (są one „rozmieśczone” wokół danej karty misji), do których gracze będą przyporządkowywać wysyłanych na misję żołnierzy. Każda ze stref charakteryzuje się specjalnymi właściwościami. W strefach Dowodzenia, Zwiadu i Łączności może znajdować się tylko jeden żołnierz, podczas gdy w strefie Uderzeniowej może być ich dowolna liczba. Poniżej znajdują się krótkie opisy każdej ze stref:



Dowodzenie - żołnierz znajdujący się w strefie Dowodzenia danej misji (górną część karty oznaczoną Orłem) będzie przydzielal karty Punktów Chwały graczom, których żołnierze uczestniczą w danej misji, oraz zadecyduje o momencie jej rozpoczęcia. W dalszej części instrukcji taki żołnierz będzie nazywany Dowódcą.



Łączność - żołnierz zajmujący tę strefę (lewa strona karty oznaczona za pomocą Słuchawki) zdobywa specjalny bonus przypisany do misji (symbol w lewym dolnym rogu karty misji). Bonus otrzymuje się po misji zakończonej sukcesem (gracz kładzie kartę wykonanej misji przed sobą). Żołnierza zajmującego tę strefę określa się mianem Łącznika.



Zwiad - zajęcie strefy Zwiadu (prawa strona karty oznaczona Lornetką) pozwala graczowi pociągnąć podczas rozpoczynania misji dwie karty Działań Władzy (zamiast jednej) i wybrać tę, która wejdzie w życie. Niewybraną kartę należy odłożyć na spód talii Działań Władzy. Żołnierza zajmującego tę strefę nazywamy Zwiadowcą.



Sila uderzeniowa - znajduje się na dole karty misji i została oznaczona Karabinem (jest to jedyna strefa, w której może przebywać więcej niż jeden żołnierz). Żołnierze znajdujący się w tej strefie pozwalają dociągnąć w trakcie wykonywania misji dodatkowe Rozkazy (jedna dodatkowa karta za każdego żołnierza znajdującego się w tej strefie).

2. PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy:

1. Rozdzielić karty na poszczególne talie zgodnie z rewersami. Karty żołnierzy należy podzielić zgodnie z kolorami zawartymi na awersach tych kart.
2. Ułożyć talię kart misji, które zostaną wykorzystane w grze (z każdego etapu trafią do gry 3 z 5 kart misji). Najpierw należy wziąć 3 losowe karty misji z trzeciego etapu - utworzą one spód tworzonej talii. Następnie na nich należy położyć 3 misje z drugiego etapu, a na koniec, na szczycie tworzonego stosu, położyć 3 karty z pierwszego etapu. W ten sposób powstanie talia misji składająca się z 9 kart (nie należy jej tasować). Pozostałe karty misji należy odłożyć do pudełka - nie wezmą udziału w tej rozgrywce.
3. Ułożyć na środku stołu kartę „Uwolnienie więźniów”.
4. Należy przygotować talię Tajnych Celów. Zależnie od liczby graczy należy umieścić w niej 1 (w przypadku gry na 2 lub 3 osoby) lub 2 (przy rozgrywce 4-osobowej) karty „Zdrajców” (czerwony awers). Następnie talię należy potasować i umieścić w zasięgu graczy.
5. Talie Chwały i Działań Władzy oraz karty Głównodowodzącego i Nominacji należy położyć w zasięgu graczy.
6. Z uprzednio przetasowanej talii Rozkazów każdy gracz dobiera po jednej karcie na rękę - pozostałe należy umieścić w zasięgu graczy.
7. Przed każdym z graczy należy umieścić kartę z Torami Chwały wraz z drewnianym znacznikiem (umieszczamy go na tej karcie na polu z wartością 1) oraz przydzielić graczom zestawy ośmiu żołnierzy w odpowiednim kolorze (zgodnym z kolorem karty Toru Chwały).
8. Następnie każdy z graczy tasuje 8 kart żołnierzy w swoim kolorze i dociąga odpowiednią liczbę kart na rękę. Jest ona zależna od liczby grających. W grze 2-osobowej każdy dociąga po 6 kart, w 3-osobowej po 4 karty, zaś w 4-osobowej po 3 karty żołnierzy. Pozostałych żołnierzy należy umieścić w Kwaterze, awerssem do góry.

3. PRZEBIEG ROZGRYWKI

3.1. POCZĄTEK ETAPU

Gra trwa 3 etapy. Każdy z nich składa się z 4 następujących po sobie rund. Przed rozpoczęciem każdego etapu (łącznie z pierwszym) należy wykonać dodatkowo kilka czynności:

- rozdać każdemu z graczy jedną kartę z talii Tajnych Celów. Karty te są ukryte - nie należy ich pokazywać pozostałym uczestnikom rozgrywki;
- wybrać gracza rozpoczynającego dany etap (otrzyma on karty Głównodowodzącego oraz Nominacji). Odbywa się to na zasadzie licytacji. Każdy z graczy wybiera z ręki jednego z posiadanych żołnierzy. Kiedy wszyscy dokonają wyboru, karty są odkrywane - gracz, który wybrał żołnierza o najwyższym poziomie dowodzenia, wygrywa licytację. Remisy należy rozstrzygnąć drogą losowania (potasować karty żołnierzy z najwyższym poziomem dowodzenia i wylosować jednego z nich). Wszystkich żołnierzy użytych w licytacji należy umieścić w Kwaterze.

3.2. FAZY RUNDY

Każda z rund danego etapu składa się z następujących po sobie faz:

3.2.1. NOWA MISJA

Należy wyłożyć na środek stołu wierzchnią kartę z talii misji, jeśli jest to jedna z 3 pierwszych rund danego etapu. W ostatniej (czwartej) rundzie każdego etapu należy pominąć tę fazę.

3.2.2. AKCJE

W tej fazie gracze będą wykonywali po dwie akcje w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Jako pierwszy swoje dwie akcje wykona gracz posiadający kartę Głównodowodzącego, następnie gracz siedzący po jego lewej stronie i tak do momentu, w którym każdy z graczy wykona swoje akcje.

Uwaga! W rozgrywce dwuosobowej gracz posiadający w danej rundzie kartę Głównodowodzącego będzie dysponował dodatkową akcją (3 akcje zamiast standardowych 2).

Gracze mogą poświęcić swoje akcje na jedną z następujących czynności:

mobilizacja - gracz wybiera jednego z żołnierzy w swoim kolorze, który znajduje się w Kwaterze, i przenosi go do Oddziału (bierze na swoją rękę).

przydział - gracz może dołożyć dowolnego żołnierza z Oddziału do jednej z wyłożonych na stole misji (w tym do misji specjalnej „Uwolnienie więźniów”). Wykładając żołnierza gracz decyduje, do której strefy zostanie on przydzielony. W strefach Dowodzenia, Zwiadu oraz Łączności może znajdować się tylko jeden żołnierz, dlatego jeśli znajduje się tam karta któregośkolwiek z graczy, nie można przydzielić do tej strefy kolejnego żołnierza. Do strefy Uderzeniowej gracz zawsze ma prawo dołożyć jedną ze swoich kart Żołnierzy Wykłętych bez względu na to, jak wielu żołnierzy już tam jest.

przejęcie funkcji - tę akcję można wykonać naszym żołnierzem znajdującym się w strefie Uderzeniowej jednej z misji. Możemy zamienić go miejscem z żołnierzem przydzielonym do tej samej misji w jednej ze stref specjalnych (Dowodzenia, Zwiadu oraz Łączności naszego żołnierza jest równą bądź wyższą niż wartość tej cechy u żołnierza, który aktualnie zajmuje daną strefę. Jeśli w danej strefie specjalnej nie ma jeszcze żadnego żołnierza, nadal możemy wykonać tę akcję - w takim wypadku przenosimy naszego żołnierza ze strefy Uderzeniowej do jednej z niezajętych stref specjalnych (w obrębie tej samej misji).

3.2.3. ROZPOCZĘCIE MISJI

Każdą ze znajdujących się na stole misji należy rozpatrzyć w kolejności w jakiej się pojawiały (od wyłożonej najwcześniejszej). Misja specjalna „Uwolnienie więźniów” jest rozpatrywana na końcu. Gracz, który kontroluje *Dowódcę* danej misji, decyduje, czy zostanie ona rozpoczęta. Jeśli tak, należy natychmiast przejść do realizacji misji (patrz 3.4. Przebieg Misji). W przypadku braku jakiegokolwiek żołnierza w strefie *Dowodzenia*, misja nie może zostać rozpoczęta (wyjątkiem jest tylko moment zakończenia etapu).

3.2.4. PRZEKAZANIE DOWÓDZTWA

Gracz posiadający kartę *Głównodowodzącego* przekazuje ją graczowi siedzącemu po lewej stronie. Karta *Nominacji* pozostaje u gracza, który wygrał licytację na początku etapu - chyba, że została już wykorzystana.

3.3. ZAKOŃCZENIE ETAPU

Po zakończeniu ostatniej, czwartej rundy danego etapu należy wykonać dodatkowe czynności:

3.3.1. ROZPOCZĘCIE POZOSTAŁYCH MISJI

Należy w kolejności chronologicznej (od najdawniej wyłożonej) rozpocząć wszystkie misje, które nie zostały rozpoczęte w ciągu danego etapu. Wyjątkiem jest tylko misja „Uwolnienia więźniów”, która nie może rozpocząć się inaczej niż przez decyzję gracza kontrolującego *Dowódcę* tej misji.

3.3.2. OKREŚLENIE ZWYCIĘSTWA BĄDŹ PORAŹKI

Należy określić czy dany etap zakończył się sukcesem Bohaterów Wyklętych czy Władzy Ludowej. Jeśli przynajmniej dwie misje danego etapu zakończyły się porażką (znajdują się na odpowiednim stosie), etap zakończył się zwycięstwem Władzy Ludowej. W innym wypadku sukces odnieśli żołnierze kontrolowani przez graczy.

3.3.3. PODLICZENIE PUNKTÓW

Gracze ujawniają posiadane karty *Punktów Chwały* i przesuwają swój znacznik na *Torze Chwały* o liczbę zdobytych punktów. Następnie ujawniają swój *Tajny Cel*. Jeśli etap zakończył się sukcesem, *Punkty Chwały* zdobędą gracze posiadający zielone karty. Otrzymają oni odpowiednio 1 punkt za doprowadzenie do sukcesu w danym etapie i 2 dodatkowe punkty, jeśli spełnili zapisany na karcie warunek. W przypadku porażki żołnierzy w danym etapie, dodatkowe punkty otrzymają gracze posiadający karty „Zdrajcy” (czerwone karty *Tajnych Celów*). W tym wypadku każdy taki gracz otrzyma 2 punkty, jeśli dwie misje zakończyły się w danym etapie niepowodzeniem, i dodatkowy punkt, jeśli nie powiodła się żadna z misji danego etapu. Podobnie jak w przypadku kart *Punktów Chwały*, gracze aktualizują posiadane punkty na swoich torach zależnie od realizacji *Tajnych Celów*.

3.3.4. PRZYGOTOWANIE TALII DO KOLEJNEGO ETAPU

Gracze oddają wszystkie posiadane karty *Punktów Chwały* oraz *Tajnych Celów*. Następnie są one wtasowywane w odpowiednie talie. Należy również przetasować talię kart *Działań Władzy* (wracają do niej wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych).

Następnie usuwa się z gry karty wszystkich żołnierzy, którzy znaleźli się w *Mogile*, oraz wszelkie karty misji danego etapu (poza tymi, które jako bonus są w posiadaniu któregoś z graczy). Karty *Głównodowodzącego* oraz *Nominacji* należy umieścić na środku stołu.

3.4. PRZEBIEG MISJI

Przykład:

- Gracz kontrolujący *Pileckiego* (pomarańczowy) ciągnie 5 kart z wierzchu talii *Punktów Chwały* i przydziela każdemu graczowi (łącznie ze sobą) po jednej z nich. Ostatnią kartę odkłada na spód talii.
- Na misji strefa *Zwiadu* jest pusta, więc gracz ciągnie jedną kartę z wierzchu talii *Działań Władzy* i wprowadzając ją do gry.
- Gracze obliczają *Poziom Trudności* misji dodając do 9 wartość z wyciągniętej karty *Działań Władzy*.
- Gracze dobierają karty rozkazów: pomarańczowy i fioletowy po jednej karcie, niebieski i zielony po dwie.
- Gracze przydzielają *Rozkazy* swoim żołnierzom. Następnie je odkrywają i podliczają końcową siłę żołnierzy porównując ją z *Poziomem Trudności* wykonywanej misji.



3.4.1. PUNKTY CHWAŁY

Po rozpoczęciu misji gracz, który kontroluje *Dowódcę* danej misji, bierze karty z wierzchu talii *Punktów Chwały* i przydziela je graczom, którzy uczestniczą w misji. *Dowódca* dociąga jedną kartę plus jedną dodatkową za każdego gracza (również siebie), którego przynajmniej jeden żołnierz bierze udział w misji. Każdy z tych graczy otrzymuje od *Dowódcy* po jednej karcie *Punktów Chwały* (tylko *Dowódca* i dany gracz wie jaką kartę otrzymał), ostatnią kartę należy odłożyć na spód talii *Chwały* (również nie ujawniając innym, jaka to karta). Gracze kładą otrzymane karty zakryte przed sobą - otrzymują je tylko wtedy, gdy misja zakończy się sukcesem.

Jeśli na misji nie ma żadnego żołnierza w strefie *Dowodzenia*, każdy z graczy kontrolujących chociaż jednego żołnierza biorącego udział w misji dobiera po jednej karcie z wierzchu talii *Punktów Chwały* i kładzie ją przed sobą.


3.4.2. ZWIAD


Jeśli do danej misji został przydzielony *Zwiadowca*, to gracz, który go kontroluje, ciągnie dwie karty *Działań Władzy* z wierzchu talii, wybiera jedną z nich i układa odkrytą obok wykonywanej misji. Drugą z kart odkłada na spód talii *Działań Władzy* nie ujawniając jej innym graczom.


Jeśli do danej misji nie został przydzielony *Zwiadowca*, należy położyć obok misji kartę z wierzchu talii *Działań Władzy*.


3.4.3. DZIAŁANIA WŁADZY


Po wyłożeniu karty *Działań Władzy* należy natychmiast wprowadzić w życie jej efekt. Został on wyrażony na karcie za pomocą odpowiedniego symbolu. Poniżej znajduje się opis poszczególnych efektów *Działań Władzy* wraz z przyporządkowanymi do nich symbolami:

 **Aresztowania.** Przenieś żołnierza z najniższą siłą bojową z *Kwatery* do *Aresztu*. W przypadku remisów efekt dotyczy wszystkich żołnierzy o najniższej sile.

 **Egzekucja.** Usuń z gry losowego żołnierza z *Aresztu*. Jeśli w *Areszcie* nie ma żadnego żołnierza, zignoruj tę kartę.

 **Przesłuchanie.** Gracz, który posiada najwięcej żołnierzy w *Areszcie*, w najbliższej rundzie będzie dysponował jedną akcją mniej. W przypadku remisu efekt dotyczy wszystkich remisujących graczy. Jeśli w *Areszcie* nie ma żadnego żołnierza, zignoruj tę kartę.

 **Konfidenci.** *Dowódca* misji może odrzucić tę kartę (jej wartość nie będzie doliczana do *Poziomu Trudności* misji). Jeśli się na to zdecyduje, zmniejsza liczbę posiadanych *Punktów Chwały* o jeden.

 **Oblawa.** Żołnierze, którzy zostaną ranni w tej misji, trafiają do *Aresztu* (a nie do *Kwatery*, jak to się dzieje normalnie).

Zasadzka. Podnosi *Poziom Trudności* misji. Nie posiada dodatkowego efektu.


3.4.4. OBLICZENIE POZIOMU TRUDNOŚCI


Po wprowadzeniu w życie efektu z karty *Działań Władzy* należy obliczyć *Poziom Trudności* realizowanej misji. W tym celu do wartości znajdującej się na karcie misji należy dodać wartość znajdującą się na rozpatrywanej przed chwilą karcie *Działań Władzy*. W ten sposób otrzymujemy końcowy *Poziom Trudności* danej misji.


3.4.5. ROZKAZY


Należy przetasować talię *Rozkazów*. Następnie każdy gracz ciągnie po jednej karcie z wierzchu tej talii za każdego żołnierza, którego posiada na wykonywanej właśnie misji. Dodatkowo gracze dobierają po jeszcze jednej karcie z każdego ze swoich żołnierzy znajdujących się w strefie *Uderzeniowej* wykonywanej misji. Z dobranych w ten sposób kart (oraz jednej karty, którą gracz posiadał wcześniej na rękę) gracz będzie wybierał *Rozkazy*, które przydzieli swoim żołnierzom. Każdy uczestniczący w misji żołnierz (bez względu na strefę, w jakiej się znajduje) musi otrzymać dokładnie jeden *Rozkaz*. Nie można pozostawić żołnierza bez karty *Rozkazu* ani przydzielić dwóch kart jednemu żołnierzowi. Przydzielone *Rozkazy* należy układać rewersem do góry tak, aby inni gracze nie widzieli jakie karty dołączyliśmy do ręki, a pozostałe odłożyć na wierzchu talii *Rozkazów*.


W „Bohaterach Wyklętych” występują 4 rodzaje kart *Rozkazów*. Każda z nich poza nazwą zawiera dwie informacje. Pierwszą jest modyfikator do siły danego żołnierza (z reguły wyrażony liczbą po plusie). Druga informacja pozwala określić jakie straty poniósł dany żołnierz (symbol znajdujący się na karcie). Każda z kart posiada swoją wersję specjalną (gwiazdka umieszczona przy nazwie karty), różniącą się od podstawowej większym modyfikatorem siły lub dodatkową specjalną zasadą. Poniżej znajduje się spis wszystkich kart *Rozkazów* występujących w grze:


 **Za wolną Polskę!** +2 do siły bojowej żołnierza. Żołnierz ginie w akcji. Umieść jego kartę w *Mogile*.


 **Za wolną Polskę!*** +1 do siły bojowej żołnierza. Gracz, który go kontroluje, natychmiast dobiera jeden *Punkt Chwały*. Żołnierz ginie w akcji. Umieść jego kartę w *Mogile*.


 **Atak!** +1 do siły bojowej żołnierza. Żołnierz zostaje pojmany w akcji. Umieść jego kartę w *Areszcie*.

 **Atak!*** +2 do siły bojowej żołnierza. Żołnierz zostaje pojmany w akcji. Umieść jego kartę w *Areszcie*.

 **Utrzymać pozycję!** Siła bojowa żołnierza nie ulega zmianie. Żołnierz zostaje ranny. Umieść jego kartę w *Kwaterze*.

 **Utrzymać pozycję!*** +1 do siły bojowej żołnierza. Żołnierz zostaje ranny. Umieść jego kartę w *Kwaterze*.


 **Wycofać się!** Siła bojowa żołnierza spada do zera. Żołnierz wycofuje się z misji. Należy natychmiast przenieść go do *Oddziału* kontrolującego go gracza.


 **Wycofać się!*** Siła bojowa żołnierza nie ulega zmianie. Żołnierz wycofuje się z misji. Wraca do *Oddziału* kontrolującego go gracza.


3.4.6. REZULTAT MISJI


Po tym, kiedy do każdego żołnierza została przydzielona karta *Rozkazu*, należy je odkryć i podsumować siłę biorących udział w misji żołnierzy. W tym celu sumujemy wartość siły każdego żołnierza zmodyfikowaną o dołożoną do niego kartę *Rozkazu*. Aby to zrobić, w pierwszej kolejności gracze powinni wziąć na rękę wszystkich żołnierzy z rozkazem „Wycofać się!” (ale nie z jego specjalnym odpowiednikiem). Następnie sumujemy siłę pozostałych biorących udział w misji żołnierzy, uwzględniając modyfikatory z kart *Rozkazów*. Jeśli uzyskana wartość jest większa lub równa *Poziomowi Trudności* misji (zwiększonemu o modyfikator z karty *Działań Władzy*), działania graczy zakończyły się sukcesem. W innym wypadku misja kończy się niepowodzeniem.


Jeśli misja zakończyła się sukcesem, uczestniczący w niej gracze biorą na rękę leżące przed nimi karty *Punktów Chwały* (rozdzielane przez *Dowódcę* na początku misji). Następnie gracz, który kontrolował *Zwiadowcę*, kładzie przed sobą kartę zrealizowanej misji - będzie mógł wykorzystać znajdujący się na niej bonus w dalszej części rozgrywki. Jeśli strefa *Zwiadu* była pusta, kartę misji należy odłożyć do pudełka. Poniżej znajduje się opis wszystkich bonusów występujących w grze:


 Odrzuć tę kartę. Przenieś dowolnego żołnierza z *Aresztu* do *Kwatery*.

 Odrzuć tę kartę. Odrzuć jedną z posiadanych na ręce kart *Chwały*. Następnie weź na rękę kartę z wierzchu talii *Chwały*.

 Odrzuć tę kartę. Dysponujesz dodatkową akcją w tej rundzie.

 Odrzuć tę kartę. Możesz anulować decyzję innego gracza o rozpoczęciu misji.

 Odrzuć tę kartę po wyłożeniu karty *Działań Władzy*. Wyłożoną kartę należy odrzucić - jej efekty są ignorowane.

 Odrzuć tę kartę po odkryciu wszystkich kart *Rozkazów* w danej misji. Dodaj +2 punkty siły do łącznej siły bojowej biorących w niej udział żołnierzy.

Uwolnienie więźniów - zakończenie sukcesem misji specjalnej „Uwolnienie więźniów” ma trochę inny efekt niż w przypadku zwykłych misji. Po pierwsze, bonus przysługujący graczowi kontrolującemu strefę *Zwiadu* należy wykorzystać natychmiast (wziąć jednego ze swoich żołnierzy znajdujących się w *Areszcie* do *Oddziału*). Jeśli w *Areszcie* nie było żołnierza gracza kontrolującego *Zwiadowcę*, bonus należy zignorować. Następnie należy przenieść wszystkich żołnierzy, którzy znajdowali się w *Areszcie*, do *Kwatery*. Karta misji nadal pozostaje na stole - w dalszej części gry kolejni żołnierze będą mogli trafić do *Aresztu*.

Jeśli misja zakończyła się niepowodzeniem, gracze odrzucają leżące przed nimi karty *Punktów Chwały* (należy je umieścić na spodzie odpowiedniej talii). Kartę misji należy położyć na stosie niepowodzeń danego etapu (wyjątkiem jest tutaj karta misji specjalnej „Uwolnienie Więźniów”, którą należy pozostawić na stole). Kiedy etap dobiegnie końca, liczba znajdujących się tam kart misji pozwoli określić czy zakończył się on zwycięstwem Bohaterów Wyklętych czy Władzy Ludowej.



3.4.7. ZAKOŃCZENIE MISJI

Na koniec rozgrywania danej misji (bez względu na jej wynik) należy rozpatrzyć straty żołnierzy. Wszystkich, którzy posiadają na rozkazie efekt *Śmierć*, należy umieścić w *Mogile*. Tych, którzy mają tam symbol *Pojmania*, umieszczamy w *Areszcie* (pod kartą „Uwolnienie więźniów”). *Ranni* żołnierze trafiają do *Kwatery*, natomiast ci, którzy dokonali *Odwrotu*, trafiają na ręce odpowiednich graczy. Kartę *Działań Władzy* dołożoną do misji należy umieścić na odpowiednim stosie kart odrzuconych. Na koniec należy zebrać wszystkie karty *Rozkazów* i umieścić je na wierzchu talii *Rozkazów* (będzie ona przetasowywana przed wykonywaniem kolejnej misji).

3.5. KONIEC GRY

Po rozegraniu czwartej rundy trzeciego etapu należy porównać zebraną przez graczy liczbę *Punktów Chwały*. Gracz, który zdobył ich najwięcej, wygrywa. Jeśli gracze zremisują, należy porównać liczbę żołnierzy w *Oddziałach* remisujących graczy. Zwycięzcą zostaje gracz, który ma ich więcej. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

STOPNIE WOJSKOWE WYKORZYSTANE W GRZE

		
plk - pułkownik	kpt. - kapitan	chor. - chorąży
		
ppłk - podpułkownik	por. - porucznik	st. sierż. - starszy sierżant
		
mjr - major	ppor. - podporucznik	sierż. - sierżant

BOHATEROWIE WYKLĘCI Gra karciana

Wydawca: Fundacja Niepodległości
Autorzy: Adam Kwapiński, Michał Sierko
Graficy: Iga W. Grygiel, Radosław Jaszczuk, Ilona Sopuch
Skład: Iga W. Grygiel, Adam Kwapiński
Tłumaczenie na angielski: Piotr Żuchowski
Rok wydania: 2013

Podziękowania

Szczególne podziękowania należą się osobom, które zainicjowały ogólnopolski projekt społeczny wspierający pamięć o Żołnierzach Wyklętych, a przede wszystkim jego pomysłodawcy - Prezesowi Fundacji Niepodległości Przemysławowi Omieczińskiemu.

Karty historii, które zapisały swoją ofiarą Żołnierze Wyklęci, zasługują na obronę przed zapomnieniem - ponieważ są dowodem, że pomimo podpisania traktatów pokojowych, wojna nie ustala, a Rzeczpospolita Polska nadal nie była wolna. Dzisiaj możemy złożyć hołd tym, którzy się z tym nie zgodzili.

Dziękujemy również wszystkim osobom, które wspierały nas swoimi radami i uwagami podczas tworzenia gry. To dzięki ich sugestiom i pomocy nasza gra nabrała twardości, a nie innego kształtu! Szczególne podziękowania składamy: Marcie Andruszczak, Jakubowi Barańskiemu, Szymonowi Charko, Piotrowi Gawryszczakowi, Idze Grygiel, Przemysławowi Piaskiewiczowi, Maciejowi Kwiatkowi, Maciejowi Poleczkowi, Filipowi Mańkiewiczowi, Jolancie i Piotrowi Pyszniakom, Maciejowi Romańczukowi, Wojciechowi Slotwińskiemu, Natalii Sokół, Maciejowi Szymczakowi, Jakubowi Wasilewskiemu, Piotrowi Wiktorowiczowi, Katarzynie Wszole, Mateuszowi Zarodowi oraz Piotrowi Żuchowskiemu.