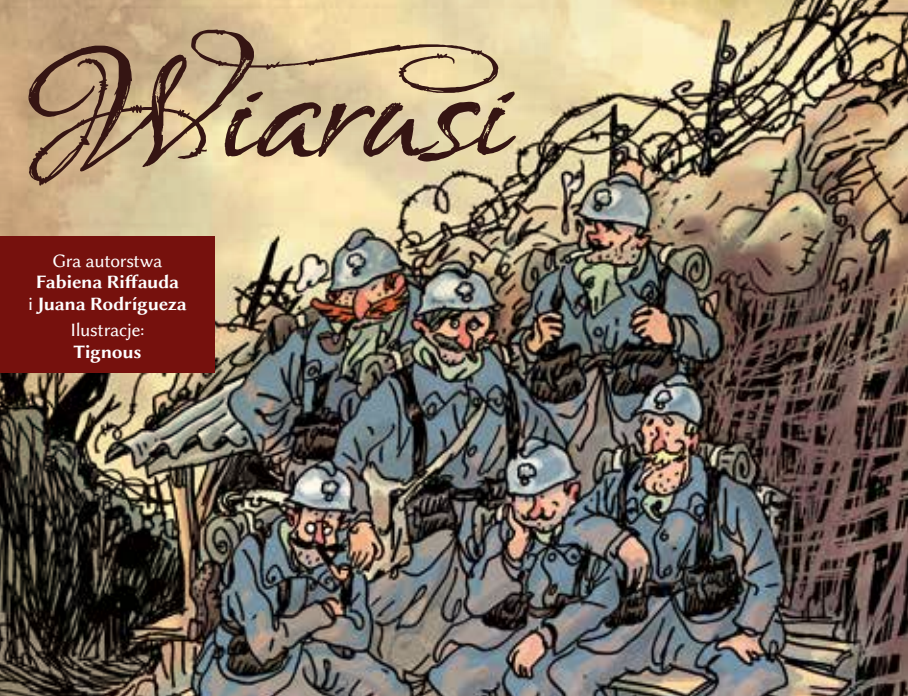


Wiarusi

Gra autorstwa
Fabiena Riffauda
i Juana Rodrígueza

Ilustracje:
Tignous



Drugi sierpnia 1914 roku. Na rynku małego miasteczka grupka nierozłącznych przyjaciół wciąż jest w szoku po przeczytaniu przytwierdzonego do drzwi ratusza obwieszczenia o mobilizacji. Nagłówki gazet niepokoiły już od kilku tygodni, ale treść ogłoszenia zaskoczyła wszystkich. Nie zdając sobie sprawy z piekła, które ich czeka, mężczyźni przyrzekają sobie, że niezależnie od tego, co się wydarzy, wszyscy wrócą żywi. Niestety rzeczywistość, z którą przyjdzie się im zmierzyć, jest dużo gorsza niż ich najgorsze koszmary.

Wiarusi

Gra kooperacyjna dla 2–5 graczy
trwająca około 30 minut.

Nota intencyjna

Podobnie jak literatura i kino, gry są niezaprzeczalnie zaangażowanym medium kulturowym. Nie ma tematów, których nie mogłyby poruszać, choć niektóre z nich są bardziej delikatne niż inne. Życie wiarusów jest jednym z tych delikatniejszych.

Projektowaliśmy i ulepszyliśmy tę grę powodowani najwyższym szacunkiem, jaki wzbudziło w nas cierpienie, które znieśli ci żołnierze. W tym poważnym przedsięwzięciu postanowiliśmy skupić się na jednostce, na jej codziennych troskach i lękach.

Jedyną wskazowaną przez nas metodą przetrwania jest międzyludzka solidarność, braterstwo i wzajemna pomoc.

„Wiarusi” dają każdemu graczowi szansę odczuć niektóre z trudności, jakie napotykali żołnierze w okopach. Gra nie przedstawia pełnego obrazu wojny, ale narastające wokół stołu emocje i tak często mogą być bardzo silne.

Droga do zwycięstwa może wydawać się trudna, ale nie traćcie odwagi – nie ustępujcie, a przetrwacie wielką wojnę!

Hold

Niektóre z postaci przedstawionych w grze rzeczywiście istniały. Niektóre są przodkami ludzi, którzy pracowali nad tą grą. Gra „Wiarusi” to hold złożony wszystkim ludziom, którzy żyli w tych tragicznych czasach.

F.d. et

Jan

Zawartość



6 dwustronnych
kart **wiarusów**

(strona z **amuletem**)



59 kart
doświadczeń



16 żetonów
wsparcia



5 żetonów
przemów



znacznik
dowódcy misji



skrócony opis
zasad



karta **pokoju**

karta **pomnika**

Przygotowanie

• Każdy z graczy wybiera kartę **wiarusa** i umieszcza ją przed sobą **amuletem** do góry.

• Każdy z graczy otrzymuje **3 żetony wsparcia**:

- 1 żeton

- 1 żeton

- kafelek wybrany losowo spośród pozostałych.

Jeśli graczy jest 2 albo 3, nie używa się żetonów z oznaczeniami i .

• Należy potasować talię kart **doświadczeń**. Następnie na karcie **pokoju** należy umieścić 25 kart rewersami do góry. Tworzą stos **doświadczeń**. Pozostałe 34 karty należy położyć na karcie **pomnika** rewersami do góry. Tworzą rezerwę **morale** dla grupy.

• Między 2 stosami kart umieszczamy żetony **przemów**. Ich liczba zależy od liczby graczy:

- 5 żetonów dla 2 albo 3 graczy,

- 4 żetony dla 4 graczy,

- 3 żetony dla 5 graczy.

• Znacznik dowódcy misji otrzymuje najbardziej zarośnięty gracz.

• Grę czas zacząć!



🌀 Cel gry 🌀



Gracze próbują wyczerpać stos kart **doświadczeń** i odsłonić kartę **pokoju** poprzez wypełnianie kolejnych **misji**. Gracze wygrywają, jeśli karta **pokoju** jest odsłonięta i nie zostały im żadne karty na rękach.

Na koniec każdej **misji** spada **morale** i karty z rezerwy **morale** przenosi się na stos kart **doświadczeń**. Gracze przegrywają, gdy zostanie odsłonięta karta **pomnika**.



🌀 Przebieg misji 🌀

Misja składa się z 4 etapów.

1 Przygotowanie

■ Trudność

Dowódca misji wybiera trudność misji. Przez trudność należy rozumieć liczbę kart, która zostanie rozdana każdemu z graczy (minimalnie po 1). Karty pobiera się ze stosu kart **doświadczeń** i rozdaje się pojedynczo, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od dowódcy misji. Jeśli podczas dobierania kart stos **doświadczeń** się skończy, dalszych kart po prostu się nie pobiera. Niektórzy gracze mogą mieć na ręce mniej kart niż inni.

Szykujemy się do kolejnego ataku. Co się stanie, nie wiem, ale patrzeć na skalę przygotowań, to będzie coś strasznego...

Alphonse

■ Kwiat w lufie

W pierwszej **misji** wszyscy gracze **muszą** otrzymać po 3 karty. Dowódca może zdecydować, że start ma być jeszcze trudniejszy, i rozdać kolejne.

Wjaska nasze zdobyły Hoge, w nocy z 26 na 27
października i możesz mi wierzyć na słowo -
to był prawdziwy koszmar. Przed satormem
musieliśmy stać cały dzień po pas w wodzie
i wx. rano dopiero potem zatakowaliśmy ich.

24 Misja

Żołnierz ze 133. pułku, zwanego „La Gauloise”

Zadaniem każdego z graczy jest pozbyć się wszystkich kart **doświadczeń** z ręki. **Zagrożenia** umieszcza się pośrodku stołu, na **ziemi nicyjey** (zob. ilustracja), zaś karty **brutalnego losu** (czyli karty **doświadczeń** oznaczone ⚡) pozostają przy graczu. **Misja** trwa, dopóki na stole nie znajdą się w tym samym czasie 3 identyczne aktywne **zagrożenia** (wliczając w to **fobie** i **traumy** graczy, którzy się nie wycofali).

6 typów zagrożeń

noc



śnieg

deszcz



maska

pościk



gwizdek*

*Gwizdek oznacza rozpoczęcie ataku.

Ten gracz zagrał
żeton **wsparcia**
i wycofał się z misji.



ziemia nicyjya



Przypisane do gracza
karty **brutalnego losu**.



Gracz użył
amuletu.

■ Działania

Zaczynając od dowódcy misji, gracze grają po kolei i zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara tak długo, jak trwa **misja** (zob. *Koniec misji*). Każdy gracz w swojej turze (póki się nie wycofa) wybiera jedną spośród przedstawionych poniżej akcji. Może:



Zagrać kartę doświadczenia z ręki.

Jeśli karta jest **zagrożeniem**, kładzie się ją na **ziemię niczyją** pośrodku stołu. Jeśli jest kartą **brutalnego losu**, kładzie się ją przy karcie gracza. Jej działanie jest natychmiastowe.



Użyć amuletu.

Gracz odrzuca jedną z kart leżących na **ziemi niczyjej** oznaczonych tym samym typem **zagrożenia** co jego **amulet**, a następnie odwraca swoją kartę **wiarusa**. Żeby móc znów skorzystać z **amuletu**, trzeba będzie ponownie odwrócić kartę. (zob. *Wsparcie*).



Wygłosić przemowę.

Jeśli gracz ma żeton **przemowy**, może dodać odwagi swoim towarzyszom i ochronić ich przed 1 z 6 **zagrożeń**. Aktywny gracz wybiera rodzaj **zagrożenia** i oznajmia to pozostałym. Następnie pozostali gracze (oprócz mówcy) mogą odrzucić z ręki 1 kartę zawierającą to **zagrożenie**.

Jeśli gracz ma więcej niż 1 kartę z tym **zagrożeniem**, musi wybrać, którą z nich chce odrzucić. Gracze, którzy wcześniej się wycofali, nie mają żadnych korzyści z **przemowy**. Po wykorzystaniu żeton **przemowy** usuwa się z gry.



Wycofać się i zagrać żeton wsparcia.

Wycofując się, gracz decyduje, że nie bierze już udziału w **misji**, i w związku z tym nie będzie mógł więcej podejmować działań. Następnie musi wybrać, któremu z graczy udzieli **wsparcia**. Żeby to zrobić, należy w tajemnicy wybrać jeden z żetonów **wsparcia** (jeśli gracz wciąż je posiada) i umieścić go rewersem do góry na swojej karcie **wiarusa**. Wszystkie zagrane żetony **wsparcia** są odkrywane na koniec **misji**, kiedy już wszyscy gracze się wycofają, i przekazywane wybranym graczom. Gdy gracz się wycofuje, wszystkie przypisane mu karty **brutalnego losu** przestają mieć wpływ na bieżącą **misję**. Jeśli nie zostaną usunięte w fazie **wsparcia**, obowiązują w kolejnej **misji**. Gracz, który się wycofał, zachowuje wszystkie karty, które zostały mu na rękę, na następną rundę. Gracz, który nie ma już żetonów **wsparcia**, również może się wycofać. Po prostu nie zagrywa żetonu **wsparcia**. Jeśli nadal ma karty na rękę, na znak wycofania się może umieścić je (rewersami do góry) na swojej karcie **wiarusa**.

■ Karty pułapki

Gdy gracz zagra z ręki kartę **zagrożenia** z symbolem **pułapki**, musi dociągnąć 1 kartę ze stołu **doświadczeń** i NATYCHMIAST ją zagrać. Jeśli na tej karcie jest kolejna **pułapka**, ignoruje się ją. Jeśli jest to karta **brutalnego losu**, gracz umieszcza ją obok swojej karty **wiarusa**. Jeśli przez **pułapkę** misja kończy się niepowodzeniem i tak należy dociągnąć i zagrać kolejną kartę.

2 typy **zagrożeń**:
noc i pocisk

Symbol
pułapki



Misja może
trwać dalej.

Niepowodzenie:
3 × pocisk

Niepowodzenie:
3 × śnieg



■ Koniec misji

Misja może zakończyć się na 2 sposoby:

- wszyscy gracze wycofują się i **misja** kończy się sukcesem (w końcu wszyscy jeszcze żyjecie).

Karty leżące na **ziemi nicyzjej** są odrzucone
ALBO

- na **ziemi nicyzjej** znajdują się 3 identyczne **zagrożenia**, wliczając w to **fobie** i **traumy** graczy, którzy się nie wycofali. W takim wypadku **misja** kończy się niepowodzeniem. Karty leżące na **ziemi nicyzjej** są z powrotem wstawiane w stos **doświadczeń** i trzeba im będzie stawić czoła po raz kolejny.

W obu przypadkach niezagrane karty zostają na ręce, a karty **brutalnego losu** nadal są przypisane do karty **wiarusa**. Gra wchodzi w fazę **wsparcia**.



Imelowo walki ustaly i jest troche bezpieczeniej.
Czuję się dobrze, choć rany wciąż dają się we znaki.
Mój przyjaciel zginął w ostrzale. Był odważnym
człowiekiem o wielkim sercu. Miał przyrzuconą

3/4 Wsparcie

Gdy **misja** dobiega końca, gracze odsłaniają żetony **wsparcia**, które umieścili na swojej karcie **wiarusa**, gdy się wycofywali, i dają je wybranemu graczowi.



... **Wsparcie** dla drugiego gracza od lewej.

Wsparcie dla pierwszego gracza od prawej.



Jeśli jeden z graczy otrzymał **więcej** żetonów **wsparcia** niż którykolwiek z pozostałych, to zyskuje pomoc grupy i może:

- pozbyć się 2 kart **brutalnego losu** wpływających na jego **wiarusa**

ALBO

- odzyskać swój **amulet** (odwrócić kartę na stronę z **amuletem**).

W przypadku remisu nikt nie uzyskuje **wsparcia**. Gracze zachowują żetony **wsparcia**, które uzyskali.

Jeśli misja się nie powiodła

Brane pod uwagę są jedynie żetony graczy, którzy już się wycofali.

W takim przypadku, jeśli któryś gracz otrzymał więcej żetonów **wsparcia** niż którykolwiek z pozostałych, może odrzucić 1 kartę **brutalnego losu**.

Warunek przegranej

Jeśli po odkryciu i rozpatrzeniu żetonów **wsparcia** jakiś gracz zostaje z **co najmniej 4 kartami brutalnego losu**, cała grupa natychmiast przegrywa, a gra dobiega końca.

Warunek zwycięstwa

Rozejm jest podpisywany, gdy wyczerpie się stos **doświadczeń**, karta **pokoju** jest odkryta i gracze nie mają już na rękach żadnych kart. Udało im się przeżyć wielką wojnę i wygrać. Brawo!



*Cały pułk zginął. Ludzie tacy jak my, ciebie, ym,
Od początku tej straszliwej wojny wyobrazałem sobie
wszystko, co trzeba będzie znosić na co dzień, ale nigdy
nie myślałem, że to będzie tak trudne.*

4/4 Spadek morale

Wojna trwa, a morale grupy spada. Należy policzyć, ile w sumie pozostało kart na rękach graczy, a następnie przenieść taką samą liczbę kart z rezerwy **morale** na stos kart **doświadczeń** (zawsze nie mniej niż 3 karty).

Warunek przegranej

Gdy rezerwa **morale** grupy się wyczerpie, odsłania się kartę **pomnika** i drużyna przegrywa!

Jeśli gracze doszli do fazy spadku **morale**, znacznik dowódcy misji przesuwa się do kolejnego gracza. Były dowódca otrzymuje żeton **przemowy** (o ile jakiś jest dostępny).

Rozpoczyna się kolejna misja...

...a wojna trwa!

Karty

- 39 kart **doświadczeń** – każdy z 6 tyłów **zagrożenia** występuje 14 razy, 9 kart zawiera **pułapkę**;
- 19 kart **brutalnego losu**;
- 1 karta **Wesołych Świąt!**



Gra dla początkujących

W czasie kilku pierwszych rozgrywek polecamy ignorować pułapki na kartach **zagrożeń**.

Gra standardowa

W rozgrywce o standardowym poziomie trudności należy rozpatrywać pułapki na kartach **zagrożeń**.

Gra dla weteranów

Weterani wielu rozgrywek mogą zwiększyć stos kart **doświadczeń** do 30 kart.

Bądźcie dzielni!



Fragmenty listów wiarusów, które widzicie w tym zeszytcie, wzięto z „Paroles de Poilus” opublikowanych przez Radio France Editions.

Gra dla dwóch graczy

Należy dodać wirtualnego gracza, **kapelana**. Prezentuje go wybrana karta **wiarusa**. Otrzymuje 3 żetony **wsparcia** i bierze udział tylko w fazie **wsparcia**, więc nigdy nie rozdaje się mu kart **doświadczeń** i nie może być dowódcą misji.

Startowy stos **doświadczeń** w tym wariacie składa się z 20 kart.

Zużyte żetony **przemów** nie są usuwane z gry, lecz wracają do zapasu **przemów**.

Gra toczy się normalnie, z wyjątkiem przygotowania, kiedy to **wsparcie** udzielane przez **kapelana** losuje się i umieszcza na jego karcie **wiarusa**. W ten sposób wycofuje się on przed wyruszeniem na **misję**.

Wylosowane **wsparcie** zostaje udzielone **wiarusom**, na których wypadło. Jeśli większość uzyska **kapelan**, zatrzymuje swoje żetony **wsparcia**, ale poza tym nic się nie dzieje.

Jeśli potrzebujecie bardziej ambitnych wyzwania, po każdym zwycięstwie zwiększajcie początkowy stan stosu **doświadczeń** o 2 karty. Gdy osiągniecie 30 kart, zwycięstwo zapewni Wam status weteranów!

Podziękowania

Chcielibyśmy podziękować wszystkim graczom, którzy mieli cierpliwość raz za razem testować grę, zwłaszcza Catherine Riffaud, Corinne Blis, Muriel Lemay, Jérémy'emu Jalletowi za jego nieustanne sugestie, Didierowi Jacobée za jego zdecydowanie, Paulowi Guignardowi za jego mądre rady, Benoît Houivetowi za drobniagowość, Patrickowi Bardowi za wsparcie i reakcje, członkom Touraine Maison des Jeux, Francois, Super Bony, the Pitiers Mipeul, Ludu Ergo Sum, Borisowi, Simonowi, Nicolasowi, Evie, Frankowi, jak również tym wszystkim, o których zapomnieliśmy na tej zbyt krótkiej liście.

Objaśnienia

- W trakcie gry niektórymi informacjami nie można się dzielić. Nie wolno ujawniać kart, które ma się na ręce. Można rozmawiać o odsłoniętych kartach na stole i doradzać, komu warto udzielić wsparcia. To, komu gracz rzeczywiście udzielał wsparcia, zanim się wycofają, musi jednak pozostać tajemnicą.
- Jeśli gracz chce, mogą przeliczyć karty pozostałe na stosie **doświadczeń** i w rezerwie **morale**.
- Karty odrzucone usuwa się z gry. Nie są brane pod uwagę aż do jej zakończenia.
- Gdy stos **doświadczeń** się wyczerpie (i widać gołąbka na karcie **pokoju**), ignoruje się działanie kart, które nakazują dalsze dobieranie (**pułapka**, efekt kart **brutalnego losu** itd.).
- Karty **trauma**, **fobia** i **nadwrażliwość** przypisane graczowi, który się wycofał, nie wywierają wpływu na bieżącą **misję**.
- Gdy gracz nie ma już żadnych kart na ręce, nadal może się wycofać, ignorując jakiegokolwiek aktywne karty **brutalnego losu**, które inaczej **uniemożliwiłyby wycofanie się**.
- **Niezgrabność** – jeśli zostanie wyciągnięta karta z symbolem **pułapki**, nie dobiera się kolejnej karty.
- **Malomówność** – gracz nie może zagrać żetonu **przemowy**, ale nadal może udzielać **wsparcia**.
- Efekt karty **brutalnego losu** może zmusić gracza do wycofania się, uniemożliwiając mu wybranie akcji.

Brutalny los

- Zasady kart **brutalnego losu** mają pierwszeństwo nad zasadami ogólnymi.
- W razie konfliktu zasad między kartami **brutalnego losu**:
 - dotyczącymi tego samego gracza – pierwszeństwo ma ta karta, która pojawiła się najwcześniej;
 - dotyczącymi różnych graczy – najpierw rozpatruje się tę kartę, która działa na aktywnego gracza.

Przemowa

- **Przemowa** nie ma wpływu na gracza, który się wycofał.
- **Przemowy** pozwalają graczom odrzucić z ręki **traumę** albo **fobię** z odpowiednim **zagrożeniem**.
- Wszystkie żetony **przemowy** mają taki sam efekt. Ich treść służy tylko jako inspiracja do fabularyzowania rozgrywki, na przykład: „Przyjaciele, nie obawiajcie się pocisków artyleryjskich, gdyż nasz wywiad twierdzi, że nie będzie dziś ostrzału”.



Gra zaprojektowana i stworzona we Francji, z kolekcji SWEET GAMES, przez SWEET NOVEMBER. 4 Rue des Comblais, 28200 – Châteaudun – Francja
©Sweet November 2015 – Wyprodukowano w Unii Europejskiej.



11

TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ.
NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU PONIŻEJ 14. ROKU ŻYCIA.



www.wydawnictwo.rebel.pl

— Projekt gry: **Fabien Riffaud i Juan Rodríguez** — Ilustracje: **Tignous** —
Projekt graficzny: Juan Rodríguez — Opracowanie graficzne: Louise Combal i Mathieu
Harlaut — Producent: Lucas Antonini — Wydawca: David Preti — Tłumaczenie: Aleksandra
Cacha — Redakcja polskich zasad: Zespół REBEL

*Cieżko wyobrazić sobie grę o przyjaźni i braterstwie bez prawdziwego przyjaciela. Bernardzie, Twoja radość i entuzjazm były równie potrzebne, co Twój talent.
Do zobaczenia, Tignous.*