

# Los Żołnierzy Wyklętych rzucony na stos... kart

Ogólnopolski projekt edukacyjny „Rok Żołnierzy Wyklętych”, zainicjowany przez Fundację Niepodległości, oraz wzrastające zainteresowanie nieznaną dla wielu historią Żołnierzy Wyklętych przyniosły nam grę *Bohaterowie Wyklęci*, wydaną przez wspomnianą fundację we współpracy z lubelską Fabryką Gier Historycznych.

**N**ie jest to pierwsza próba przybliżenia tej tematyki w postaci gry. Kilka lat temu ukazała się kolekcjonerska gra karciana *Żołnierze Wyklęci*, wydana przez Towarzystwo Michała Archanioła. Gra nie miała jednak dopracowanej mechaniki i mimo zapału twórców przeszła w zasadzie bez echa. Szczęśliwie temat podjęli na nowo Adam Kwapiński i Michał Sieńko, dużo lepiej oddając realizm walk podejmowanych przez oddziały polskiego podziemia antykomunistycznego. Zatem poza tematyką i wykorzystaniem kart, nie ma zbyt wielu podobieństw w tych prawie tak samo brzmiących tytułach.

W niewielkim pudełku *Bohaterów Wyklętych* znajdziemy talię solidnie wykonanych 110 kart o frapującej grafice oraz kilka drewnianych znaczników. Jakość wykonania gry nie budzi zastrzeżeń, instrukcja jest napisana w miarę czytelnie, choć można jej zarzucić brak kilku zdań wstępu przypominającego podstawowe fakty historyczne na poruszany przez grę temat czy paru zdjęć archiwalnych.

Rozgrywka została opisana rzetelnie, ale ze względu na swoją karcianą naturę gra nie należy do łatwych. Trzeba docenić starania twórców o jak najprostsze wyjaśnienie reguł, choć nie zawsze im się to udało. Do płynnej gry w *Bohaterów Wyklętych* potrzeba będzie kilku rozgrywek z instrukcją w rękę. Minusem



gry, utrudniającym przyswojenie zasad, jest grafika znajdująca się na rewersach kart. Przedstawione na nich postaci wilków tylko nieznacznie różnią się między sobą, co powoduje trudności w zorientowaniu się, który stos zawiera jakie karty. Wydawcy zalecają grę osobom powyżej dziesiątego roku życia, aczkolwiek z uwagi na trudną tematykę i poziom skomplikowania wydaje się, że wiek graczy został w tym przypadku mocno zaniżony.

Rozgrywka sprawia wrażenie skomplikowanej, ale rdzeń gry jest stosunkowo prosty. Dowodząc swoim oddziałem Żołnierzy Wyklętych, staramy się wspólnie z innymi graczami wykonać powierzoną nam misję. Podana na zagrywanych kartach siła naszych podkomendnych musi przewyższać podany na karcie misji poziom siły komunistów. Żeby osiągnąć przewagę, używamy też rozmaitych kart rozkazów, które – choć zwiększają wartość bojową naszych żołnierzy – zawsze powodują jakiś skutek uboczny. W najlepszym razie jest to wycofanie się bez walki, ale przeważnie aresztowanie, odniesienie ran, a nawet śmierć. W grze nieraz będziemy musieli decydować, czy posłać na pewną śmierć mjr. Zygmunta Szendzielarza „Łupaszkę” lub skazać na areszt i nieuniknione tortury rtm. Witolda Pileckiego. Często nie będziemy mieli wyjścia i będziemy zmuszeni poświęcić ludzi dla dobrej sprawy. Mimo że działamy wspólnie z innymi graczami i wykonanie misji powinno być naszym wspólnym zadaniem, każdy ma własną kartę celów, która daje mu możliwość zdobycia punktów chwały za ich zrealizowanie. I tu autorzy po raz kolejny stawiają nas przed trudnym wyborem. Przed rozpoczęciem każdego etapu losujemy kartę tajnego celu i możemy otrzymać kartę zdrajcy, która sprawia, że dostajemy dodatkowe punkty za dopuszczenie do niepowodzenia misji. Czy ważniejsza jest wygrana, czy bycie w zgodzie z samym sobą? Gra testuje charakter jej użytkowników i stara się oddać realia tamtych czasów.

W ramach wykonywanych misji możemy wcielać się w różne role: dowódcy, zwiadowcy, łącznika lub członka grupy uderzeniowej. Zależnie od



wybranej funkcji otrzymujemy pewne przywileje. Oczywiście najchętniej wybierana jest funkcja dowódcy, którego władza przejawia się w rozdzielaniu między graczy punktów chwały za wykonaną misję. Jak możemy się domyślić, dowódca przydziela sobie samemu najwięcej punktów chwały, więc rywalizacja o bycie dowódcą jest często zawzięta. W *Bohaterach Wyklętych*, tak jak w życiu, żołnierz, który będzie miał wyższą szarżę od aktualnego dowódcy, będzie mógł zająć jego miejsce, a jego poprzednik zostanie odesłany do grupy szturmowej.

Podczas wykonywania misji komuniści nie pozostają bierni. Gracze losują karty akcji „władzy ludowej”, które sprawiają, że misja jest trudniejsza do wykonania i może nieść z sobą dodatkowe konsekwencje, takie jak areszt dla rannych lub uaktywnienie się konfidenta, który wydaje Żołnierzy Wyklętych wrogom. Pojmani przez władzę partyzanci trafiają do aresztu, z którego możemy ich odbić, ale musimy się spieszyć, bo możliwe, że następna karta „władzy ludowej” będzie powodowała egzekucję jednego z aresztowanych.

Po wykonaniu misji i przydzieleniu punktów chwały losujemy nową misję, którą będziemy musieli realizować, zazwyczaj dysponując oddziałem o pomniejszonym składzie. Przed nami staną kolejne dylematy: kogo poświęcić, kogo wycofać i czy oszukać swoich towarzyszy broni.

*Bohaterowie Wyklęci* mają ograniczone walory edukacyjne. Autorzy postawili na ukazanie atmosfery walk z komunistami oraz dylematów Żołnierzy Wyklętych. W dużej mierze udało im się ten cel osiągnąć. Niestety, odbyło się to kosztem dość mrocznej i miejscami przytłaczającej rozgrywki. Gra jest skierowana do bardziej doświadczonych graczy. Ze względu na jej złożoność trudno byłoby ją wykorzystywać podczas edukacji szkolnej. Jednak dla tych, którzy już interesują się tematem, z pewnością jest to pozycja warta wypróbowania. 🍀

**Andrzej Lipson** – absolwent Wydziału Pedagogiki Uniwersytetu Warszawskiego, hufcowy w Związku Harcerstwa Rzeczypospolitej; interesuje się nowoczesnymi grami planszowymi

Współpraca: Karol Madaj

Dziękujemy Fabryce Gier Historycznych za udostępnienie gry.



## OKIEM HISTORYKA

Fabula gry osadzona jest w realiach wojny partyzanckiej toczzonej w latach czterdziestych i pięćdziesiątych przez polskie podziemie niepodległościowe przeciwko okupantowi sowieckiemu i władzy komunistycznej przyniesionej na bagnety Armii Czerwonej w 1944/1945 roku. Bohaterami gry są autentyczne postaci, przede wszystkim najbardziej znani dowódcy partyzanci, reprezentujący główne nurty ówczesnego podziemia zbrojnego (poakowski i narodowy), różne regiony Polski, włącznie z ziemiami zabranymi przez ZSRR na wschodzie. Niestety, nie zasygnalizowano przy tej okazji choćby nazw najważniejszych formacji podziemnych, np. Delegatury Sił Zbrojnych na Kraj, Zrzeszenia „Wolność i Niezawisłość” czy Narodowych Sił Zbrojnych. Wśród 32 postaci znajdziemy m.in. cichociemnego mjr. Hieronima Dekutowskiego „Zaporę”, legendarnego dowódcę polowego z Lubelszczyzny, czy ppor. Anatola Radziwonika „Olecha”, ostatniego dowódcę polskiej partyzantki na Nowogródczyźnie. Można by się przy tej okazji zastanawiać nad kryterium doboru postaci, bo wśród pominiętych też są osoby bardzo znane, np. kpt. Stanisław Sojczyński „Warszyc”, dowódca Konspiracyjnego Wojska Polskiego, czy por. Józef Kuraś „Ogień” – legendarny dowódca partyzancki z Podhala. Kluczowy problem polega jednak na tym, że u osób nieznaną jeszcze historii antykomunistycznego oporu lakonicznie podpisane portrety postaci nie wywołują żadnej refleksji, nie zasygnalizują bowiem, czym owi ludzie zapisali się na kartach ojczyńskiej historii. Można się obawiać, że rzadko który z gorzej zorientowanych w historii graczy zada sobie trud wyszukania informacji biograficznych choćby w internecie. Dlatego bardzo by się przydała wkładka do gry z wydrukowanymi biogramami tych postaci. Niestety, autorzy nie uniknęli też drobnych potknięć. Na przykład na jednej z kart umieszczono portret marynarza ppor. Zbigniewa Smoleńskiego „Żurawia”, błędnie podpisując go, zapewne na skutek zbieżności nazwisk, jako ppor. Leona Smoleńskiego „Zeusa” (z V Wileńskiej Brygady AK).

Walorem gry są użyte w niej karty misji i karty działań władzy, które trafnie, choć oczywiście w znacznym uproszczeniu (co jest uzasadnione w przypadku gry), odzwierciedlają taktykę walki obu stron konfliktu. Przypominają daty i charakter wielu autentycznych akcji podziemia (np. ataki na lokalne placówki UB i MO), w tym tych najbardziej spektakularnych – rozbicia więzień w Kielcach (4/5 sierpnia 1945 roku) i Krakowie (18 sierpnia 1946 roku). Sygnalizują też typowe formy działania sił reżimowych: zasadki, oblawy, aresztowania oraz infiltrację podziemia przy wykorzystaniu konfidentów. Do tego zestawu warto byłoby dodać jeszcze akcje amnestyjne, które w największym stopniu przyczyniły się do wygaszenia masowej partyzantki.

Gra jest ciekawą próbą wprowadzenia odbiorców w trudną tematykę „wojny po wojnie”, choć nie wykorzystuje w pełni dostępnego potencjału.

Paweł Rokicki – historyk, kierownik Sekcji Wystaw w Biurze Edukacji Publicznej IPN