

CZARNA ORKIESTRA

Zawartość

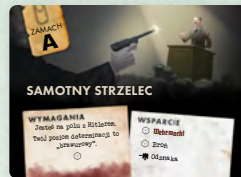
51 KART KONSPIRACJI



24 zwykłe karty

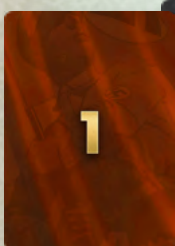


15 nielegalnych kart



12 kart zamachów

84 KARTY WYDARZEŃ



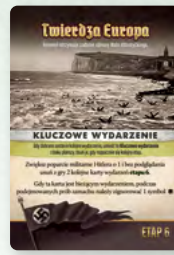
Po 12 kart w każdym z 7 etapów



62 zwykłe wydarzenia



15 ważnych wydarzeń



7 kluczowych wydarzeń

24 KARTY PRZESŁUCHAŃ



24 ŻETONY PRZEDMIOTÓW

(po 3 kopie każdego z 8 przedmiotów)



3 ŻETONY POZIOMU TRUDNOŚCI



6 ŻETONÓW NAZISTOWSKICH LIDERÓW



10 KOŚCI



9 ARKUSZY KONSPIRATORÓW



1 ARKUSZ POMOCY



1 KARTA „ZWYCIĘSTWO!”



5 PIONKÓW

11 ZNACZNIKÓW

10 znaczników konspiratorów (po 2 w danym kolorze)

1 czerwony znacznik poparcia militarnego Hitlera

1 PLANSZA



Przygotowanie gry

- 1 Umieść żeton Hitlera i 5 żetonów jego zastępców na ich początkowych polach na planszy, zgodnie z oznaczeniem symboli.
- 2 Pomieszaj żetony przedmiotów i umieść po 1 zakrytym żetonie na każdym polu z czarnym kwadratem.
- 3 Wybierz poziom trudności: łatwy, normalny lub trudny. W oparciu o wybrany poziom, umieść czerwony znacznik poparcia militarnego na polu toru poparcia militarnego Hitlera, wskazującym właściwą wartość: 2 dla poziomu łatwego, 3 dla normalnego i 4 dla trudnego. Weź odpowiadający wybranemu poziomowi trudności żeton i umieść go w miejscu wskazanym na jego rewersie.
- 4 Podziel karty wydarzeń na 7 zakrytych stosów zgodnie z numerami etapów na ich rewersach. Potasuj osobno każdy stos, weź po 2 wierzchnie karty z każdego z nich i bez podglądania odłóż do pudełka. Te karty nie wezmą udziału w bieżącej rozgrywce. Umieść w kolejności 7 zakrytych stosów nad odpowiadającymi im polami na planszy.
- 5 Potasuj wszystkie karty konspiracji i umieść je w zakrytym stosie obok wskazanego pola na planszy – to talia konspiracji.
- 6 Potasuj wszystkie karty przeszuchań i umieść je w zakrytym stosie obok wskazanego pola na planszy – to talia przeszuchań.
- 7 Umieść wszystkie 10 kości obok planszy w zasięgu wszystkich graczy.
- 8 Każdy gracz wybiera 1 arkusz konspiratora (grając solo wybierz 2 arkusze) i bierze pionek oraz 2 znaczniki w wybranym kolorze.
- 9 Umieść na swoim arkuszu konspiratora po 1 swoim znaczniku na oznaczonych polach startowych determinacji (bojaźliwy) i podejrzenia (średnie).
- 10 Wszyscy gracze umieszczają swoje pionki na polu **DWORCA KOLEJOWEGO** w Berlinie. Gracz ubrany najbardziej na czarno jako pierwszy rozgrywa swoją turę. Czas zaplanować zamach!



Główne założenia gry

Dalsza część instrukcji omawia kluczowe założenia gry w Czarną Orkiestrę:

Zwycięstwo i porażka

Jest tylko **jeden** sposób na zwycięstwo w grze: **zabicie Hitlera w ramach udanej próby zamachu**. Aby taka próba się powiodła, **musisz jednocześnie wyrzucić na kościach tyle samo lub więcej symboli ☉, niż wynosi wartość poparcia militarnego Hitlera oraz mniej symboli ♠, niż wskazuje twój poziom podejrzenia** (patrz *Zwycięstwo!* na str. 12).

Są jednak aż **trzy** sytuacje, w których wszyscy przegrywacie:

- ☠ Jeżeli wszyscy jesteście w więzieniu, **przegrywacie**.
- ☠ Jeżeli należy dobrać kartę wydarzenia, a żadnej już nie ma, **przegrywacie**.
- ☠ Jeżeli w etapie 7 zostanie dobrane wydarzenie *Odnalezienie dokumenty**, **przegrywacie**.

*Można opcjonalnie usunąć tę kartę. Patrz *Strzeżone dokumenty* na str. 12.

Jeżeli w **dowolnym momencie** spełnicie którykolwiek z 3 powyższych warunków, natychmiast przegrywacie (patrz *Przegrana* na str. 12).

Rozpatrywanie efektów

W przypadku konfliktu między zdolnością, a zasadami opisanymi w instrukcji, priorytet ma efekt zdolności na karcie. Jeżeli jednak możliwe jest zastosowanie się zarówno do opisu zdolności jak i zasad z instrukcji, należy to zrobić.

Efekty opisane na karcie rozpatruj od góry do dołu i zastosuj je w maksymalnym możliwym zakresie. Rozpatrując wyniki na kościach, zamiast tego najpierw rozpatrz wszystkie efekty ♠, następnie wszystkie efekty ☉, a na końcu wszystkie wyniki 1, 2 lub 3.

Jeżeli nie jesteś w stanie wykonać jakiegoś polecenia z karty, zignoruj je. Pamiętaj jednak, że brak możliwości rozpatrzenia jednego efektu z karty (np. zwiększenia podejrzenia, gdy jesteś na poziomie ekstremalnym) nie blokuje szansy rozpatrzenia pozostałych efektów. O ile treść nie stanowi inaczej, możesz użyć efektu na sobie.

KARTY PRZESŁUCHAŃ | Wyjątkiem od powyższej zasady jest rozpatrywanie kart przesłuchań. Zasady ich działania znajdziesz na str. 9.

Wybór spośród kilku opcji

Jeżeli musisz wybrać pomiędzy kilkoma równorzędnymi opcjami (np. karta wydarzenia każe poruszyć Hitlera lub jego zastępcę na pole „najbliższego konspiratora”), wówczas decyzję podejmuje aktywny gracz.

Determinacja i podejrzenie

Każdy konspirator oznacza na swoim arkuszu dwie kluczowe wartości: **determinację** i **podejrzenie**.

DETERMINACJA

Determinacja określa twoją wolę, by wykonać zadanie oraz wpływa na: limit kart w twojej teczce, używanie twojej specjalnej zdolności i twoją możliwość podejmowania prób zamachu. Na arkuszu konspiratora znajdziesz także informacje o premiach otrzymywanych na poszczególnych poziomach determinacji (zachowujesz również premie z niższych poziomów niż twój bieżący).

Rozpoczynasz grę z determinacją na poziomie „bojaźliwy”, przez co w swojej teczce możesz mieć maksymalnie 2 karty. Gdy osiągniesz poziom „sceptyczny”, twoja teczka pomieści ich więcej.

Kolejny poziom to „zdeterminowany”. Gdy go osiągniesz, odblokujesz wskazaną po jego prawej stronie specjalną zdolność.

Poziom „oddany” odblokuje akcję podjęcia próby zamachu na Hitlera. Miej jednak na uwadze, że szczególnie niebezpieczne zamachy będą wymagały determinacji na poziomie „brawurowy” – bycie „oddanym” nie wystarczy!

PODEJRZENIE

Tor podejrzenia określa, jak bardzo rzucasz się w oczy podczas swoich działań. Konspiratorzy rozpoczynają grę na średnim poziomie podejrzenia.

Podczas prób zamachu konspiratorom na wyższych poziomach podejrzenia będzie trudniej uniknąć wykrycia. Podejrzenie określa liczbę ♠, która spowoduje automatyczne i nieuniknione wykrycie i fiasko próby zamachu.

Gdy dobierzesz kartę wydarzenia **Rewizja Gestapo**, wszyscy spiskowcy na ekstremalnym poziomie podejrzenia zostają aresztowani (patrz *Rewizje Gestapo* na str. 9).

Poparcie militarne Hitlera

Tor poparcia militarnego Hitlera odzwierciedla wzrost potęgi militarnej Rzeszy z jednej strony, i widmo jej załamania z drugiej. Określa on jedną z kluczowych zmiennych: ile symboli ☉ musisz wyrzucić w trakcie próby zamachu, aby zakończył się on sukcesem. Karty wydarzeń i rozmaite efekty będą powodowały zarówno wzrost, jak i spadek poziomu poparcia militarnego Hitlera. Kluczowym dla zwycięstwa będzie wybór odpowiedniego momentu przeprowadzenia próby zamachu.

Początkowy poziom poparcia militarnego Hitlera zależy od wybranego poziomu trudności i wynosi odpowiednio: 2 dla poziomu łatwego, 3 dla normalnego i 4 dla trudnego. Poparcie militarne Hitlera nie może spaść poniżej początkowego poziomu, nawet gdyby jakiś efekt to nakazywał. Analogicznie, najwyższy poziom to 7 (nawet, gdyby jakiś efekt miał spowodować wzrost ponad tę wartość).



Teczki

Dobre karty konspiracji umieszczają odkryte przed sobą, w obszarze zwanym teczka. Karta konspiracji może jedynie leżeć odkryta w teczce albo być na stosie kart odrzuconych – nigdy nie będziesz trzymał żadnej na ręce, ani zagrywał spoza teczki. Wszelkie trwałe efekty wskazane na kartach są aktywne tylko, gdy dana karta znajduje się w teczce. Z kolei karty zagrywane w ramach akcji należy odrzucić po rozpatrzeniu ich efektów.

Przedmioty

Żetony przedmiotów ułatwiają przeprowadzenie zamachu i pozwalają m. in. zmniejszyć podejrzenie (po dostarczeniu do odpowiedniej lokalizacji). Należy je umieszczać na polach przedmiotów, które znajdują się w lewym dolnym rogu arkusza konspiratora. Każdy przedmiot występuje w trzech kopiach. W dolnej części każdego żetonu znajdują się literowe oznaczenia, które odpowiadają zamachom, w których można go wykorzystać.

Uwaga: aby uniknąć pomylenia z numerem 1, nie ma zamachu 1.

Kości

Liczba kości jest ograniczona do tych znajdujących się w pudełku.

Limit przedmiotów i kart w teczce

Limit kart oraz przedmiotów, które możesz posiadać jest zależny od liczby graczy:

LIMIT KART W TECZCE ▶

1-2 graczy: 6 kart
3-4 graczy: 5 kart
5 graczy: 4 karty

LIMIT PRZEDMIOTÓW ▶

1-2 graczy: 4 przedmioty
3-5 graczy: 3 przedmioty

Możesz dobierać nowe karty i zbierać przedmioty nawet po osiągnięciu dopuszczalnego limitu (np. gdy chcesz zdobyć konkretną kartę lub przedmiot). Musisz jednak natychmiast po jego przekroczeniu odrzucić wybrane karty lub przedmioty, aby z powrotem go przestrzegać (nawet, jeżeli to nie twoja tura). Możesz odrzucić nawet tę kartę lub przedmiot, który właśnie dobrałeś.

Na poziomie determinacji „bojaźliwy”, twój limit kart wynosi 2, niezależnie od liczby graczy. Gdy twoja determinacja przekroczy ten poziom, wzrośnie również limit kart, które możesz posiadać. Jeśli jednak ponownie spadniesz do poziomu „bojaźliwy”, a będziesz miał w teczce więcej niż 2 karty, musisz natychmiast odrzucić te nadmiarowe, przestrzegając nowego limitu (2 karty).

Przebieg gry

Gracz ubrany najbardziej na czarno rozpoczyna grę. Następnie, gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze wykonaj po kolei poniższe kroki:

- 1 | Sprawdź, gdzie przebywa Hitler i jego zastępcy.
- 2 | Wykonaj do 3 akcji.
- 3 | Dobierz kartę wydarzenia.

1. Sprawdź, gdzie przebywa Hitler i jego zastępcy

Jeżeli rozpoczynasz turę, będąc na tym samym polu co Hitler i/lub któryś z jego 5 zastępców, ich budząca grozę aura oraz czujność mają negatywny wpływ na twoje działania. Otrzymujesz karę (lub kary) zgodnie z poniższą listą:

HITLER	Zmniejsz swoją determinację o 1.
HESS	Odrzuć 1 kartę z twojej teczki.
GOEBBELS	W tej turze nie możesz korzystać ze swojej specjalnej zdolności.
BORMANN	W tej turze nie możesz użyć akcji konspiracji.
HIMMLER	Zwiększ swoje podejrzenie o 1.
GÖRING	Odrzuć 1 z posiadanych przedmiotów.

Możliwe jest otrzymanie kilku kar w turze. W takim przypadku wybierasz, w jakiej kolejności je otrzymujesz.

Pamiętaj, że otrzymasz kary wyłącznie wtedy, gdy Hitler i/lub jego zastępcy są na twoim polu *na początku* twojej tury. Nie otrzymasz ich, gdy w trakcie tury poruszysz się na ich pole, lub gdy je opuścisz.



Przykład: Na początku tury gracza 1, Hitler i Bormann również przebywali w Norymberdze, zatem gracz 1 zmniejszyłby swoją determinację o 1, a ponadto w swojej turze nie mógłby skorzystać z akcji konspiracji. Gracz 2 rozpoczął swoją turę w Pradze i poruszył się do Norymbergi. Pomimo, że są tam również Hitler i Bormann, gracz 2 nie otrzyma żadnej kary, gdyż nie rozpoczął swojej tury na tym polu.

RUCH HITLERA I JEGO ZASTĘPCÓW

Gdy w wyniku karty wydarzenia lub przesłuchania Hitler lub któryś z jego zastępców ma się poruszyć, **musi zakończyć ruch na innym polu**, nawet gdy na jego polu jest już jakiś konspirator (lub kilku). Konspiratorzy, znajdujący się na polu, z którego poruszy się któryś z liderów nazistów nie są brani pod uwagę na potrzeby określenia „najbliższego konspiratora”.

Ta zasada dotyczy wyłącznie **ruchu** Hitlera lub jego zastępców. W każdym innym przypadku, gdy trzeba określić „najbliższego konspiratora” względem któregoś z nich, konspiratorzy znajdujący się na ich polu *nie* są ignorowani.



Przykład: Karta wydarzenia etapu 3 „Wizyta Hitlera” nakazuje poruszyć Hitlera na pole najbliższego konspiratora. We wskazanym przykładzie, gracz 1 nie jest brany pod uwagę i Hitler porusza się do (kolejnego) najbliższego konspiratora, którym jest gracz 2.

2. Wykonaj do 3 akcji

Po otrzymaniu kar (jeśli jakieś były), możesz wykonać do 3 akcji. Możesz wybrać tę samą akcję kilkukrotnie (wyjątek stanowi akcja **konspiracji**, którą możesz wykonać maksymalnie 1 raz na turę).

Wydając 1 akcję, możesz wybrać 1 z poniższych opcji:

DZIAŁANIE

Rozpatrz 1 efekt ze swojej teczki lub ze swojego arkusza konspiratora, poprzedzony symbolem ➡.

EFEKTY ⚡ | Rozpatrzenie efektu poprzedzonego symbolem ⚡ nie wymaga zużycia akcji. Takie efekty można rozpatrywać w dowolnym momencie (nawet w turze innego gracza).

ZEBRANIE PRZEDMIOTU

Weź odkryty żeton przedmiotu ze swojego pola i umieść go na swoim arkuszu konspiratora.

KONSPIRACJA

Tę akcję możesz wykonać maksymalnie 1 raz w swojej turze.

Weź do 3 kości (za każdą wydając 1 dostępną akcję), rzuć nimi i rozpatrz uzyskane wyniki w poniższej kolejności:

- Za każdy wyrzucony symbol ❸, wszyscy konspiratorzy na twoim polu (łącznie z tobą) zwiększają swoje podejrzenie o 1.
- Za każdy wyrzucony symbol ⑤, umieść daną kość na torze sprzeciwu.
- Dodaj do siebie uzyskane numeryczne wyniki (jeżeli jakieś są). W tej turze masz do dyspozycji tyle dodatkowych akcji w dodatku do tych, których nie zużyłeś na potrzeby akcji konspiracji (jeśli jakieś pozostawiłeś).

TOR SPRZECIWU | Umieść na torze sprzeciwu w górnej części planszy wszystkie kości, na których w ramach akcji konspiracji uzyskałeś wynik ⑤. Gdy umieszczona zostanie tam trzecia kość, aktywny gracz natychmiast rozpatruje 1 z poniższych efektów:

- Zwiększ determinację wybranego konspiratora o 1.
- Zmniejsz poparcie militarne Hitlera o 1.
Nie może spaść poniżej początkowej wartości.

Po rozpatrzeniu wybranego efektu należy zwrócić do puli wszystkie kości z toru sprzeciwu. Następnie, jeżeli wypadły jakieś nadmiarowe kości z wynikiem ⑤, należy je teraz umieścić na właśnie opróżnionym torze. Kości pozostają na torze sprzeciwu pomiędzy turami i póki tam są, nie można ich używać w żadnym innym celu.

DOSTARCZENIE PRZEDMIOTU

Od czasu do czasu będziesz musiał wypełniać zwykłe, codzienne obowiązki, aby mniej rzucać się w oczy (a więc zmniejszyć swój poziom podejrzenia). Niektóre z pól na planszy mają opis, informujący jaki przedmiot można na nie dostarczyć w zamian za zmniejszenie poziomu podejrzenia. Gdy z danego pola zostanie zabrany początkowy przedmiot, widoczna stanie się treść, informująca o tym, jaki przedmiot (lub przedmioty) należy tam dostarczyć, aby zmniejszyć podejrzenie o wskazaną wartość. Dostarczone przedmioty są odrzucane na stos odrzuconych przedmiotów i nie należy ich umieszczać na polu, na które je dostarczono.

Jeżeli wskazana nagroda ma dopisek „rozdziel”, aktywny gracz może ją rozdzielić pomiędzy konspiratorów wedle uznania. Nie ma znaczenia, w jakiej lokalizacji się oni znajdują. Wyjątkiem są gracze w **WIEZIENIU** – nie mogą oni otrzymać żadnych nagród z dostarczenia.

TECZKA

Dobierz wierzchnią kartę z talii konspiracji i umieść ją odkrytą w swojej teczce, przestrzegając limitu kart (*patrz Determinacja i podejrzenie na str. 4*).



NIELEGALNA

Karty konspiracji z takim symbolem są **nielegalne**. Zapewniają potężne efekty, ale ich posiadanie wiąże się z ryzykiem zwrócenia uwagi Gestapo (*patrz Rewizje Gestapo na str. 9*).

Niektóre z kart konspiracji to **zamachy**, które są niezbędne, aby móc przeprowadzić próbę zamachu (*patrz Zamachy na str. 10*).

Wiele z kart konspiracji należy odrzucić po rozpatrzeniu. Odrzucane karty należy umieszczać odkryte na stosie kart odrzuconych, znajdującym się obok talii konspiracji. Jeżeli talia konspiracji się wyczerpie, potasuj odrzucone karty konspiracji i utwórz z nich nowy zakryty stos.

RUCH

Porusz się ze swojego bieżącego pola na połączone pole.

Dostępne pola: Każde pole na planszy jest oznaczone numerem, odpowiadającym numerowi etapu wydarzeń. Możesz poruszyć się tylko na pola o takim samym lub niższym numerze niż bieżący etap wydarzeń. Przykładowo, nie możesz wejść na pole **PRAGI**, póki nie rozpocznie się etap 3 lub dalszy.

Berlin: Pola w Berlinie (oznaczone literą **B** zamiast numerem) są zawsze dostępne. Wszystkie pola w Berlinie są ze sobą połączone. Aby wejść do Berlina lub z niego wyjść, musisz poruszyć się przez pole **DWORCA KOLEJOWEGO**.

Jeżeli jakiś efekt odnosi się do „Berlina” (przykładowo, „wybierz 1 konspiratora w Berlinie”), dotyczy on wszystkich pól w Berlinie. Jednak na potrzeby przekazania, wymagań zamachu itp. nie są one tym samym polem. Konspiratorzy muszą fizycznie przebywać na *tych samym polu*, aby spełnić dany warunek.

Niektóre z pól na planszy zapewniają modyfikatory (przykładowo, *Paryż: -2 podejrzenie*, *+1 poparcie militarne*). Kiedy poruszysz się na pole z modyfikatorami, natychmiast je zastosuj i kontynuuj swoją turę. Zastosowanie modyfikatorów nie jest akcją. Możesz rozpatrzyć efekty pola wielokrotnie w ramach swojej tury, lecz musisz wówczas za każdym razem z niego wyjść, po czym wejść ponownie.



Kwatery główne to lokalizacje, które mają zapewnić Führerowi szczególną ochronę. Mogą stanowić wyzwanie dla niektórych kart zamachów. W każdym innym przypadku nie mają wpływu na grę i można się do nich poruszać oraz je opuszczać w zwykły sposób.

ZWOLNIENIE Z WIĘZIENIA

❧ Nie możesz wykonać tej akcji, jeżeli jesteś na ekstremalnym poziomie podejrzenia.

Możesz spróbować wykorzystać swoją pozycję i wpływy, aby wydać rozkaz uwolnienia z więzienia wybranego konspiratora (patrz *Aresztowanie i więzienie* na str. 9.) Aby wykonać tę akcję musisz być na polu **KWATERY GESTAPO**.

Rzuć 1 kością. Wynik ❶ oznacza, że zadawałeś zbyt wiele niewygodnych pytań i zamiast uwolnić swojego sojusznika, sam **zostajesz aresztowany**. Jeżeli wyrzuciłeś dowolny inny wynik, zwiększ swoje podejrzenie o 1 i wybierz jednego aresztowanego konspiratora, który zostaje zwolniony z więzienia. Ten konspirator porusza się na pole **KWATERY GESTAPO** i ustawia swój poziom podejrzenia na wysoki.

ODKRYCIE PRZEDMIOTU

Odkryj zakryty żeton na swoim polu.

PRZEKAZANIE

Przełącz 1 przedmiot lub kartę ze swojej teczki innemu konspiratorowi na twoim polu lub otrzymaj od niego 1 przedmiot lub kartę z jego teczki. Pamiętaj o limicie kart i przedmiotów (patrz *Limit przedmiotów i kart w teczce* na str. 5.)

Gdy skończysz wykonywać akcje, w ramach ostatniego kroku twojej tury dobierz kartę wydarzenia.

3. Dobierz kartę wydarzenia

Po wykonaniu wszystkich swoich akcji w turze, dobierz wierzchnią kartę ze skrajnie lewego dostępnego stosu wydarzeń, umieść ją odkrytą na polu bieżącego wydarzenia i natychmiast rozpatrz opisane na niej efekty. Ta karta jest **bieżącym wydarzeniem**, a wskazany na niej numer etapu określa, jaki jest **bieżący etap**.

❧ Jeżeli masz dobrać kartę wydarzenia, a żadnej już nie ma, przegrywasz.

Nowy etap rozpoczyna się, gdy pierwsza karta danego etapu jest bieżącym wydarzeniem, a nie, gdy wyczerpie się talia poprzedniego etapu.

Gdy rozpocznie się etap 7, wiele pól przestanie być dostępnych aż do końca gry – Rzesza traci kontrolę nad tymi odległymi terenami. Na początku etapu 7 porusz z nich Hitlera, wszystkich jego zastępców i każdego konspiratora na najbliższe dostępne pole (patrz *Wybór spośród kilku opcji* na str. 4 i *Ruch* na str. 7.)

KLUCZOWE WYDARZENIA

Niektóre wydarzenia są oznaczone jako **kluczowe**. Przedstawiają one najważniejsze momenty w tamtym okresie i pozwalają rozgrywce płynnie wpisać się w realny nurt wydarzeń.

Gdy dobierzesz kluczowe wydarzenie, umieść je odkryte na polu bieżącego wydarzenia i rozpatrz w zwykły sposób. Jednak po dobraniu kolejnego wydarzenia, przenieś kluczowe wydarzenie z pola bieżącego wydarzenia na pole kluczowego wydarzenia po prawej stronie planszy. To kluczowe wydarzenie przystaje być aktywne, ale będzie miało wpływ na niektóre z późniejszych wydarzeń.



Kluczowe wydarzenie: po dobraniu kolejnego wydarzenia, umieść kluczowe wydarzenie obok pola po prawej stronie planszy. Odrzuć kluczowe wydarzenie po rozpoczęciu kolejnego etapu.



Ważne wydarzenie: jeżeli kluczowe wydarzenie jest w grze, zignoruj tę kartę i dobierz nową kartę.

Jeżeli kluczowe wydarzenie jest w grze i dobrane zostanie ważne wydarzenie (z żółtym paskiem u góry), należy bez rozpatrywania odrzucić właśnie dobrane ważne wydarzenie i dobrać na jego miejsce kolejną kartę. Jeżeli kluczowego wydarzenia nie ma w grze, należy rozpatrzyć dobrane wydarzenie w zwykły sposób.

Gdy rozpocznie się kolejny etap, należy odrzucić kluczowe wydarzenie.

Po rozpatrzeniu karty wydarzenia twoja tura dobiega końca. Jeżeli w wyniku jakiegoś efektu miałbyś dobrać w turze kilka kart wydarzeń, dobieraj je i rozpatruj pojedynczo. Następnie aktywnym graczem zostaje gracz po twojej lewej stronie i rozgrywa swoją turę.

Rewizje Gestapo

Po zakończeniu etapu 1, Gestapo zacznie przeprowadzać drobiazgowe i brutalne rewizje, celem wytropienia konspiratorów. Gdy dobierzesz kartę wydarzenia **Rewizja Gestapo**, wykonaj po kolei poniższe kroki:

- 1 | Konspiratorzy na ekstremalnym poziomie podejrzenia zostają aresztowani.

PRZYPOMNIENIE | Aresztowani konspiratorzy natychmiast odrzucają ze swoich teczek wszystkie nielegalne karty.

❧ | Jeżeli wszyscy konspiratorzy są jednocześnie w więzieniu, **przegrywacie**.

- 2 | Za każdą nielegalną kartę w swojej teczce, jej posiadacz musi:
 - odrzucić daną kartę lub
 - zatrzymać daną kartę i zwiększyć swój poziom podejrzenia o 1.

Każdy konspirator podejmuje decyzje pojedynczo dla każdej swojej nielegalnej karty, w dowolnej kolejności. Jeżeli w trakcie tego kroku osiągnie ekstremalny poziom podejrzenia, zachowuje pozostałe nielegalne karty.

- 3 | Należy zwrócić do puli wszystkie kości z toru sprzeciwu.

Aresztowanie i więzienie

Kiedy zostajesz **aresztowany**, natychmiast odrzucasz wszystkie nielegalne karty ze swojej teczki i poruszasz się na pole **WIĘZIENIE**. Jeśli zostałeś aresztowany w trakcie swojej tury, natychmiast przejdź do kroku „Dobierz kartę wydarzenia” sekcji „Tura aresztowanego gracza”.

Choć **WIĘZIENIE** znajduje się obok **KWATERY GESTAPO**, to nie jest ono z nią połączone (ani z żadnym innym polem). Jedyne sposoby, aby tam wejść lub stamtąd wyjść to odpowiednio aresztowanie lub zwolnienie z więzienia.

GDY JESTEŚ W WIĘZIENIU: |

- Nie możesz wykonywać akcji ani rozpatrywać efektów ⚡.
- Nie możesz być obierany za cel i nie wpływają na ciebie żadne efekty (nawet z kart wydarzeń i przesłuchań), **chyba że dany efekt wyraźnie wskazuje, że zostajesz zwolniony**.
- Traktujesz pole swojej specjalnej zdolności, jakby było puste.
- Zachowujesz wszystkie przedmioty oraz legalne karty w swojej teczce.

Tura aresztowanego gracza

Jeśli *rozpoczynasz* swoją turę w więzieniu, zamiast rozgrywać ją w zwykły sposób, rozpatrz po kolei poniższe kroki:

- 1 | Dobierz kartę przesłuchania (patrz niżej).
- 2 | Dobierz kartę wydarzenia (patrz str. 8).

Karty przesłuchań

Kiedy rozpoczynasz swoją turę w więzieniu, dobierz wierzchnią kartę z talii przesłuchań i w tajemnicy zapoznaj się z jej treścią. Musisz wybrać jedną z opisanych na niej opcji, ale *nie możesz się z nikim konsultować* – podjęcie tej trudnej decyzji spada wyłącznie na twoje barki. **Nie ujawniaj i nie omawiaj z pozostałymi graczami zaprezentowanych opcji, nawet po rozpatrzeniu karty!**

Niektóre wybory będą mieć mniej druzgocące skutki, lecz będą się wiązały z przedłużeniem twojej odsiadki. Z drugiej strony inne, choć bardzo uciążliwe, pozwolą ci odzyskać wolność. Zawsze możesz spróbować również stawiać opór. To jednak ryzykowne posunięcie, które może pozwolić ci odzyskać wolność bez żadnych konsekwencji albo jeszcze bardziej cię pogrąży.

❧ **WAŻNE!** | Karty przesłuchań stanowią wyjątek od pozostałych efektów gry, które rozpatrujesz w maksymalnym możliwym stopniu, ignorując część, do której nie możesz się zastosować. **W ich przypadku nie możesz wybrać opcji, w przypadku której nie będziesz w stanie rozpatrzyć wszystkich efektów.**

Przykład: Jeśli jedna z dostępnych opcji będzie wymagała zwiększenia poparcia militarnego Hitlera o 2, zaś bieżący poziom wynosiłby 6 lub 7, wówczas nie mógłbyś w pełni rozpatrzyć takiej opcji (nie mógłbyś zwiększyć poparcia militarnego Hitlera o 2). Analogicznie, jeżeli jedna z opcji brzmiałaby „wszyscy konspiratorzy zwiększają swoje podejrzenie o 1” i dowolny z nich byłby już na poziomie ekstremalnym, wówczas i tej opcji nie mógłbyś wybrać, ponieważ nie wszyscy konspiratorzy byłiby w stanie ją wykonać.

Tym samym, *jedyną opcją, którą zawsze możesz w pełni rozpatrzyć będzie rzut kością związany ze stawianiem oporu i zdaniem się na ślepy los...*

„Staw opór” to opcja, którą zawsze możesz wybrać, nawet wiedząc, że możesz nie móc wykonać niektórych potencjalnych efektów. Sprowadza się ona do rzutu kością i dlatego jest zawsze dostępną (a czasami jedyną możliwą) opcją. Rozpatrując wynik rzutu stosuj się do znanej już zasady: zastosuj efekt na ile to możliwe, ignorując to, czego nie możesz wykonać.

Po dokonaniu wyboru, przeczytaj go na głos i zastosuj wskazane efekty, ale nie ujawniaj niewybranych opcji. Wybierasz cel dla każdego efektu.

PRZYPOMNIENIE | Konspiratorzy w więzieniu (w tym ty) nie mogą być celem efektów z kart przesłuchań.

Zostajesz zwolniony z więzienia tylko wtedy, gdy jakieś efekt wyraźnie to nakazuje (przykładowo, „zostajesz zwolniony z więzienia”).

Po rozpatrzeniu karty przesłuchania wtasuj ją z powrotem do talii przesłuchań, chyba że efekt karty stanowi inaczej.

Zamachy

Aby wypełnić zadanie należy pomyślnie rozpatrzyć jedną z kart zamachu, znajdujących się w talii konspiracji. Grę można wygrać tylko w jeden sposób: **dokonując udanego zamachu na Hitlera. Aby to zrobić, należy podjąć próbę zamachu i wyrzucić na kościach tyle samo lub więcej symboli ☉, niż wynosi wartość poparcia militarnego Hitlera oraz mniej symboli ♠, niż wskazuje poziom podejrzenia konspiratora, który podejmuje próbę.**

Gdy uznasz, że jesteś gotów wysłać tyrana na tamten świat, podejmij próbę zamachu, rozpatrując po kolei poniższe kroki:

Przygotowanie

Nim podejmiesz próbę zamachu, upewnij się, że spełniasz wszystkie wymagania wymienione w lewej części danej karty. Wskazują one m.in. lokalizację i położenie konspiratora, który podejmuje się próby zamachu na Hitlera.

Kolejnym z wymagań jest zawsze odpowiedni poziom determinacji. **Aby podjąć próbę zamachu musisz być „oddany” lub „brawurowy”.** Pamiętaj jednak, że niektóre zamachy mogą być na tyle niebezpieczne, że poziom „oddany” nie wystarczy i można je przeprowadzić **wyłącznie** na poziomie „brawurowym”.

Jeśli spełniasz wszystkie wymagania, użyj akcji **Działanie** i rozpatrz efekt „**Podejmij próbę 1 zamachu ze swojej teczki**” (znajduje się obok pola „oddany” na twoim arkuszu konspiratora).

1. Utwórz pulę kości

Pierwszą kość zyskujesz za spełnienie wszystkich wymagań wskazanych na karcie zamachu, którego się podejmujesz (☉). Oprócz wymagań, każdy zamach wskazuje również 3

niezależne od siebie warunki uzyskania wsparcia w postaci dodatkowych kości (☉) albo zniwelowania wyrzuconych symboli ♠.

PRZEDMIOTY

Każdy zamach wskazuje w ramach wsparcia co najmniej 1 przedmiot. Możesz odrzucić dowolne z wymienionych przedmiotów, aby zyskać wskazane premie. Każdą premię można zyskać tylko raz, chyba że efekt stanowi inaczej. Oprócz odrzucania swoich przedmiotów, za zgodą konspiratorów na twoim polu możesz odrzucić także ich przedmioty.

PRZYNALEŻNOŚĆ

Niektóre zamachy pozwalają uzyskać wsparcie zależnie od przynależności do jednej z grup: **Abwehra**, **Cyville** lub **Wehrmacht**. Jeżeli przynależność twojego konspiratora odpowiada tej na karcie zamachu, zyskasz wskazaną premię. W odróżnieniu od przedmiotów, premię zyskujesz wyłącznie za swoją przynależność. Nie możesz wykorzystać przynależności innych konspiratorów na twoim polu.

WSPÓŁPRACA

Niektóre zamachy pozwalają uzyskać wsparcie w zależności od obecności innych konspiratorów na twoim polu, co pozwoli dołożyć jedną lub więcej ☉ do puli.

Dodatkowo, niektóre zdolności konspiratorów lub karty konspiracji mogą zapewnić rozmaite inne premie.

2. Określenie poziomu trudności

Po utworzeniu puli kości, określ ostateczny poziom trudności dla danej próby zamachu. Aby to zrobić sprawdź obecny poziom poparcia militarnego Hitlera oraz poziom podejrzenia konspiratora, podejmującego się próby zamachu. Dodatkowo sprawdź, czy bieżące wydarzenie lub karty w teczkach nie wprowadzają jakichś modyfikatorów.

Następnie ogłoś liczbę ☉ wymaganą, aby zamach się powiódł, jak również liczbę ♠, która zaowocuje porażką. Masz teraz również możliwość usunięcia dowolnej liczby kości z puli. Zazwyczaj będziesz chciał skorzystać z pełnej zgromadzonej puli, lecz jeżeli twój poziom podejrzenia jest zbyt wysoki, wówczas większa liczba kości może nie być zaletą, a wadą. Zdecyduj mądrze...

Nadszedł ten moment. Być może wkrótce odmienisz bieg historii. Weź ostateczną pulę kości i nimi rzuć. Dla większej dramaturgii zachęcamy, byś rzucał na stojąco!

3. Sukces czy porażka?

KROK 1: WYKRYTO NAS?

Sprawdź liczbę wyrzuconych symboli . Jeżeli jest większa bądź równa liczbie symboli wskazanych pod twoim obecnym poziomem podejrzenia, Gestapo dostrzegło twoje dziwne zachowanie i zdołało w ostatniej chwili udaremnić zamach. W takim przypadku kończy się on fiaskiem i zostaje wykryty.

WYKRYTY I NIEUDANY ZAMACH ▶

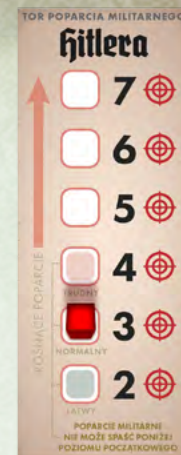
- Zignoruj wszystkie pozostałe wyrzucone wyniki, nawet gdyby miały spowodować, że zamach się powiodł.
- Odrzuć kartę zamachu, który próbowałeś przeprowadzić.
- Porusz Hitlera do **KANCELARII**.
- Wszyscy konspiratorzy zmniejszają swoją determinację o 1.
- Konspirator, który próbował przeprowadzić zamach zostaje aresztowany i natychmiast przechodzi do kroku „Dobierz kartę wydarzenia” sekcji „Tura aresztowanego gracza”.

KROK 2: UDAŁO SIĘ?

Jeżeli liczba wyrzuconych symboli  jest mniejsza niż ich liczba wskazana pod twoim bieżącym poziomem podejrzenia, sprawdź liczbę wyrzuconych symboli  i porównaj ją z bieżącym poziomem poparcia militarnego Hitlera.

Jeżeli liczba wyrzuconych symboli jest mniejsza niż poziom poparcia, zamach się nie powiodł, ale nie został wykryty. **Zamach się nie udaje**, ale nie należy odrzucać jego karty ani rozpatrywać żadnego kroku z ramki „Wykryty i nieudany zamach” – kontynuuj swoją turę w zwykły sposób.

Jeśli jednak liczba wyrzuconych symboli  była większa bądź równa obecnemu poziomowi poparcia militarnego Hitlera...



Przykład: Trwa tura Ericha Kordta. Znajduje się w Monachium (podobnie jak Hitler) i w bieżącej turze została mu 1 akcja. Decyduje się na wykonanie akcji na swoim arkuszu konspiratora ➡ **Podejmij próbę 1 zamachu ze swojej teczki.** Może to zrobić, ponieważ jego poziom determinacji to „oddany”.

Najpierw Erich upewnia się, że spełnia wszystkie wymagania wskazane na przeprowadzonym zamachu. W tym przypadku musi być na tym samym polu, co Hitler i dane pole nie może być kwaterą główną. Spełnia te wymagania (jest na polu z Hitlerem, a Monachium to nie kwatera główna), więc może spróbować przeprowadzić ten zamach.

Erich tworzy pulę kości: otrzymuje jedną kość za spełnienie wymagań zamachu, dodatkową za to, że jest cywilem i kolejną za odrzucenie przedmiotu wskazanego na liście wsparcia (dynamit). Zazwyczaj w ramach zamachu można odrzucić przedmiot tylko 1 raz dla danego efektu, ale ten zamach pozwala zrobić to wielokrotnie. Canaris również przebywa na tym samym polu i tak się składa, że również ma ze sobą dynamit, dzięki czemu Erich może go odrzucić, a tym samym zyskać jeszcze jedną kość.

Erich zgromadził zatem 4 kości. Sprawdza teraz poziom poparcia militarnego Hitlera, który obecnie wynosi 3. Aby próba zamachu się powiodła Erich musi wyrzucić co najmniej 3 symbole  i maksymalnie 1 symbol .

Pora na rzut! Erich uzyskuje następujące wyniki:    .

W pierwszej kolejności porównuje liczbę wyrzuconych symboli  z limitem określonym przez jego obecne podejrzenie (średni). Na tym poziomie podejrzenia, gdyby wypadły 2 lub więcej symbole , próba zamachu zostałaby wykryta, zakończyłaby się automatyczną porażką, zaś Erich wylądowałby w więzieniu. Na szczęście udało mu się uniknąć ponurego losu, gdyż wyrzucił tylko 1 symbol .

Następnie sprawdza, czy wyrzucił symbole  w liczbie większej lub równej bieżącemu poziomowi poparcia militarnego Hitlera. Niestety uzyskał tylko 2 symbole  – o 1 za mało, by zamach zakończył się sukcesem.

Wartości numeryczne nie są brane pod uwagę podczas próby zamachu, więc kość z wynikiem  na nic się nie zda.

Choć zamach się nie powiodł to i nie został wykryty, ponieważ Erich wyrzucił mniej  niż wskazywał jego poziom podejrzenia. Może on zatem kontynuować swoją turę, a pozostałe akcje mógłby nawet poświęcić na ponowną próbę przeprowadzenia tego samego zamachu (choć byłby do niego bardzo źle przygotowany...).

Do sukcesu zabrakło zaledwie 1 ... A może któryś z pozostałych konspiratorów był przygotowany na taką ewentualność i miał w swej teczce kartę, która mogła się wówczas przydać?

Zwycięstwo!

Zamach na Hitlera się powiódł i tyran nie żyje! Ocaliliście miliony istnień i zatrzymaliście brutalną maszynę wojenną nazistowskich Niemiec. Historia z pewnością o was nie zapomni.

Wygrzywacie grę! Zachęcamy, byście zrobili sobie zdjęcie wraz z kartą *Zwycięstwo!* dla uwiecznienia tego momentu!

Przegrana...

WSZYSCY KONSPIRATORZY SĄ W WIĘZIENIU...

...ruch oporu szybko traci impet. Nazistowskie Niemcy, nieniekuszone widmem mierzenia się z wewnętrznym wrogiem, mogą nadal rosnąć w siłę i siać terror. Zostajecie skazani na śmierć, lecz wasza egzekucja przechodzi niemal bez echa. **Przegrywacie grę.**

DOBRANA ZOSTAŁA KARTA „ODNALEZIONE DOKUMENTY”...

...Gestapo, mając niezbitą dowodów waszej zdrady, łatwo was dopada. Wasz proces staje się zwykłą propagandową pokazówką, która nie tylko wzmożła determinację nazistów, ale i popchnęła ich w kierunku kontynuowania wojny, której końca próżno wyczekiwać. **Przegrywacie grę.**

NIE MOŻNA DOBRAĆ KARTY WYDARZENIA...

...mimo konsekwentnych i długotrwałych działań nie zdołaliście spowolnić nazistowskiej maszyny wojennej ani powstrzymać zbrodni Hitlera, zanim marnie nie skończył. Alianci ostatecznie zaciskają pętlę na Berlinie, zaś Hitler popełnia samobójstwo w budynku Kancelarii Rzeszy, dowodząc, że jedynym człowiekiem zdolnym powstrzymać jego szaleństwo był on sam. Pomimo wieloletniej konspiracji zostajecie aresztowani i postawieni przed sądem wraz z resztą nazistowskich oficerów jako współwinnicy ich zbrodni. W wyniku wojny i ludobójstwa życie straciło ponad 36 milionów ludzi. Kto wie, ile z tych niewinnych istnień można było ocalić, gdybyście tylko wypełnili swoje zadanie... **Przegrywacie grę.**

Warianty gry

Zaufani zastępcy

W tym wariantcie zastępcy mogą być zlikwidowani dzięki kartom zamachów w taki sam sposób, jak Hitler. Poziom trudności próby zamachu przeciwko zastępcom zawsze wynosi 2 ☹. Aby wygrać musicie przeprowadzić udany zamach nie tylko na Hitlera, ale również na co najmniej dwóch jego zastępców. W tym wariantcie, nawet jeśli zlikwidujecie Hitlera w pierwszej kolejności, jego zaufani zastępcy staną za sterami nazistowskiej maszyny wojennej.

Nagła konieczność

Podczas przygotowania gry odrzuć z każdego stosu wydarzeń po 1 dodatkowej karcie.

Strzeżone dokumenty



Karta *Odnalezione dokumenty* służy trzymaniu graczy w niepewności, a nawet pewnej paranoi. Nie wiedzą oni bowiem kiedy (albo czy w ogóle) ta karta zostanie dobrana. Faktyczni konspiratorzy również nigdy nie mieli pewności ile czasu im zostało. Podobnie gracze, gdy rozpocznie się etap 7 muszą cały czas mieć z tyłu głowy, że każda tura może być ich ostatnią.

Dla pełnego doświadczenia rozgrywki w *Czarną Orkiestrę* zalecamy włączenie tej karty do gry. Jeżeli jednak nie lubicie mechaniki „automatycznej porażki”, możecie w ramach przygotowania gry odłożyć do pudełka kartę *Odnalezione dokumenty* i odrzucić z wierzchu stosu wydarzeń etapu 7 tylko 1 kartę.

Twórcy gry

Autor gry: Philip duBarry

Dodatkowy rozwój gry: Dann May, Cody Jones

Kierownik artystyczny: Dann May

Projekt graficzny: Cody Jones, Dann May

Ilustracje: Lucas Soriano

Redakcja: Peter Gifford

Testerzy i konsultanci: Michael Fox, James Takenaka, Dan Yarrington, Tim Schuetz, Renée Masson, David MacKenzie, Jeffrey Norman Bourbeau



Edycja polska

Wydawca: GALAKTA

ul. Łagiewnicka 39

30-417 Kraków

www.galakta.pl

Tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk

Korekta: Łukasz Chelmecki

Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki