

# SANITARIUSZKA

---

LIMIT ODDZIAŁU: 4

KOSZT: 7 PUNKTÓW

## Statystyki:

---

⊕ : 1 punkt życia

🛡️ : by obronić, wyrzucić 5^

🏃 : 12 kroków ruchu

## Umiejętności:

---

Rzut kostką 4^ skutkuje uleczeniem rany. Możliwość uleczenia tylko jednej rany przez jeden personel medyczny na turę. Jeśli gracz wyrzuci 6, otrzymuje możliwość uzupełnienia rannego oddziału o 1 ochotnika z bronią podstawową.

OPCJE UZBROJENIA:

BRAK



# PERSONEL MEDYCZNY

---

LIMIT ODDZIAŁU: 2

KOSZT: 10 PUNKTÓW

## Statystyki:

---

⊕ : 2 punkty życia

🛡️ : by obronić, wyrzucić 4^

🏃 : 11 kroków ruchu

## Umiejętności:

---

Rzut kostką 3^ skutkuje uleczeniem rany.

Możliwość uleczenia tylko jednej rany przez jeden personel medyczny na turę.

OPCJE UZBROJENIA:

BRAK



# PARTYZANT

---

KOSZT: 5 PUNKTÓW

Oddział 4: 20 punktów

Oddział 5: 25 punktów

## Statystyki:

---

⊕ : 1 punkt życia

🛡️ : by obronić, wyrzucić 4^

🏃 : 10 kroków ruchu

## Umiejętności:

---

BRAK



## OPCJE UZBROJENIA:

### Zdobyczny Karabiner 98

---

KOSZT: 0 punktów

ZASIEG: 28 kroków

1 strzał na model : 🎯

aby trafić, wyrzucić 3 : 🎯

aby ranić, wyrzucić 3 : 🩸

### Zdobyczny MP 40

---

KOSZT: 0 punktów

ZASIEG: 18 kroków

4 strzały na model : 🎯

aby trafić, wyrzucić 4 : 🎯

aby ranić, wyrzucić 4 : 🩸

### Stielhand Granate

---

KOSZT: 1 punkt

MG 42

KOSZT: 4 punkty

Moździerz 50mm

KOSZT: 4 punkty

---

# DOWÓDCA ARMII KRAJOWEJ

---

LIMIT ODDZIAŁU: 2

KOSZT: 10 PUNKTÓW

## Statystyki:

---

⊕ : 3 punkty życia

🛡️ : by obronić, wyrzucić 4<sup>+</sup>

🏃 : 10 kroków ruchu

## Umiejętności:

---

Dowódcę można dołączyć do 4 osobowego oddziału piechoty. Podnosi także statystyki celności o 1<sup>+</sup> każdego oddziału znajdującego się 6 kroków od niego.



## OPCJE UZBROJENIA:

Colt

---

KOSZT: 0 punktów

ZASIĘG: 14 kroków

2 strzały na model : 🏹

aby trafić, wyrzucić 4 : 🎯

aby ranić, wyrzucić 4 : 💧

# OCHOTNIK

KOSZT: 4 PUNKTY

Oddział 4: 16 punktów

Oddział 5: 20 punktów

## Statystyki:

---

⊕ : 1 punkt życia

🛡️ : by obronić, wyrzucić 5^

🏃 : 11 kroków ruchu

## Umiejętności:

---

Ochotnicy mogą uzupełnić ranny oddział na polu walki. Mimo dołączenia nie zyskują statystyk ich broni oraz oddziału, do którego dołączają.



## OPCJE UZBROJENIA:

### Zdobyczny Karabiner 98

KOSZT: 0 punktów

ZASIEG: 28 kroków

1 strzał na model : 🏹

aby trafić, wyrzucić 3 : 🎯

aby ranić, wyrzucić 3 : 🩸

### Zdobyczny MP 40

KOSZT: 0 punktów

ZASIEG: 18 kroków

4 strzały na model : 🏹

aby trafić, wyrzucić 4 : 🎯

aby ranić, wyrzucić 4 : 🩸

Stielhand Granate

KOSZT: 1 punkt

MG 42

KOSZT: 4 punkty

# ŻOŁNIERZ ARMII KRAJOWEJ

---

LIMIT ODDZIAŁU: 5

KOSZT: 8 PUNKTÓW

Oddział 4: 32 punkty

Oddział 5: 40 punktów

## Statystyki:

---

⊕ : 2 punkty życia

🛡️ : by obronić, wyrzucić 4^

🏃 : 10 kroków ruchu

## Umiejętności:

---

Żołnierze armii krajowej podnoszą o 1 statystykę strzelności dla ochotników i partyzantów na odległość 5 kroków.



## OPCJE UZBROJENIA:

LIMIT BRONI CIĘŻKIEJ ODDZIAŁU: 2

### Lee Enfield

KOSZT: 0 punktów

ZASIĘG: 30 kroków

1 strzał na model : 🎯

aby trafić, wyrzucić 2 : 🎯

aby ranić, wyrzucić 3 : 🩸

### STEN

KOSZT: 2 punkty

### Stielhand Granate

KOSZT: 1 punkt

### Moździerz 50mm

KOSZT: 3 punkty

### Browning 1918

KOSZT: 3 punkty

# PIONIER

---

KOSZT: 6 PUNKTÓW

Oddział 4: 24 punkty

Oddział 5: 30 punktów

## Statystyki:

---

⊕ : 1 punkt życia

🛡️ : by obronić, wyrzucić 4^

🏃 : 8 kroków ruchu

## Umiejętności:

---

Pionierzy mogą budować podstawowe umocnienia takie jak worki z piaskiem (koszt budowy to 1 runda za każdy segment) oraz bunkier (koszt budowy to 2 rundy).



## OPCJE UZBROJENIA:

LIMIT BRONI CIĘŻKIEJ ODDZIAŁU: 1

MP 40

---

KOSZT: 0 punktów

ZASIĘG: 20 kroków

3 strzały na model : 🎯

aby trafić, wyrzucić 4 : 🎯

aby ranić, wyrzucić 3 : 🩸

Flammenwerfer 35

KOSZT: 2 punkty

---

# GRENADIER

---

KOSZT: 8 PUNKTÓW

Oddział 4: 32 punkty

Oddział 5: 40 punktów

## Statystyki:

---

⊕ : 2 punkty życia

🛡️ : by obronić, wyrzucić 4^

🏃 : 10 kroków ruchu

## Umiejętności:

---

BRAK



## OPCJE UZBROJENIA:

LIMIT BRONI CIĘŻKIEJ ODDZIAŁU: 2

Karabiner 98

KOSZT: 0 punktów

ZASIĘG: 30 kroków

1 strzał na model : 🎯

aby trafić, wyrzucić 2 : 🎯

aby ranić, wyrzucić 3 : 🩸

MP 40

KOSZT: 1 punkt

Gewehr 43

KOSZT: 2 punkty

MG 42

KOSZT: 3 punkty

Moździerz 50mm

KOSZT: 4 punkty

Stielhand Granate

KOSZT: 1 punkt

Panzerfaust

KOSZT: 2 punkty

# STURM OFFICER

---

LIMIT ODDZIAŁU: 1

KOSZT: 15 PUNKTÓW

## Statystyki:

---

⊕ : 3 punkty życia

🛡️ : by obronić, wyrzucić 3<sup>+</sup>

🏃 : 10 kroków ruchu

## Umiejętności:

---

Oficera można dołączyć do 4 osobowego oddziału piechoty. Podnosi statystyki ruchu i celności o 1<sup>+</sup> każdego oddziału znajdującego się 8 kroków od niego.



## OPCJE UZBROJENIA:

Luger 08

KOSZT: 0 punktów

ZASIĘG: 14 kroków

2 strzały na model : 🗡️

aby trafić, wyrzucić 4 : 🎯

aby ranić, wyrzucić 4 : 💧

# PANZERGRENDIERE

LIMIT ODDZIAŁU: 3

KOSZT: 13 PUNKTÓW

Oddział 4: 52 punkty

Oddział 5: 65 punktów

## Statystyki:

---

⊕ : 2 punkty życia

🛡️ : by obronić, wyrzucić 3^

🏃 : 10 kroków ruchu

## Umiejętności:

---

BRAK



## OPCJE UZBROJENIA:

LIMIT BRONI CIĘŻKIEJ ODDZIAŁU: 2

### Stielhand Granate

---

KOSZT: 0 punktów

ZASIEG: 12 kroków

1 strzał na model : 🗑️

aby trafić - obszar pomarańczowy : 🎯

aby ranić - kostka d6  
oznacza ilość zadanych ran : 🩸

### STG 44

---

KOSZT: 0 punktów

ZASIEG: 25 kroków

4 strzały na model : 🗑️

aby trafić, wyrzucić 3 : 🎯

aby ranić, wyrzucić 3 : 🩸

### MG 42

KOSZT: 3 punkty

---

Panzerschreck

KOSZT: 3 punkty

---



# POWSTANIE WARSZAWSKIE WIĘZIENNA GRA STRATEGICZNA



Fundacja Dom Kultury  
*Sztuka nie ocenia*



Ministerstwo Kultury  
i Dziedzictwa Narodowego



NARODOWE  
CENTRUM  
KULTURY

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Narodowego Centrum Kultury: Kultura – Interwencje. Edycja 2025