

POWSTANIE WARSZAWSKIE  
WIĘZIENNA GRA STRATEGICZNA

— KSIĘGA ZASAD —



Już zaraz zagłębicie się w świat okrutnej wojny, która pochłoneła miliony istnień. Czekają was ciężkie zadania, trudne wybory oraz wachlarz możliwych strategii, którą można użyć, aby pokonać swojego przeciwnika.

---

Do gry potrzeba od 2 do 20 graczy.

Gra toczy się na zasadzie tur, gdzie gracze wykonują akcję na zmianę.

Grę rozpoczyna osoba, która wyrzuci na kostce d6 (kostce posiadającej 6 oczek) najwyższą liczbę.

Przed rozpoczęciem gracze są zmuszeni wybrać jeden z scenariuszy\*.

Obowiązkowy jest duch fair play – gra kończy się kiedy odczuwalna jest nieprzyjemna atmosfera lub próbą oszustwa jednego z graczy.

## WYBÓR ARMII

---

Aby przystąpić do rozgrywki, gracz musi posiadać przynajmniej jeden oddział po swojej stronie. Na karcie jednostki\* znajduje się informacja ile punktów kosztuje dana jednostka i jej uzbrojenie\*. Gracze przed startem rozgrywki ustalają limit punktowy:

- 200 - krótka gra
- 350 - średnia gra
- 500 - dłuższa rozgrywka.

Przykład:

Żołnierz Armii Krajowej wyposażony w Karabiner 98 patrz rozpiska broni kosztuje 8 punktów. Minimalna ilość żołnierzy armii krajowej, aby stworzyć oddział to 4 co równa się 32 punktom. Oddział można wyposażyć w dowódcę, aby było w nim 5 członków, którzy kosztować będą 40 punktów. Jeśli zdecydujemy o zmianie ich uzbrojenia na MP 40 patrz rozpiska broni, czyli zwiększony koszt o 1 punkt za każdą zmianę, to wówczas koszt pięciu żołnierzy armii krajowej będzie wynosił 45 punktów.

Kiedy gracze ustalą limit, następuje wybieranie jednostek oraz broni zgodnie z preferencją gracza. Przeciwnik nie może widzieć jaką armię wybraliśmy przed startem rozgrywki i fazą rozmieszczenia\*. Podczas dobierania uzbrojenia gracze muszą przestrzegać limitów\* danej broni (ilości jej posiadania).

## WYBÓR SCENARIUSZA

---

Przed lub po wyborze armii (zgodnie z preferencjami graczy) muszą oni wybrać scenariusz, według którego będzie toczyć się gra:

### 1. Wyniszczenie

Zadaniem gracza jest usunięcie z pola walki wszystkich wrogich jednostek. Gra kończy się, kiedy któryś z graczy nie będzie miał ŻADNEGO modelu na polu walki.

### 2. Zdobądź i utrzymaj

Zadaniem gracza jest utrzymanie punktów zwycięstwa\*, które zostają rozmieszczone po kolei na mapie przez graczy na zmianę. Gracze ustalają ilość punktów, która jest potrzebna do zwycięstwa:

10 - krótka gra

20 - średnia gra

30 - długa gra.

### 3. Punkty zwycięstwa

Zadaniem graczy jest wykonywanie poleceń zapisanych na kartach zwycięstwa. Przed grą każdy gracz losuje 5 kart rozkazów. O zwycięstwie decydują zdobyte w trakcie gry punkty. Karty rozkazów posiadają zadania/wymagania, które gracz musi spełnić, aby móc otrzymać punkt zwycięstwa. Po skończonej turze gracz może odrzucić jedną z kart, aby dobrać w jej miejsce nową.

### 4. Wszystko albo nic

Gracze grają w wariant z wszystkimi 3 wcześniej opisanymi warunkami zwycięstwa.

## FAZY ROZGRYWKI

---

Rozgrywka w scenariuszach od 1 do 2 składa się z dwóch faz – ruchu oraz strzału. Jeśli gracze zdecydują się na scenariusz 3-4 to rozgrywka wówczas będzie się składać z 3 faz – rozkazów, ruchu oraz strzału.

### Rozmieszczenie:

Przez jakąkolwiek fazę gracze po kolei rozmieszczają swoje oddziały (jeden po drugim) w odległości maksymalnej 12 kroków od krawędzi stołu. Modele piechoty powinny znajdować się o minimum 3 kroki od siebie. Modele w oddziale muszą stać od siebie maksymalnie na odległość 2 kroków.

### 1. Faza rozkazów

Ma ona miejsce jako pierwsza, jeszcze przed rozpoczęciem 1 tury. Gracze losują z talii swojej armii 5 losowych kart i układają je w dłoni, tak aby przeciwnik nie widział. Po zapoznaniu się z ich treścią, mogą zostać odłożone na stół, tak aby dalej były nie widoczne dla przeciwnika. W każdej fazie rozkazów gracz może odrzucić jedną kartę zwycięstwa, która mu nie pasuje i wylosować w jej miejsce nową. Jeśli jakieś karty zostały wykonane, gracz losuje w ich miejsce nowe, tak aby zawsze mieć 5 na rękę.

## 2. Faza ruchu

Druga z faz (pierwsza jeśli grany jest wariant scenariusza 1-2). Gracze ruszają swoje modele o podaną statystykę kroków. Model może nie wykonać żadnego ruchu lub o dowolną wartość mieszczącą się w jej maksymalnym ruchu. Można poruszyć model do przodu, tyłu w bok i na skos tak aby podstawka skończyła ruch w limicie maksymalnej wartości. Jeśli model ma wykonać ruch przez przeszkodę, musi go przeskoczyć. Skok pozwala na pokonanie przeszkody, lecz z niektórymi broniąmi nie można wykonać skoku lub po wykonaniu skoku, model nie może oddać strzału.

## 3. Faza strzału

Ostatnia faza rozgrywki. Posługując się statystyką zasięgu danej broni, gracz w swojej turze po kolei sprawdza, czy na linii ognia znajduje się wrogi model. Jeśli tak, może on dać rozkaz do otwarcia ognia do wrogiego modelu. Następnie posługując się statystykami broni, symulujemy przebieg strzału.

### Przykład:

5 żołnierzy armii krajowej wyposażonych w karabiny 98k, oddają strzał do znajdujących się o 20 kroków dalej grenadierów. Za pomocą jednego karabinera można oddać 1 strzał, co daje nam 5 strzałów na oddział. Posługując się statystyką broni: aby strzał dotarł do celu, gracz musi wyrzucić na każdej z kostek co najmniej 2 oczka. Wyrzucone wartości to: 3, 3, 3, 4, 5 - każdy strzał dosięgnął celu. Teraz, aby te trafienia przekuć na rany, musimy tymi 5 kostkami wyrzucić na każdej

z kostek, która dotarła do celu według statystyki broni co najmniej 3 oczka. Wyrzucone wartości to 3, 4, 4, 6, 6 - wszystkie strzały zadały ranę. Teraz, aby sprawdzić, czy okazała się śmiertelna, wrogi oddział ma szansę na obronę. Statystyka obrony grenadierów to 4. Aby obronić ranę, potrzebujemy wyrzucić co najmniej 4 oczka na każdej z kostek, które zakończyły się raną. Wyrzucone wartości to - 2, 3, 6, 6, 6 co daje nam ostateczny rozrachunek 2 ran. Każdy grenadier posiada dwa życia, zakończenie strzału żołnierzy Armii Krajowej - 2 rannych wrogich grenadierów.

#### Modyfikator przeszkód:

Oddziały mogą schować się za osłoną stworzoną z okopów, gruzów, elementów przyrody lub zgliszczy. W grze istnieją 2 typy osłon - ciężka i lekka. Osłona ciężka oznaczona **żółtym kolorem**, daje bonusy w postaci +1 statystyki do obrony - w tym przypadku mniejszej ilości oczek, którą musimy wyrzucić, aby obronić nasz oddział.

Aby oddział bronił strzały z zmienionymi modyfikatorami, musi być spełniony warunek: ponad połowa oddziału musi znajdować się za przeszkodą.

#### Przykład:

Grenadierzy znajdujący się za gruzami, które są osłoną lekką broni pierwotnie strzał na 4. Teraz, kiedy znajdują się za osłoną, aby się obronić, muszą wyrzucić na każdej broniącej kostce wartość minimalną 3.

Drugi typ osłony to osłona ciężka oznaczona **zielonym kolorem**. Oddział znajdujący się za osłoną ciężką oprócz bonusu +1 do statystyki obrony jest też ciężiej trafić. Kiedy wrogie oddziały oddają strzał do jednostki za ciężką osłoną, ich statystyka celności spada o 1 - w tym przypadku większej ilości oczek którą musi wyrzucić aby strzał dotarł do celu.

Przykład:

Grenadierzy wyposażeni w karabinek 98k oddają strzał do żołnierzy armii krajowej, znajdujących się za ciężką osłoną. Aby ich trafić, muszą wyrzucić co najmniej wartość na każdej kostce 3 za celność, dopiero potem rzucić za rany, a żołnierze armii krajowej posiadają zwiększoną obronę.

## SPIS PRZESZKÓD:

Gruz - lekka

Górka - ciężka

Skala - ciężka

Drzewo - lekka

Worki z piaskiem - ciężka

Bunkier - ciężka

Dół - lekka

Ściana - ciężka

Obszar po wybuchu - lekka

# FRAKCJE

---

## WERMACHT

Przeszkoleni i świetnie wyposażeni żołnierze Wermachtu posiadający szeroki wachlarz broni przeciwpiechotnej, staną się potężną bronią w rękach gracza czującego się swobodniej operując mniejszą ilością modeli. Karty rozkazów dają punkty głównie za anihilacje przeciwnika.

### Zalety:

- szeroki wachlarz broni,
- zabójcze jednostki elitarne,
- większa ilość obrony i życia pozwala graczowi na podejmowanie więcej błędnych decyzji bez straty modelu,
- karty rozkazów dają więcej punktów.

### Wady:

- wysoki koszt broni,
- wysoki koszt jednostek,
- limit jednostek,
- dużo cięższe karty rozkazów w porównaniu do innych frakcji.

# POLSKA ARMIA KRAJOWA

Nadeszła chwila aby zmienić losy wojny. Armia krajowa specjalizująca się w dużej liczbie jednostek poprzez zaangażowanie ludności cywilnej, korzysta z wszystkich dostępnych typów broni, aby wygonić okupantów z ziem Rzeczypospolitej. Karty rozkazów dają punkty za wykonywanie heroicznych czynów.

## Zalety:

- szeroki wachlarz broni,
- wysokie limity dla większości jednostek,
- tanie jednostki dzięki czemu gracz ma dużo, większą swobodę ruchu,
- karty rozkazów są proste do wykonania.

## Wady:

- cywile nie posiadają podstawowego przeszkolenia i nie umieją korzystać z niektórych typów broni,
- większość oddziałów nie jest przeszkolona,
- słabsze bronie,
- karty rozkazów dają mniej punktów,
- jeśli cywile umrą, to gracz bardzo skomplikuje sobie rozgrywkę.

# SPIS BRONI

---

LUGER 08

Typ broni: Pistolet

Zasięg 14 kroków

skok = brak straty ruchu



2 strzały na model

Aby trafić: 4

Aby ranić: 4

PISTOLET COLT M1911

Typ broni: Pistolet

Zasięg 14 kroków

skok = brak straty ruchu



2 strzały na model

Aby trafić: 4

Aby ranić: 4

ZDOBYCZNY MP 40

Typ broni: Pistolet maszynowy

Zasięg 18 kroków

skok = brak straty ruchu



4 strzały na model

Aby trafić: 4

Aby ranić: 4

MP 40

Typ broni: Pistolet maszynowy

---

Zasięg 20 kroków

skok = brak straty ruchu



3 strzały na model

Aby trafić: 4

Aby ranić: 3

STEN

Typ broni: Pistolet maszynowy

---

Zasięg 22 kroki

skok = brak straty ruchu



4 strzały na model

Aby trafić: 3

Aby ranić: 4

ZDOBYCZNY KARABINER 98K

Typ broni: Karabin

---

Zasięg 28 kroków

skok = strata ruchu



1 strzał na model

Aby trafić: 3

Aby ranić: 3

## KARABINER 98K

---

Zasięg 30 kroków

Typ broni: Karabin

---

skok = strata ruchu



1 strzał na model

Aby trafić: 2

Aby ranić: 3

## LEE ENFIELD

---

Zasięg 30 kroków

Typ broni: Karabin

---

skok = strata ruchu



1 strzał na model

Aby trafić: 2

Aby ranić: 3

## STG44

---

Zasięg 25 kroków

Typ broni: Karabin szturmowy

---

skok = brak straty ruchu



4 strzały na model

Aby trafić: 3

Aby ranić: 3

ZDOBYCZNY MG42 Typ broni: Broń maszynowa ciężka

---

Zasięg 28 kroków

skok = niemożliwy



7 strzałów na model – za każdą rundę  
gdy oddział nie wykonał ruchu  
+2 strzały (maksymalnie 11)  
Aby trafić: 4  
Aby ranić: 3

MG42

Typ broni: Broń maszynowa ciężka

---

Zasięg 30 kroków

skok = niemożliwy



8 strzałów na model – za każdą rundę  
gdy oddział nie wykonał ruchu  
+2 strzały (maksymalnie 12)  
Aby trafić: 4  
Aby ranić: 3

BROWNING 1918

Typ broni: Broń maszynowa ciężka

---

Zasięg 25 kroków

skok = niemożliwy



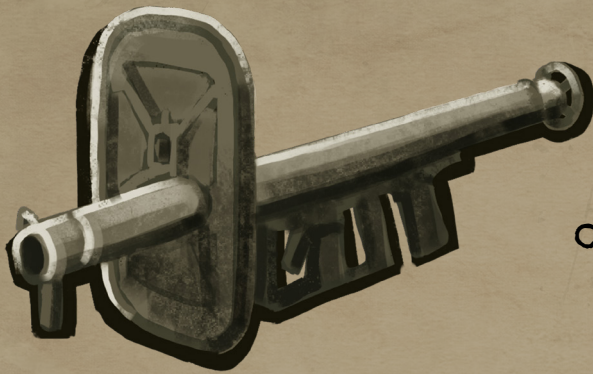
6 strzałów na model  
Aby trafić: 3  
Aby ranić: 4

**PANZERSCHRECK** Typ broni: Przeciwpancerna ciężka

---

Zasięg 25 kroków

skok = strata ruchu



1 strzał na model

Aby trafić: 2

Aby ranić: kostka d6

oznacza ilość zadanych ran

**MOŹDZIERZ 50MM**

---

Typ broni: Ciężka

Zasięg 40 kroków

skok = niemożliwe



1 strzał na model

Aby trafić: znacznik  
pomarańczowy, kostka celu

**ZDOBYCZNY FLAMMENWERFER 35** Typ broni: Ciężka

---

Zasięg- pomarańczowy znacznik skok = niemożliwe



1 strzał na model

Aby trafić: znacznik  
pomarańczowy

## FLAMMENWERFER 35

Typ broni: Ciężka

---

Zasięg- pomarańczowy znacznik skok = niemożliwe



1 strzał na model  
Aby trafić: znacznik  
pomarańczowy

## ZDOBYCZNY STIELHAND GRANATE Typ broni: Granat

---

Zasięg 10 kroków

skok = brak straty ruchu



1 strzał na model  
Aby trafić: obszar pomarańczowy  
Aby ranić: kostka d6  
oznacza ilość zadanych ran

## STIELHAND GRANATE

Typ broni: Granat

---

Zasięg 12 kroków

skok = brak straty ruchu



1 strzał na model  
Aby trafić: obszar pomarańczowy  
Aby ranić: kostka d6  
oznacza ilość zadanych ran

# PANZERFAUST

---

Typ broni: Granat

Zasięg 20 kroków

skok = strata ruchu



1 strzał na model

Aby trafić: 2

Aby ranić: kostka d6

oznacza ilość zadanych ran





# 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