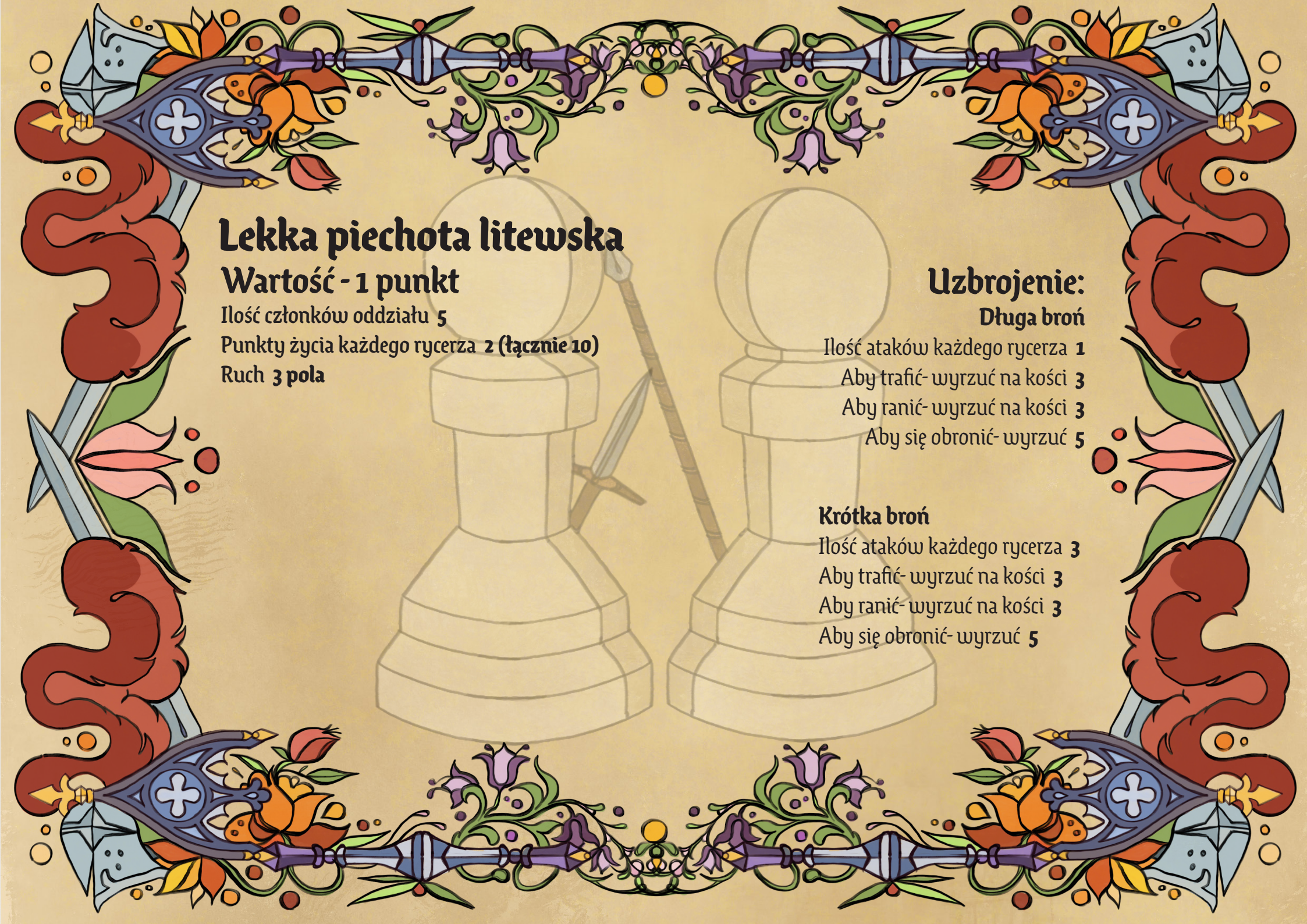




Lekka piechota litewska

Wartość - 1 punkt

Ilość członków oddziału 5

Punkty życia każdego rycerza 2 (łącznie 10)

Ruch 3 pola

Uzbrojenie:

Długa broń

Ilość ataków każdego rycerza 1

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 5

Krótką broń

Ilość ataków każdego rycerza 3

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 5



Lekka piechota litewska

Wartość - 1 punkt

Ilość członków oddziału 5

Punkty życia każdego rycerza 2 (łącznie 10)

Ruch 3 pola

Uzbrojenie:

Długa broń

Ilość ataków każdego rycerza 1

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 5

Krótką broń

Ilość ataków każdego rycerza 3

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 5



Lekka piechota litewska

Wartość - 1 punkt

Ilość członków oddziału 5

Punkty życia każdego rycerza 2 (łącznie 10)

Ruch 3 pola

Uzbrojenie:

Długa broń

Ilość ataków każdego rycerza 1

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 5

Krótką broń

Ilość ataków każdego rycerza 3

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 5



Oddział dowodzenia Litwinów

Wartość - 2 punkty

Ilość członków oddziału 5

Punkty życia każdego rycerza 3 (łącznie 15)

Ruch 2 pola

Uzbrojenie:

Krótką broń

Ilość ataków każdego rycerza 3

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 5



Lekka jazda litewska

Wartość - 2 punkty

Ilość członków oddziału 3

Punkty życia każdego rycerza 4 (łącznie 15)

Ruch 4 pola

Uzbrojenie:

Długa broń

Ilość ataków każdego rycerza 2

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 5



Lekka jazda litewska

Wartość - 2 punkty

Ilość członków oddziału 3

Punkty życia każdego rycerza 4 (łącznie 15)

Ruch 4 pola

Uzbrojenie:

Długa broń

Ilość ataków każdego rycerza 2

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 5

Ciężka jazda polska

Wartość - 3 punkty

Ilość członków oddziału 3

Punkty życia każdego rycerza 5 (łącznie 15)

Ruch 4 pola

Uzbrojenie:

Krótką broń

Ilość ataków każdego rycerza 4

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 4



Ciężka jazda polska

Wartość - 3 punkty

Ilość członków oddziału 3

Punkty życia każdego rycerza 5 (łącznie 15)

Ruch 4 pola

Uzbrojenie:

Krótką broń

Ilość ataków każdego rycerza 4

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 4

Ciężka jazda polska

Wartość - 3 punkty

Ilość członków oddziału 3

Punkty życia każdego rycerza 5 (łącznie 15)

Ruch 4 pola

Uzbrojenie:

Krótką broń

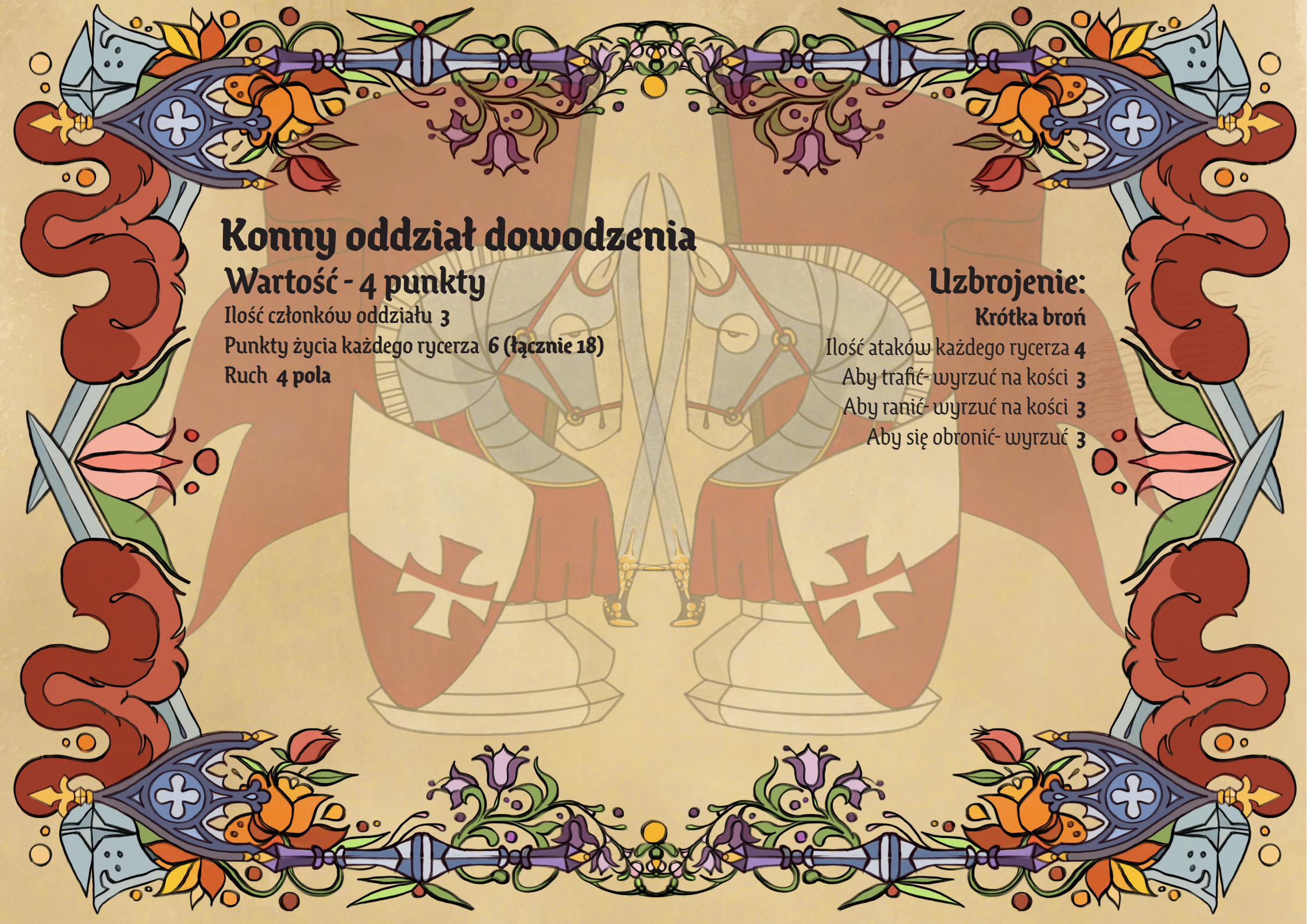
Ilość ataków każdego rycerza 4

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 4





Konny oddział dowodzenia

Wartość - 4 punkty

Ilość członków oddziału 3

Punkty życia każdego rycerza 6 (łącznie 18)

Ruch 4 pola

Uzbrojenie:

Krótką broń

Ilość ataków każdego rycerza 4

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 3



Książę Witold

Wartość - 5 punktów

Ilość członków oddziału **1**

Punkty życia każdego rycerza **8**

Ruch **4 pola**

Uzbrojenie:

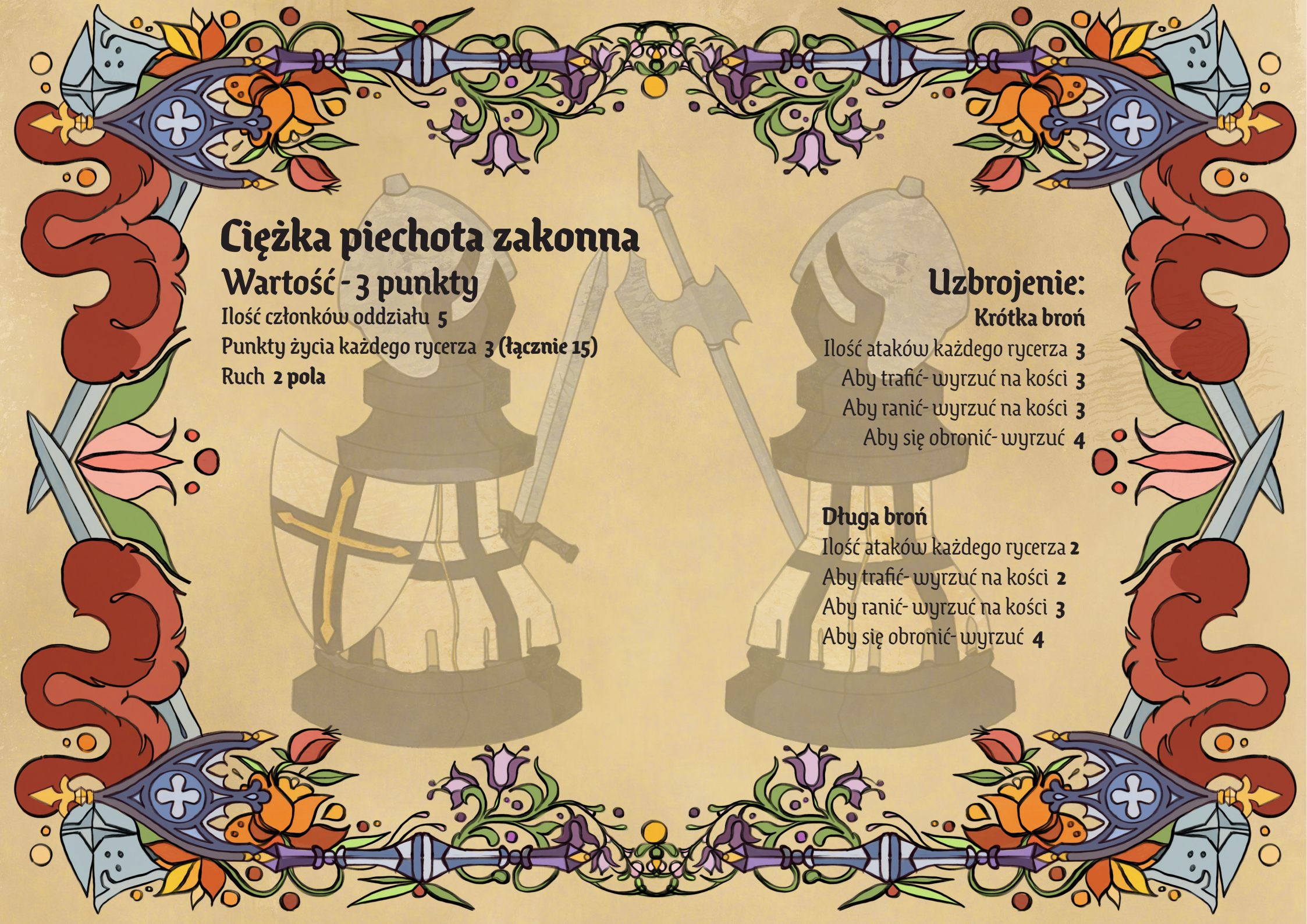
Krótką broń

Ilość ataków każdego rycerza **5**

Aby trafić- wyrzucić na kości **3**

Aby ranić- wyrzucić na kości **3**

Aby się obronić- wyrzucić **3**



Ciężka piechota zakonna

Wartość - 3 punkty

Ilość członków oddziału 5

Punkty życia każdego rycerza 3 (łącznie 15)

Ruch 2 pola

Uzbrojenie:

Krótką broń

Ilość ataków każdego rycerza 3

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 4

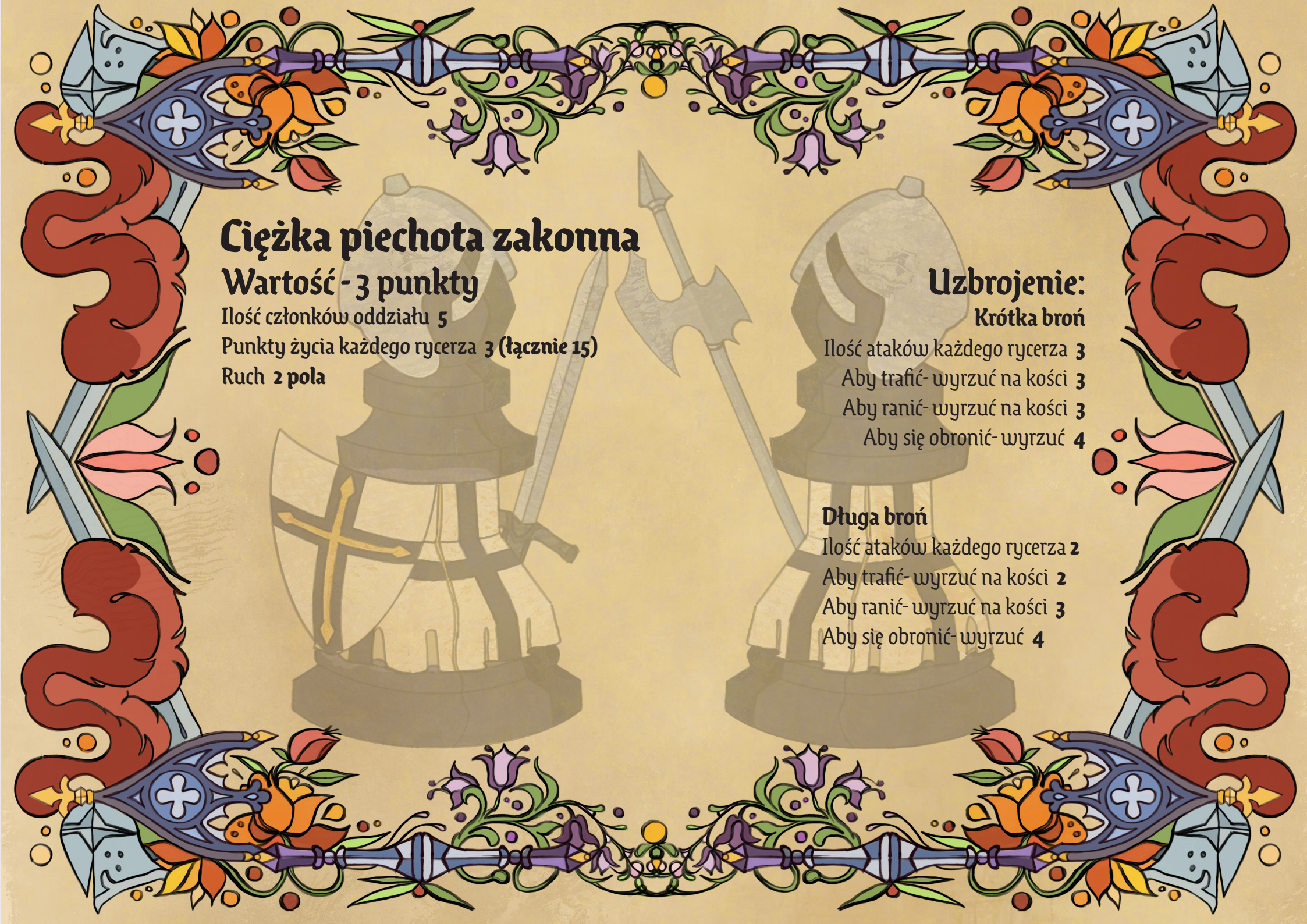
Długa broń

Ilość ataków każdego rycerza 2

Aby trafić- wyrzucić na kości 2

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 4



Ciężka piechota zakonna

Wartość - 3 punkty

Ilość członków oddziału 5

Punkty życia każdego rycerza 3 (łącznie 15)

Ruch 2 pola

Uzbrojenie:

Krótką broń

Ilość ataków każdego rycerza 3

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 4

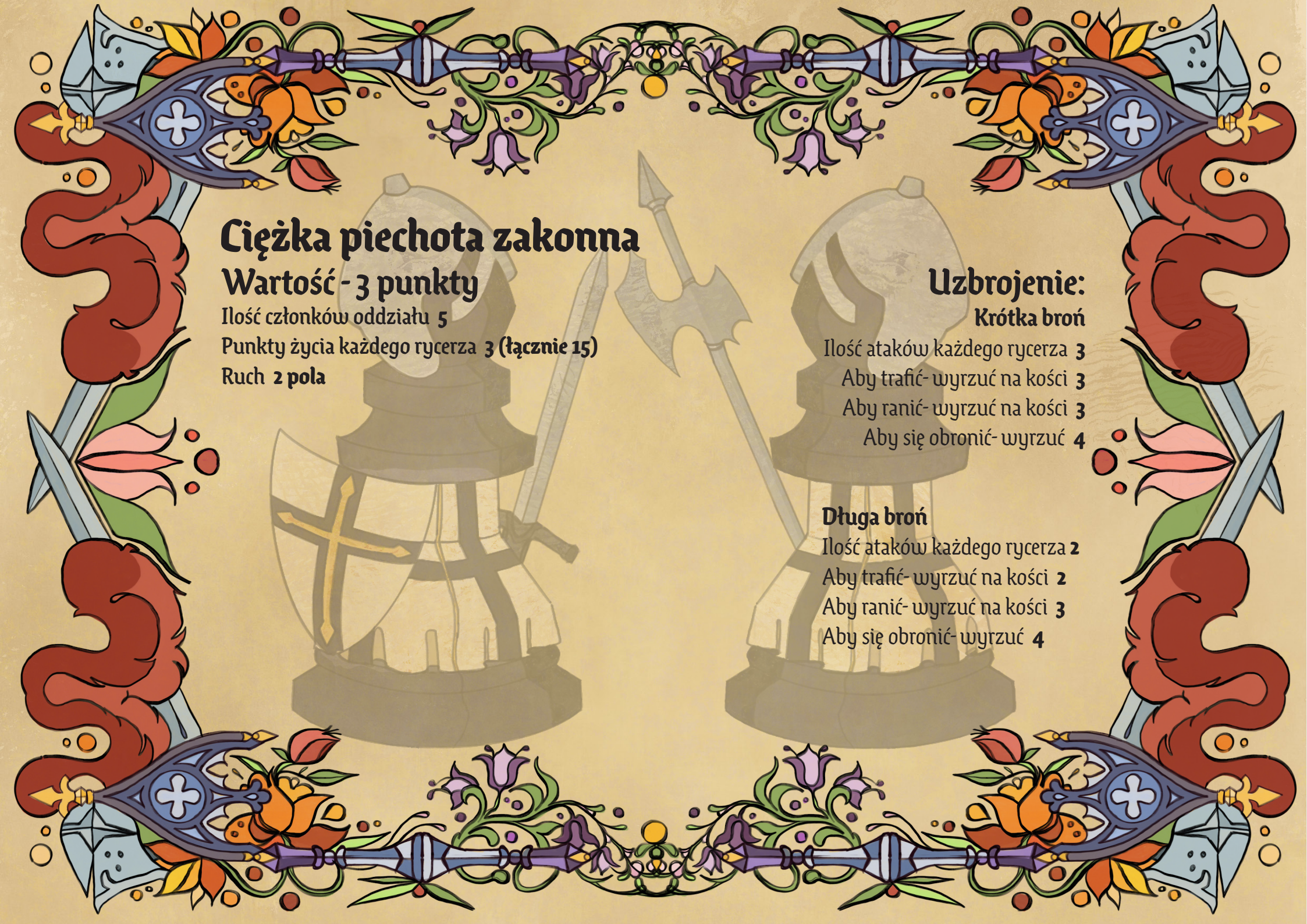
Długa broń

Ilość ataków każdego rycerza 2

Aby trafić- wyrzucić na kości 2

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 4



Ciężka piechota zakonna

Wartość - 3 punkty

Ilość członków oddziału 5

Punkty życia każdego rycerza 3 (łącznie 15)

Ruch 2 pola

Uzbrojenie:

Krótką broń

Ilość ataków każdego rycerza 3

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 4

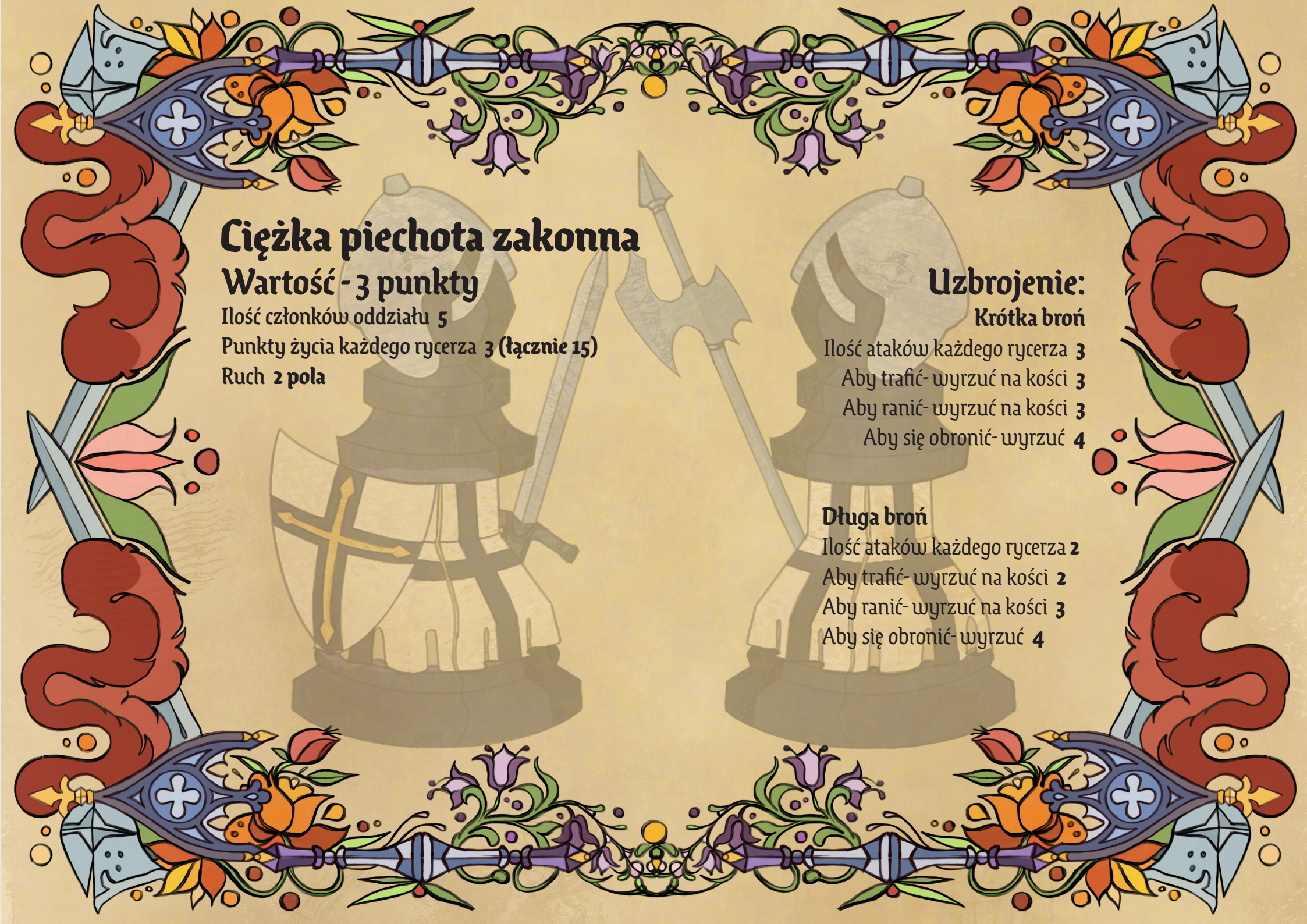
Długa broń

Ilość ataków każdego rycerza 2

Aby trafić- wyrzucić na kości 2

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 4



Ciężka piechota zakonna

Wartość - 3 punkty

Ilość członków oddziału 5

Punkty życia każdego rycerza 3 (łącznie 15)

Ruch 2 pola

Uzbrojenie:

Krótką broń

Ilość ataków każdego rycerza 3

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 4

Długa broń

Ilość ataków każdego rycerza 2

Aby trafić- wyrzucić na kości 2

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 4



Rycerze goście

Wartość - 3 punkty

Ilość członków oddziału 5

Punkty życia każdego rycerza 3 (łącznie 15)

Ruch 2 pola

Uzbrojenie:

Krótką broń

Ilość ataków każdego rycerza 4

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 4



Ciężka jazda zakonu

Wartość - 3 punkty

Ilość członków oddziału 3

Punkty życia każdego rycerza 5 (łącznie 15)

Ruch 4 pola

Uzbrojenie:

Krótką broń

Ilość ataków każdego rycerza 4

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 4



Ciężka jazda zakonu

Wartość - 3 punkty

Ilość członków oddziału 3

Punkty życia każdego rycerza 5 (łącznie 15)

Ruch 4 pola

Uzbrojenie:

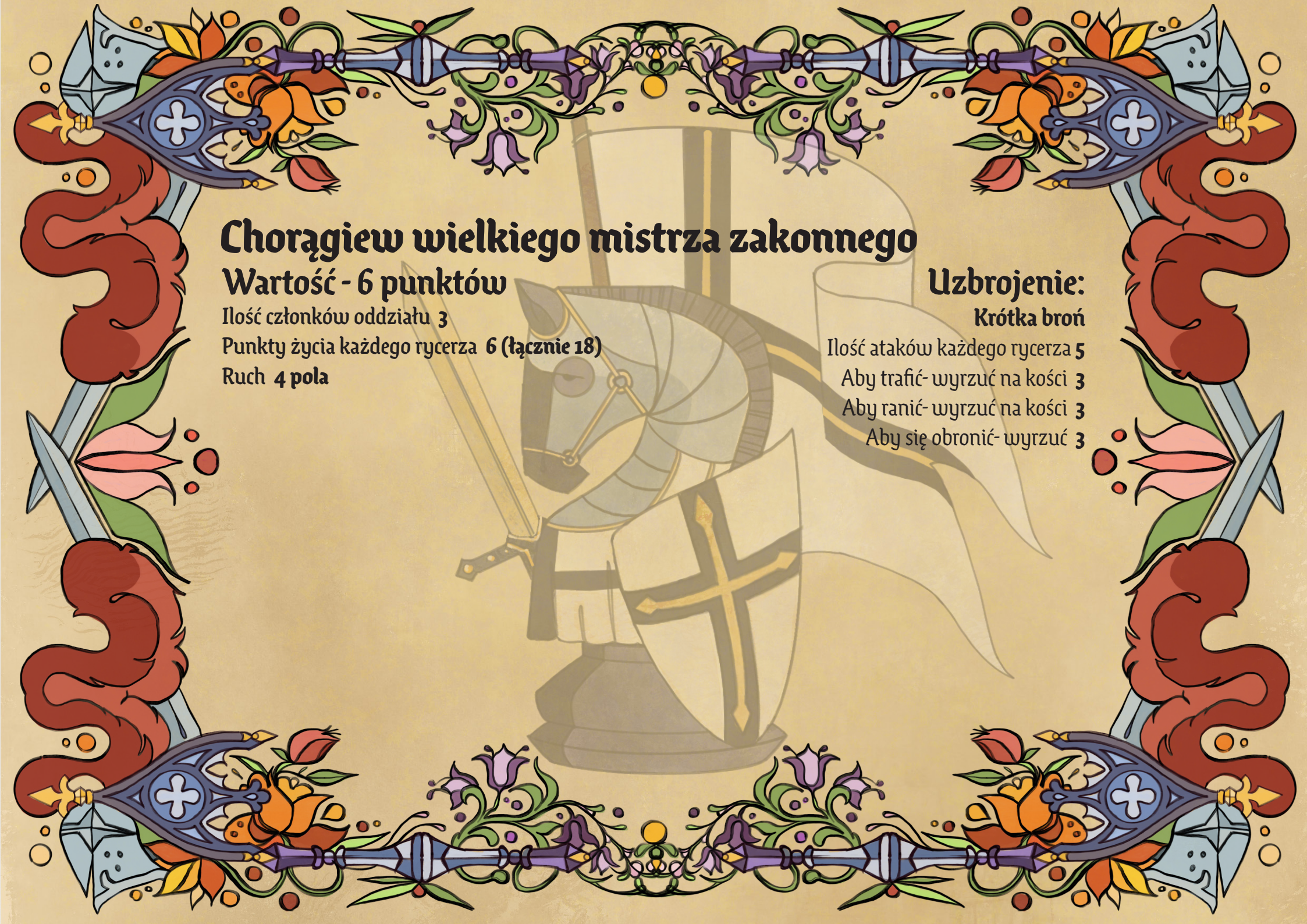
Krótką broń

Ilość ataków każdego rycerza 4

Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 4



Chorągiew wielkiego mistrza zakonnego

Wartość - 6 punktów

Ilość członków oddziału 3

Punkty życia każdego rycerza 6 (łącznie 18)

Ruch 4 pola

Uzbrojenie:

Krótką broń

Ilość ataków każdego rycerza 5

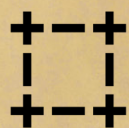
Aby trafić- wyrzucić na kości 3

Aby ranić- wyrzucić na kości 3

Aby się obronić- wyrzucić 3

Bitwa pod Grunwaldem

– strategiczna gra więzienna



Fundacja Dom Kultury
Sztuka nie ocenia



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

75



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Narodowego Centrum Kultury Kultura – interwencje. Edycja 2026