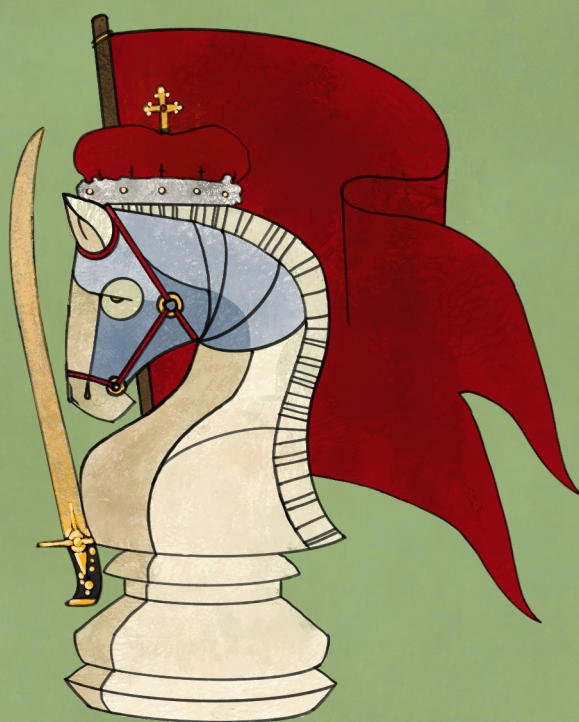


Regulamin

Bitwa pod Grunwaldem
– strategiczna gra wiezienna





Bitwa pod Grunwaldem – strategiczna gra więzienna

Jest strategiczną grą bitewną inspirowaną wydarzeniami historycznymi związanymi z bitwą pod Grunwaldem. Gra łączy elementy historyczne, strategiczne oraz taktyczne. Każdy z graczy obejmuje dowództwo nad własną armią i za pomocą dostępnych jednostek prowadzi działania przeciwko armii przeciwnika. Uczestnicy poruszają swoje jednostki po planszy składającej się z pól rozmieszczonych w układzie szachownicy.

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez eliminowanie jednostek przeciwnika, przy jednoczesnym zachowaniu własnych sił. Każda jednostka posiada określoną wartość punktową, która zostaje przyznana przeciwnikowi w momencie jej wyeliminowania. Zwycięstwo może zostać osiągnięte poprzez zdobycie większej liczby punktów od przeciwnika lub poprzez całkowite rozbicie jego armii. Jeżeli wszystkie jednostki jednego z graczy zostaną wyeliminowane, rozgrywka kończy się natychmiast, a zwycięstwo odnosi gracz, którego armia pozostała na polu bitwy.





Armia Korony składa się z:

Trzech jednostek lekkiej piechoty litewskiej
-o wartości 1 punktu każda

Jednego oddziału dowodzenia litewskiego
-o wartości 2 punktów

Dwóch jednostek lekkiej jazdy litewskiej
-o wartości 2 punktów każda

Trzech jednostek ciężkiej jazdy polskiej
-o wartości 3 punktów każda

Jednego konnego oddziału dowodzenia
-o wartości 4 punktów

Witolda
-o wartości 5 punktów

**Łączna wartość punktowa armii Korony wynosi
27 punktów.**





Armia Zakonu składa się z:

Czterech jednostek ciężkiej piechoty zakonnej
-o wartości 3 punktów każda

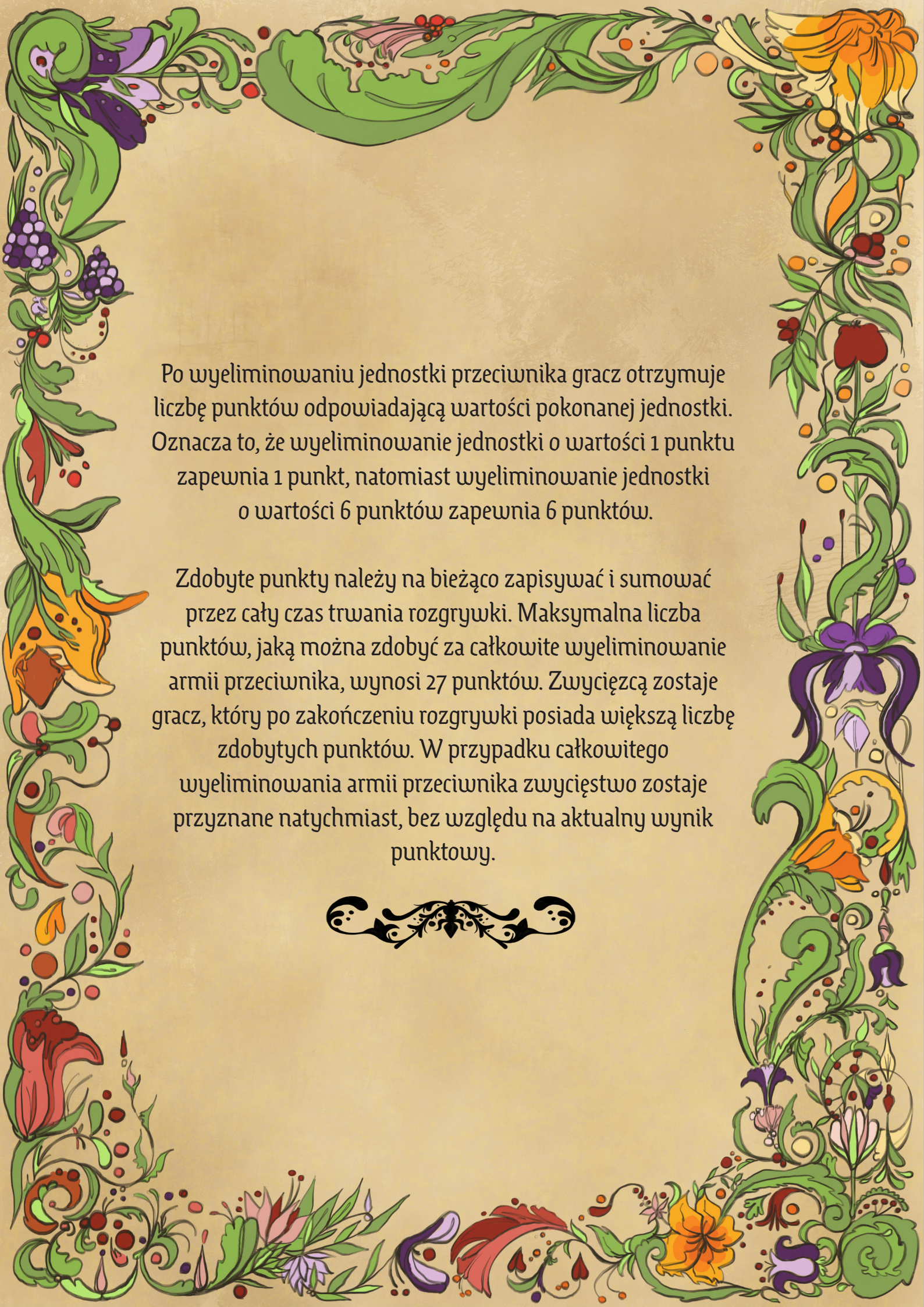
Jednej jednostki rycerzy gości
-o wartości 3 punktów

Dwóch jednostek ciężkiej jazdy zakonnej
-o wartości 3 punktów każda

Jednego oddziału dowodzenia Ulricha
-o wartości 6 punktów

Łączna wartość punktowa armii Zakonu wynosi
27 punktów.





Po wyeliminowaniu jednostki przeciwnika gracz otrzymuje liczbę punktów odpowiadającą wartości pokonanej jednostki. Oznacza to, że wyeliminowanie jednostki o wartości 1 punktu zapewnia 1 punkt, natomiast wyeliminowanie jednostki o wartości 6 punktów zapewnia 6 punktów.

Zdobyte punkty należy na bieżąco zapisywać i sumować przez cały czas trwania rozgrywki. Maksymalna liczba punktów, jaką można zdobyć za całkowite wyeliminowanie armii przeciwnika, wynosi 27 punktów. Zwycięzcą zostaje gracz, który po zakończeniu rozgrywki posiada większą liczbę zdobytych punktów. W przypadku całkowitego wyeliminowania armii przeciwnika zwycięstwo zostaje przyznane natychmiast, bez względu na aktualny wynik punktowy.





ZASADY RUCHU I WALKI

Rozgrywka podzielona jest na tury. Każda tura składa się z dwóch podstawowych faz: fazy ruchu oraz fazy walki.

W fazie ruchu każdy oddział może jednokrotnie wykonać ruch, pokonując liczbę pól odpowiadającą jego wartości ruchu. W fazie walki każdy oddział może jednokrotnie zaatakować wybrany oddział przeciwnika, z którym pozostaje w bezpośrednim kontakcie. Po zakończeniu fazy walki tura dobiega końca i rozpoczyna się kolejna tura.

Plansza do gry podzielona jest na kwadratowe pola. Każda jednostka posiada określoną wartość ruchu, która wskazuje maksymalną liczbę pól, o jaką może przemieścić się podczas jednej fazy ruchu. Jednostka może poruszać się w pionie, w poziomie lub po skosie, zgodnie z zasadami obowiązującymi dla danego rodzaju jednostki.





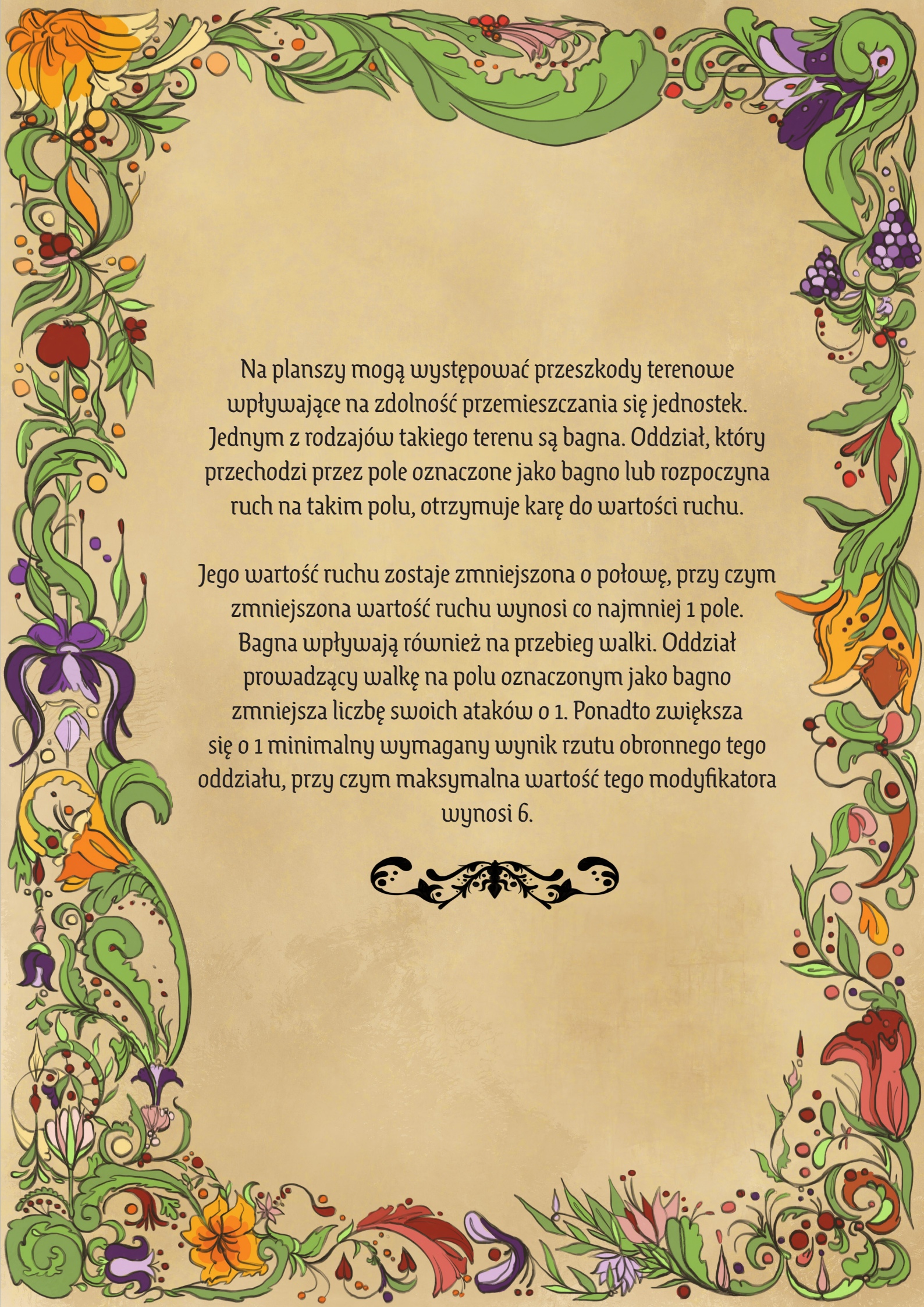
Wojska Korony posiadają następujące wartości ruchu:

Lekka piechota litewska - 3 pola
Oddział dowodzenia litewski - 2 pola
Lekka jazda litewska - 5 pól
Ciężka jazda polska - 4 pola
Konny oddział dowodzenia - 4 pola
Witold - 5 pól

Wojska Zakonu posiadają następujące wartości ruchu:

Ciężka piechota zakonna - 2 pola
Rycerze goście - 2 pola
Ciężka jazda zakonna - 4 pola
Oddział dowodzenia Ulricha - 4 pola

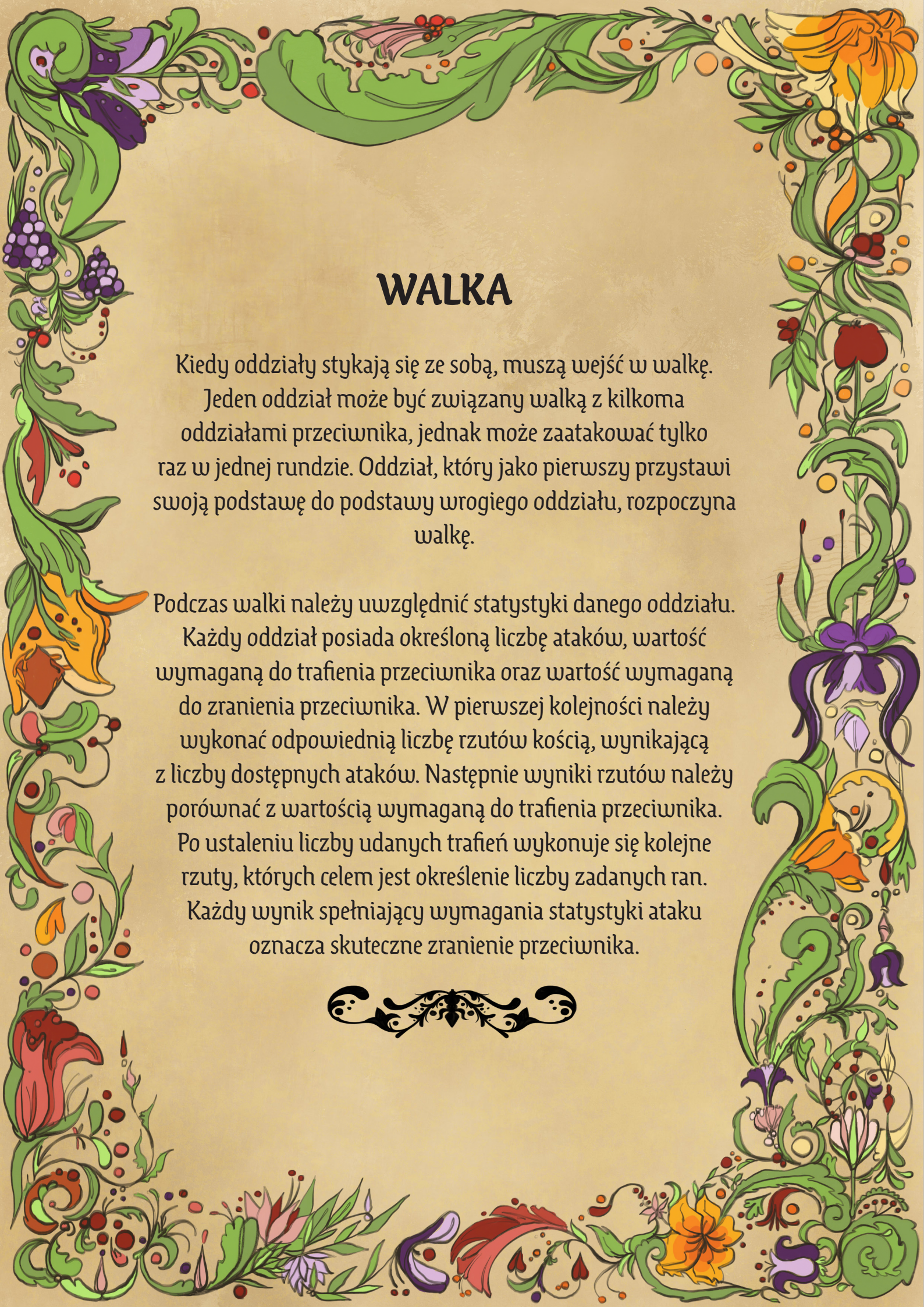




Na planszy mogą występować przeszkody terenowe wpływające na zdolność przemieszczania się jednostek. Jednym z rodzajów takiego terenu są bagna. Oddział, który przechodzi przez pole oznaczone jako bagno lub rozpoczyna ruch na takim polu, otrzymuje karę do wartości ruchu.

Jego wartość ruchu zostaje zmniejszona o połowę, przy czym zmniejszona wartość ruchu wynosi co najmniej 1 pole. Bagna wpływają również na przebieg walki. Oddział prowadzący walkę na polu oznaczonym jako bagno zmniejsza liczbę swoich ataków o 1. Ponadto zwiększa się o 1 minimalny wymagany wynik rzutu obronnego tego oddziału, przy czym maksymalna wartość tego modyfikatora wynosi 6.





WALKA

Kiedy oddziały stykają się ze sobą, muszą wejść w walkę.

Jeden oddział może być związany walką z kilkoma oddziałami przeciwnika, jednak może zaatakować tylko raz w jednej rundzie. Oddział, który jako pierwszy przystawi swoją podstawę do podstawy wrogiego oddziału, rozpoczyna walkę.

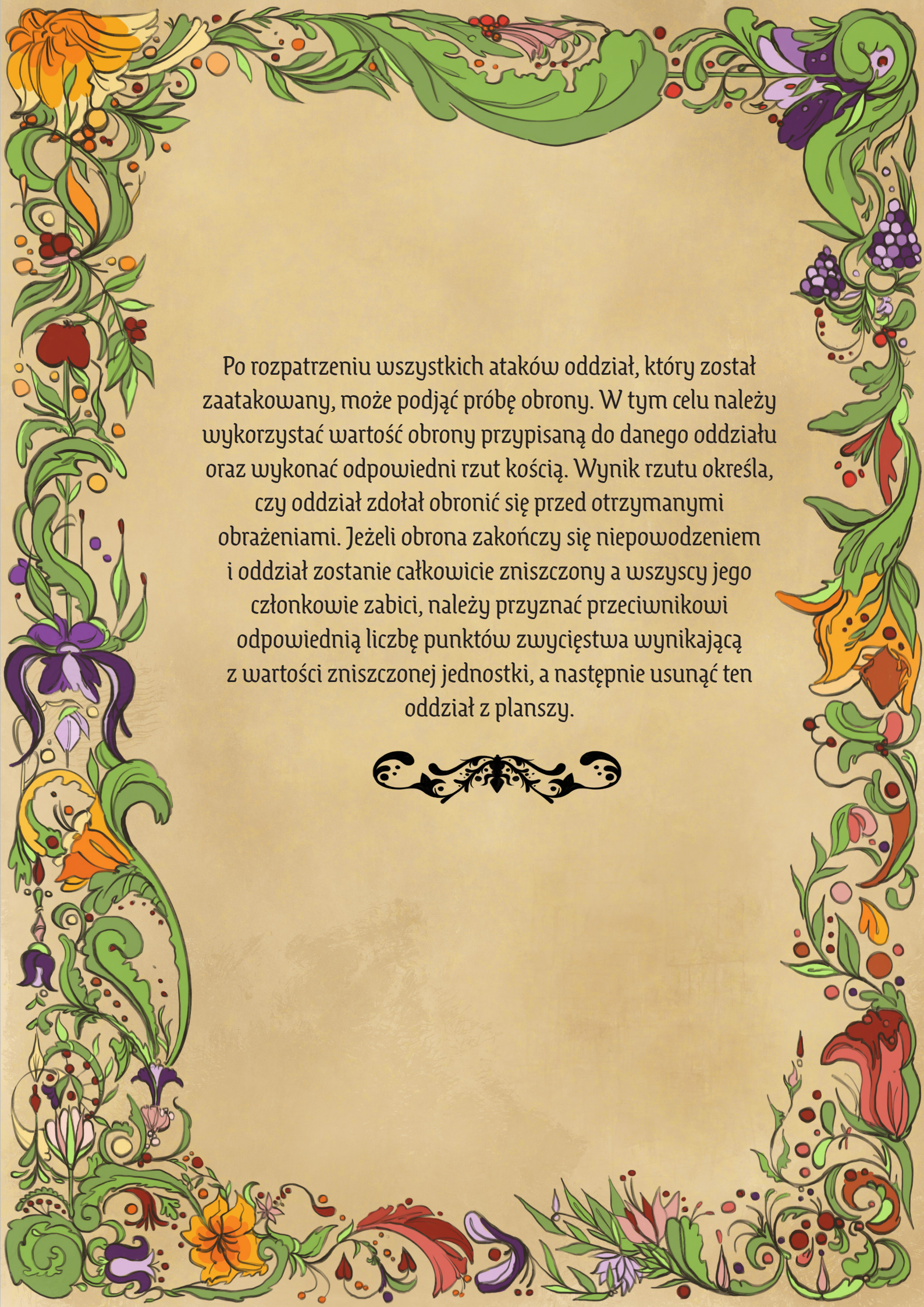
Podczas walki należy uwzględnić statystyki danego oddziału.

Każdy oddział posiada określoną liczbę ataków, wartość wymaganą do trafienia przeciwnika oraz wartość wymaganą do zranienia przeciwnika. W pierwszej kolejności należy wykonać odpowiednią liczbę rzutów kością, wynikającą z liczby dostępnych ataków. Następnie wyniki rzutów należy porównać z wartością wymaganą do trafienia przeciwnika.

Po ustaleniu liczby udanych trafień wykonuje się kolejne rzuty, których celem jest określenie liczby zadanych ran.

Każdy wynik spełniający wymagania statystyki ataku oznacza skuteczne zranienie przeciwnika.





Po rozpatrzeniu wszystkich ataków oddział, który został zaatakowany, może podjąć próbę obrony. W tym celu należy wykorzystać wartość obrony przypisaną do danego oddziału oraz wykonać odpowiedni rzut kością. Wynik rzutu określa, czy oddział zdołał obronić się przed otrzymanymi obrażeniami. Jeżeli obrona zakończy się niepowodzeniem i oddział zostanie całkowicie zniszczony a wszyscy jego członkowie zabici, należy przyznać przeciwnikowi odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa wynikającą z wartości zniszczonej jednostki, a następnie usunąć ten oddział z planszy.





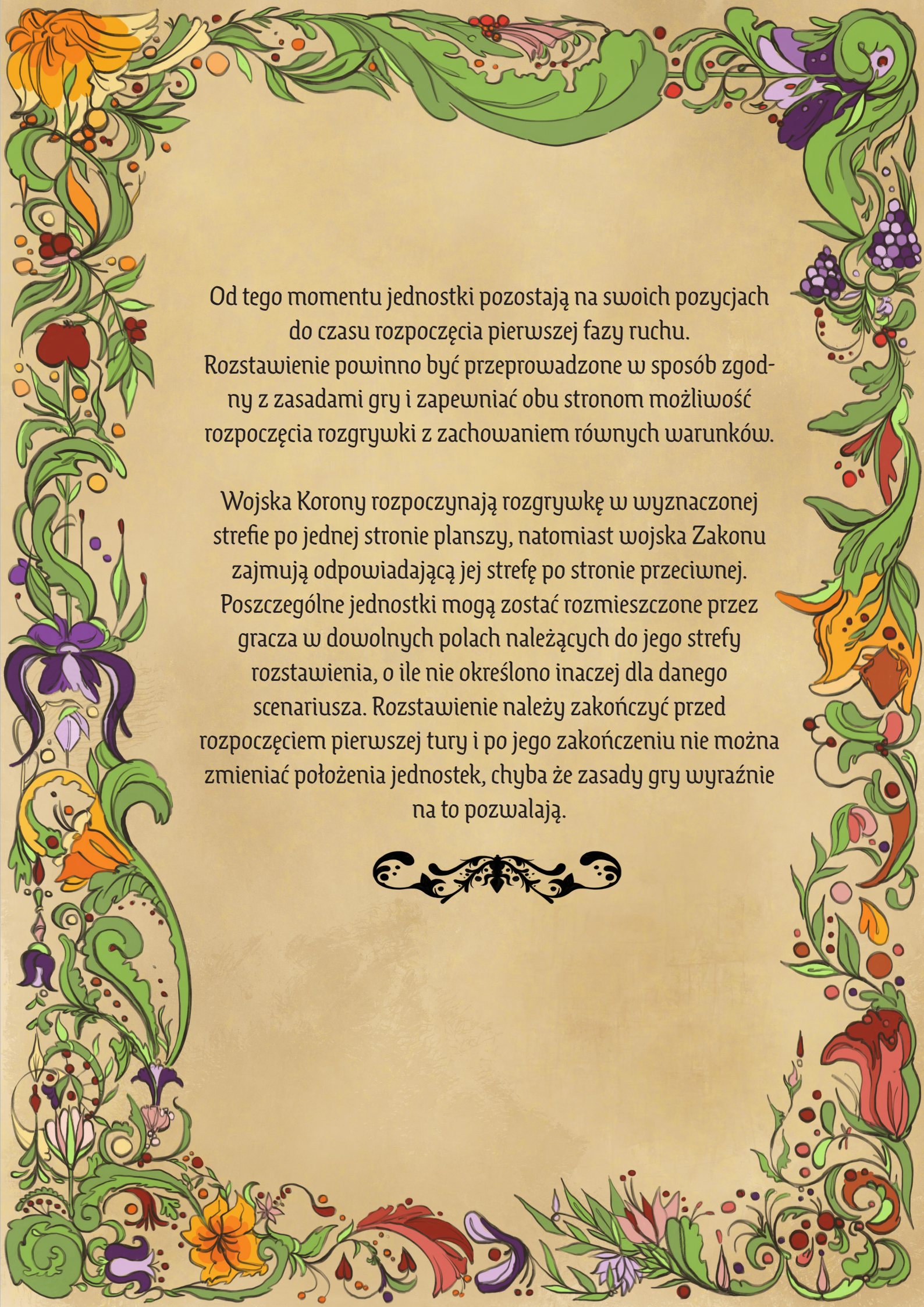
ROZSTAWIENIE JEDNOSTEK

Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy z graczy rozmieszcza swoje jednostki w wyznaczonych strefach rozstawienia znajdujących się na planszy. Rozstawienie powinno odbywać się zgodnie z oznaczeniami przedstawionymi na planszy oraz z zachowaniem zasad dotyczących poszczególnych rodzajów terenu.

Jednostki należy ustawić na polach należących do odpowiedniej strefy, w taki sposób, aby ich położenie nie naruszało granic planszy ani nie zajmowało pól przeznaczonych dla jednostek przeciwnika.

Plansza zawiera również różne rodzaje terenu, między innymi pole, łąkę oraz las. Rodzaj terenu znajdującego się na danym polu może wpływać na możliwość przemieszczania się jednostek oraz przebieg walki. Gracze powinni uwzględnić ukształtowanie terenu już na etapie rozstawienia, ponieważ odpowiednie rozmieszczenie wojsk może mieć istotny wpływ na dalszy przebieg bitwy. Po zakończeniu rozstawienia gracze ustalają kolejność rozpoczynania rozgrywki.





Od tego momentu jednostki pozostają na swoich pozycjach do czasu rozpoczęcia pierwszej fazy ruchu. Rozstawienie powinno być przeprowadzone w sposób zgodny z zasadami gry i zapewniać obu stronom możliwość rozpoczęcia rozgrywki z zachowaniem równych warunków.

Wojska Korony rozpoczynają rozgrywkę w wyznaczonej strefie po jednej stronie planszy, natomiast wojska Zakonu zajmują odpowiadającą jej strefę po stronie przeciwnej. Poszczególne jednostki mogą zostać rozmieszczone przez gracza w dowolnych polach należących do jego strefy rozstawienia, o ile nie określono inaczej dla danego scenariusza. Rozstawienie należy zakończyć przed rozpoczęciem pierwszej tury i po jego zakończeniu nie można zmieniać położenia jednostek, chyba że zasady gry wyraźnie na to pozwalają.



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