

beGame.pl



BITWA POD GRUNWALDEM

INSTRUKCJA

TABLE GAME



2



8+



30-45 min.

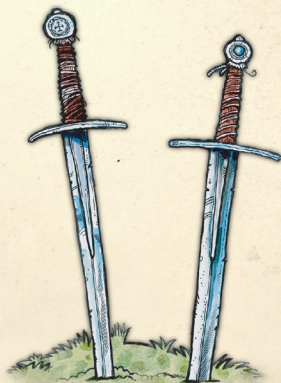
Autor:
Paweł Kołodziejski

Autor:
Wojciech Wójcik

Konsultacja historyczna:
Małgorzata Woszczenko, Andrzej Abratowski

Aktualizacja 2023:
Karolina Kwiatkowska, Piotr Krzystek,
Magdalena Sumera, Bartosz Chomik

Skład instrukcji:
Bartosz Chomik



Spis treści

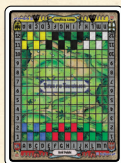
WPROWADZENIE	1
ELEMENTY GRY	1
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI	2
PRZEBIEG ROZGRYWKI	3
ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI	6
WARIANTY GRY	7
DODATEK HISTORYCZNY	8
SKRÓT ZASAD	10



WPROWADZENIE

Grunwald to taktyczna gra dla dwóch osób pozwalająca, przy prostych zasadach, rozegrać na planszy jedno z największych starć średnio-wiecznych – bitwę pod Grunwaldem. Jeden z graczy obejmuje dowodzenie nad wojskami polskimi oraz ich litewskimi sprzymierzeńcami, drugi zaś będzie dowodził wojskami krzyżackimi oraz gośćmi zakonu. Grający, na przemian, będą poruszać się swoimi jednostkami, starając się wyeliminować oddziały przeciwnika. Gracz, który jako pierwszy pokona 8 jednostek przeciwnika zwycięży.

ELEMENTY GRY



Plansza do gry



Instrukcja



2 Koła dowodzenia



30 pionków



2 klasyczne kości



Skrót zasad



Drewniana szkrzynka na grę

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Planszę należy ułożyć pomiędzy graczami oraz rozmieścić na niej **Pionki** (zgodnie z rysunkiem poniżej).



Tabela 1.1. Zasady gry			
Wiek	Grupa	Wiek	Grupa
10+	10-12 lat	13+	13-15 lat
11+	12-14 lat	14+	15-17 lat
12+	15-17 lat	15+	18-20 lat
13+	18-20 lat	16+	21-24 lat
14+	25-30 lat	17+	31-35 lat
15+	36-40 lat	18+	41-45 lat
16+	46-50 lat	19+	51-55 lat
17+	56-60 lat	20+	61-65 lat
18+	66-70 lat	21+	71-75 lat
19+	76-80 lat	22+	81-85 lat
20+	86-90 lat	23+	91-95 lat
21+	96-100 lat	24+	101-105 lat

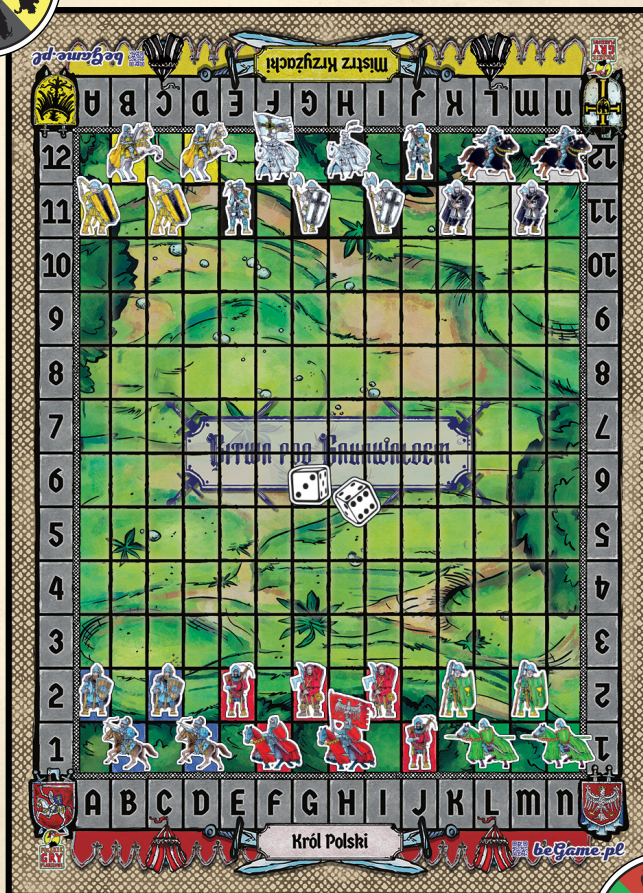


Tabela 1.1. Zasady gry			
Wiek	Grupa	Wiek	Grupa
10+	10-12 lat	13+	13-15 lat
11+	12-14 lat	14+	15-17 lat
12+	15-17 lat	15+	18-20 lat
13+	18-20 lat	16+	21-24 lat
14+	25-30 lat	17+	31-35 lat
15+	36-40 lat	18+	41-45 lat
16+	46-50 lat	19+	51-55 lat
17+	56-60 lat	20+	61-65 lat
18+	66-70 lat	21+	71-75 lat
19+	76-80 lat	22+	81-85 lat
20+	86-90 lat	23+	91-95 lat
21+	96-100 lat	24+	101-105 lat



Gracze ustalają, lub losują, który z nich poprowadzi wojska polskie, a który oddziały zakonu. Proponujemy, aby starszy ukrył w zaciśniętych dłoniach jeden żeton wojsk krzyżackich i jeden żeton wojsk polskich, a następnie drugi gracz wybiera jedną z rąk. Wylosowany w ten sposób żeton decyduje o tym, które z wojsk poprowadzi młodszy z graczy. Następnie gracze ustalają, który z nich rozpoczyna (proponujemy, aby była to młodsza osoba, lub w przypadku kilku pojedynków osoba, która przegrała poprzednią partię). Każdy z graczy otrzymuje odpowiednie **Koło dowodzenia** i umieszcza je w pobliżu planszy.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się w turach, które grający będą rozgrywać naprzemiennie, poczynając od osoby rozpoczynającej. Tura gracza składa się z trzech następujących faz:

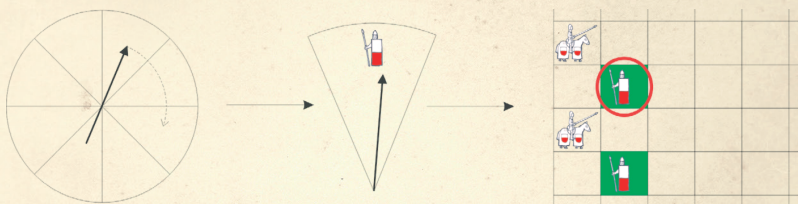
I. faza Dowodzenia

(ustalenie, którą jednostką gracz będzie dowodził)

W tej fazie ustalana jest tzw. jednostka aktywna, to właśnie nią gracz będzie mógł poruszać w następnych fazach. Zaczniemy od przedstawienia formacji, na które podzielone są wojska obu stron. Każda formacja początkowo składa się z dwóch jednostek.

Strona polska			Strona krzyżacka		
Nazwa	Typ	Kolor	Nazwa	Typ	Kolor
Chorągwie królewskie (jazda polska)	Jazda	Czerwony	Chorągwie Wielkiego Mistrza (jazda Wielkiego Mistrza)	Jazda	Czarny
Chorągwie królewskie (piechota polska)	Piechota	Czerwony	Chorągwie Wielkiego Mistrza (piechota Wielkiego Mistrza)	Piechota	Czarny
Chorągwie litewskie (jazda litewska)	Jazda	Niebieski	Chorągwie krzyżackie (jazda krzyżacka z Komturii)	Jazda	Biały
Chorągwie litewskie (piechota litewska)	Piechota	Niebieski	Chorągwie krzyżackie (piechota krzyżacka z Komturii)	Piechota	Biały
Chorągwie ziemskie (jazda polska)	Jazda	Zielony	Chorągwie gości Zakonu	Jazda	Żółty
Piechota czeska	Piechota	Zielony	Chorągwie gości Zakonu	Piechota	Żółty
Kusznicy	Kusznicy	Czerwony	Kusznicy	Kusznicy	Czarny

Gracz kręci swoim kołem dowodzenia, przy czym koło powinno wykonać przynajmniej jeden pełny obrót. Jeżeli wskazana zostanie linia oddzielająca dwa pola, należy zakręcić kołem jeszcze raz. Pole, na którym zatrzyma się wskaźnik, wyznacza jedną z dowodzonych przez niego formacji. I dalej, gracz wybiera, jako aktywną, jedną z jednostek, należących do wylosowanej formacji. Będzie mógł nią poruszać i atakować w następnych fazach. W przypadku, gdy wszystkie jednostki, tworzące wylosowaną formację, zostały już pokonane przez przeciwnika, gracz kończy swoją turę.



Na obu **Kołach** znajduje się jedno specjalne pole – **Król** (w przypadku wojsk polskich), lub **Wielki Mistrz** (wojska krzyżackie). Wylosowanie tego pola pozwala graczowi wybrać dowolną jednostkę, jako aktywną.

II. Faza Ruchu

(poruszenie jednostką ustaloną w poprzedniej fazie)

W tej fazie gracz może poruszyć wybraną przed chwilą jednostką. Możliwości ruchu jednostki zależą od jej typu (piechota, jazda, kusznicy), jednak wszystkie poruszają się tylko na pola sąsiadujące (nie po skosie) oraz nie mogą wchodzić, ani przechodzić przez pola zajmowane przez inną jednostkę, własną czy przeciwnika.

Ruch jazdy – jednostka jazdy może poruszyć się od jednego do pięciu pól, tylko i wyłącznie po liniach prostych, w przód, w prawo i w lewo, a także do tyłu.

Ruch piechoty – jednostka piechoty może poruszyć się od jednego do trzech pól, dowolnie przy tym zmieniając kierunek ruchu.

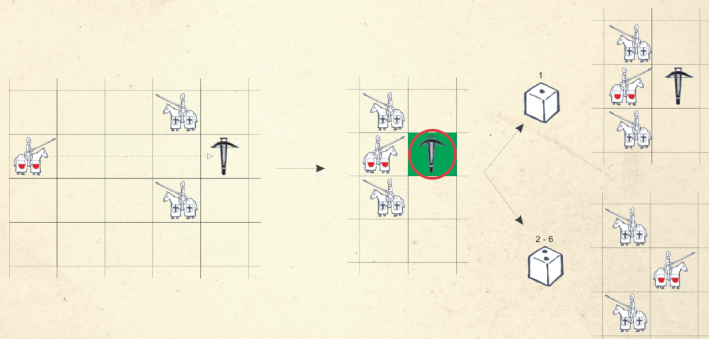
Ruch łuczników – jednostka kuszników może poruszyć się od jednego do dwóch pól, dowolnie przy tym zmieniając kierunek ruchu.

III. Faza Walki

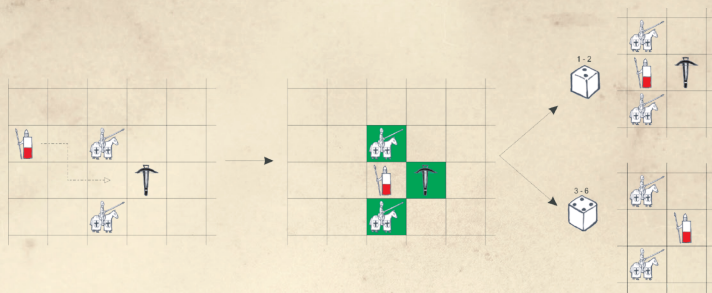
(odpowiednio ustawiona jednostka
może zaatakować wojska przeciwnika)

Wszystkie trzy typy jednostek mają swój rodzaj ataku. Gracz deklaruje najpierw, którą z jednostek przeciwnika zaatakuje swoim aktywnym oddziałem, a następnie rzuca kostką, aby sprawdzić, czy atak się udał.

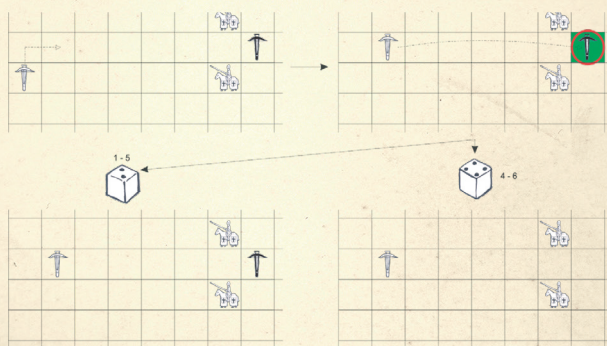
Atak jazdy – jednostka jazdy może zaatakować jedynie jednostkę na polu sąsiadującym (nie na skos) do tego, na którym zakończył się jej ruch, oraz jeżeli znajduje się ona bezpośrednio na linii właśnie wykonanego ruchu (szarża). Jeżeli jednostka jazdy nie poruszała się w tej turze, może ona zaatakować jedną jednostkę, znajdującą się na przyległym polu. Atak jazdy jest niezwykle skuteczny – jedynie wyrzucenie 1 na kostce sześcienniej oznacza, że został on odparty i obie jednostki pozostają na planszy. Wszystkie pozostałe rezultaty (2-6) oznaczają zniszczenie zaatakowanego wojska. Gracz zdejmuje pionek pokonanej armii i kładzie go poza planszą, natomiast zwycięska jazda zajmuje pole przeciwnika.



Atak piechoty – piechota może zaatakować jedną z jednostek znajdujących się na polu przyległym do pola, na którym się znajduje (nie po skosie). Piechota niewiele ustępuje jeździe, jeżeli chodzi o siłę ataku – wyniki 1 lub 2 na kostce oznaczają, że atak został odparty i obie jednostki pozostają na planszy. Wszystkie pozostałe wyniki (3-6) oznaczają, że atak się powiódł, gracz zdejmuje pionek pokonanej armii i kładzie go poza planszą, natomiast zwycięska piechota zajmuje pole przeciwnika.



Atak kuszników – kusznicy, jako jedyne jednostki w grze, rażą przeciwników także z oddalenia. Mogą zaatakować jednostkę przeciwną znajdującą się w linii prostej do ich pozycji (nie po skosie), oddaloną o nie więcej, niż 6 pól. Między kusznikami, a ich celem, nie mogą znajdować się żadne inne jednostki (ani wrogie, ani przyjacielskie). Po wyznaczeniu celu, gracz rzuca kością. Wyniki 1, 2 lub 3 oznaczają, że chybili i obie jednostki pozostają na planszy, natomiast 4, 5, 6 oznaczają, że atak się powiódł – pionek pokonanej jednostki jest zdejmowany z planszy (Uwaga: kusznicy zostają na polu, z którego atakowali, nie zajmują miejsca pokonanej jednostki).



ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gracz, który jako pierwszy pokona przeciwnika, kończy partię i zostaje zwycięzcą.

WARIANTY GRY

Po rozegraniu kilku bitew, według opisanych wyżej zasad, zapraszamy graczy do spróbowania podanych wariantów rozgrywki, które zmieniają niektóre z reguł gry. Sądzymy, że pozwolą one cieszyć się naszą grą o wiele dłużej. Zachęcamy też do łączenia wariantów.

Gotuj się do bitwy! – ten wariant polecamy graczom, którzy chcą spróbować zaskoczyć swojego przeciwnika ustawieniem swoich formacji przed bitwą. Na środku planszy należy ustawić zastonkę (można w tym celu użyć np. pudełka gry) uniemożliwiającą graczom widzenie strony drugiej osoby. Pionki należące do wybranych przez gracza wojsk można ustawić w dowolny sposób, z zachowaniem zasady „jeden pionek na jednym polu, w dwóch pierwszych rzędach, po swojej stronie planszy”. Gdy obaj grający zakończą swoje przygotowania, zastonka zostaje zdjęta i można przystąpić do bitwy na zwykłych zasadach.

Decydujące chwile starcia – jeżeli gracze chcą rozegrać szybki i zażarty pojedynek, polecamy zbliżyć linie wojsk do siebie na początku gry. Toczy się ona według normalnych zasad, jednak plansza zostaje ograniczona do rozmiaru 10 na 14 + pół. Pozostałych pół nie używa się. Początkowo rozkładane jednostki zajmują po dwa skrajne rzędy zmniejszonej planszy.

Strateg – doświadczeni gracze mogą spróbować ograniczyć losowość wynikającą z kręcenia **Kołem dowodzenia**, stosując się do poniższych zasad. Na początku obaj gracze ustawiają swoje koła dowodzenia w ten sposób, aby strzałka wskazywała pole **Wielkiego Mistrza**, lub **Króla**. Faza dowodzenia ulega następującej zmianie – gracz nie kręci kołem, lecz przesuwa wskazówkę na kole dowodzenia o jedno lub dwa pola zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

Przewaga atakującego – dla graczy lubiących, kiedy ich plany nie są zależne od losu, polecamy zrezygnowanie z rzutu kostką przy rozstrzyganiu walk piechotą i jazdą. Zaatakowana przez te oddziały jednostka jest automatycznie pokonywana i zdejmowana z planszy, a atakujący, jak zwykle, zajmuje pozycje pokonanego. Zasady ataku kuszników pozostają bez zmian.

stają niezmienione (nadal należy użyć kostki).

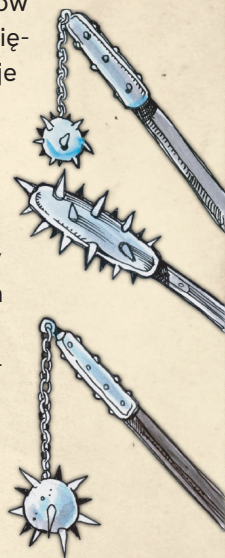
Chroń sztandar – w tym wariantcie specjalnego znaczenia nabierają jednostki niosące sztandar. Dla strony polskiej jest to jedna z jednostek jazdy polskiej, a dla strony krzyżackiej jedna z jazd **Wielkiego Mistrza**. Gracz nie może pozwolić sobie, aby przeciwnik pokonał tę jego specjalną jednostkę. Wprowadzamy następujące zmiany:

- atakując jednostkę niosącą sztandar należy odjąć jeden od wyniku rzutu kostką – oznacza to, że trudniej jest tę jednostkę wyeliminować.
- jeżeli graczowi uda się wyeliminować jednostkę niosącą sztandar należącą do przeciwnika, automatycznie odnosi on zwycięstwo, a gra się kończy. Pozostałe zasady pozostają bez zmian. W szczególności jednostka niosąca sztandar jest traktowana jak zwykła jednostka (poza wcześniejszym punktem)

Badz rycerzem! – Jest to wariant, w którym może brać udział większa liczba graczy. Każdy z uczestników wybiera sobie odpowiedni pionek i staje na jego miejscu na planszy. Od teraz zamiast pionków po planszy poruszają się będą gracze. Ważne by ci zapamiętali, jakim pionkiem aktualnie są. Reszta zasad pozostaje bez zmian.

DODATEK HISTORYCZNY

Stawna bitwa pod Grunwaldem była częścią wielkiej wojny polski z Zakonem Krzyżackim i przełomowym momentem w trwającym 300 lat krwawym konflikcie. Krzyżacy, czyli niemiecki zakon rycerski po osiedleniu się w ziemi chełmińskiej, przystąpili do bezwzględnej walki, której celem było utworzenie, a potem powiększenie zakonnego państwa. Zdobyli kraj Prusów żyjących na terenach Mazur, zbudowali potężne zamki, w tym największy – w Malborku, i zaczęli urządzać wyprawy wojenne przeciw polskim księstwom (Polska przeżyła od XII do XIV wieku trudny czas podziału na dzielnice rządzone przez książąt z rodu Piastów). Największym ciosem dla Polski było zagarnięcie przez Krzyżaków Pomorza Gdańskiego, a dla Litwy – utrata Żmudzi. Gdy Polska zawarła unię z Litwą, Krzyżacy zaczęli rozgłaszać po dworach Europy, że Polacy



sprzymierzyli się z poganami, że władą nią pogański król Litwin – Władystaw Jagiełło. Z tego powodu wielu rycerzy z całej Europy przybyło do Malborka, by walczyć z poganami. Wojna była nieunikniona. Polscy rycerze służący na obcych dworach zaczęli wracać do Polski, w tym sławny Zawisza Czarny. Król zarządził wielkie polowanie, by zgromadzić zapasy mięsa dla wojska, przygotowano składany most, po którym planowano sprawnie przerzucić wojsko przez Wisłę, by niespodziewanie uderzyć na państwo Krzyżaków z ich terytorium. Wojska polskie ruszyły z wiosną, po przeprawie przez Wisłę połączyły się z wojskami litewskimi księcia Witolda. Na wojnę szły też oddziały najemników czeskich, oddziały ruskie i tatarskie. Ta ogromna armia spotkała się 15 lipca na polach pod Grunwaldem z siłami krzyżackimi. Bitwa była niezwykle krwawa i zacięta, pełna dramatycznych zwrotów. Znamy jej przybliżony przebieg dzięki relacjom jej uczestników, spisanych przez wielkiego dziejopisa Jana Długosza. Bój trwał wiele godzin i skończył się przed zachodem słońca zupełnym rozbięciem armii krzyżackiej. Krzyżacy ponieśli zupełną klęskę. Niewielu uszło z placu boju, zginęło wielu niemieckich rycerzy, nawet wielki mistrz; kto nie zginął, dostał się do niewoli. Potęga krzyżacka została złamana na zawsze, choć jeszcze pół wieku musiało minąć, by wszystkie zrabowane ziemie wróciły do Polski, a państwo zakonne przestało istnieć. Dokonali tego syn i wnuk Władysława Jagiełły.



Historyczny opis wojsk polskich i krzyżackich

Polska jazda – to ciężkozbrojni rycerze, wyposażeni w zbroje płytowe i hełmy, uzbrojeni w miecze i tarcze. Przy boku rycerza walczył giermek (pachotek) konny, nie odstępował go w bitwie, lżej uzbrojony, niż jego pan, to on posiadał 2-3 kopie bojowe, dla swego pana. Niektórzy rycerze mieli dwóch lub trzech giermków.

Polska piechota – uzbrojona w długie włócznie, topory lub tasaki oraz kusze. Piechurzy posiadali długie, wąskie tarcze drewniane, obite bla-

chą i skórą, wyposażeni byli w półpancerze, skórzane kurtki oraz hełmy blaszane ze skózaną wyściółką.

Litewska jazda – ciężkozbrojni wojownicy wyposażeni w zbroje płytowe i hełmy, uzbrojeni w długie, lekkie miecze i drewniane tarcze pokryte skórą oraz oszczepy do miotania.

Litewska piechota – uzbrojona w długie włócznie i lekkie tarcze, a także w maczugi, chroniona skózanymi kubrakami i czapkami.

Najemnicy czescy – ciężka piechota, wyposażona i uzbrojona w miecze, tasaki, topory lub maczugi, a do obrony przed jazdą, w długie włócznie. Lekka jazda uzbrojona w długie miecze, wyposażona w panczerze ze skóry nabijanej blaszanymi łuskami i hełm typu otwartego.

Jazda tatarska – lekkozbrojna, bardzo szybka, ruchliwa, odziana w skóry, wyposażona w małe drewniane tarcze, uzbrojona w szable i daleko-siężne łuki.

Jazda krzyżacka z Malborka (Chorągwie Wielkiego Mistrza) – ciężkozbrojni rycerze odziani w zbroje płytowe, z hełmami typu zamkniętego, chronieni przez tarcze obite grubą blachą. Podstawowym uzbrojeniem był długi, ciężki miecz i kopia.

Piechota krzyżacka – ciężka piechota ubrana w półzbroje i hełmy, uzbrojona w miecze, tasaki lub topory, z tarczą okutą blachą. Wydzielone formacje posiadały kusze.

Artyleria krzyżacka – posiadała bombardy. Miały one krótkie lufy nabijane od przodu prochem dymnym, miotały kamienne kule na niewielki odległości. Skuteczność ich była niewielka, ale robiły wiele huku płoszącego konie.

Jazda gości Zakonu – ciężka jazda z Rzeszy niemieckiej, wyposażeni w sposób bardzo zbliżony do jazdy krzyżackiej.

SKRÓT ZASAD

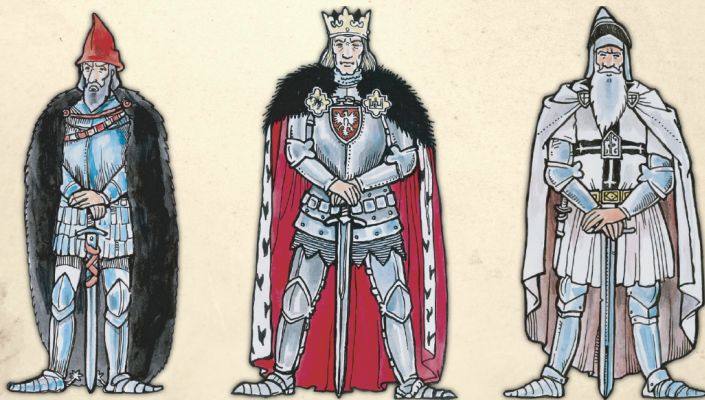
I. Gracze decydują, który poprowadzi wojska polskie, a który krzyżackie. Następnie na przemian gracze rozgrywają swoje tury. W każdej z nich grający ustala jednostkę aktywną, po czym porusza i/lub atakuje nią.

II. Na początku tury gracz kręci swoim kołem dowodzenia. Wynik wskaże formację, z której gracz wybiera jednostkę. Tą jednostką będzie on poruszał i ewentualnie atakował w dalszym ciągu swojej kolejki.

III. Jednostka jazdy może poruszać się od jednego do pięciu pól, ale tylko i wyłącznie po liniach prostych. Po wykonaniu ruchu jazda może zaatakować jednostkę znajdującą się na przyległym polu. Gracz rzuca kostką, jeżeli wypadnie na niej 2, 3, 4, 5, lub 6, to jazda pokonuje zaatakowaną jednostkę i zajmuje jej miejsce. W przeciwnym wypadku atak się nie udaje i obie jednostki pozostają na swoim miejscu.

IV. Jednostka piechoty może poruszać się o jeden, dwa, lub trzy pola, dowolnie zmieniając kierunek. Po wykonaniu ruchu piechota może zaatakować jednostkę znajdującą się na przyległym polu. Gracz rzuca kostką, jeżeli wypadnie na niej 3, 4, lub 6, to piechota pokonuje zaatakowaną jednostkę i zajmuje jej miejsce. W przeciwnym wypadku atak się nie udaje i obie jednostki pozostają na swoich miejscach.

V. Jednostka kuszników może poruszać się o jedno lub dwa pola, dowolnie zmieniając kierunek. Po wykonaniu ruchu kusznicy mogą zaatakować/strzelać do jednostki znajdującej się w linii prostej od nich, nie dalej niż 6 pól. Atak udaje się, jeżeli na kostce gracz wyrzuci 4, 5, lub 6, w takim przypadku zaatakowana jednostka jest zdejmowana z planszy. Kusznicy pozostają na swoich miejscach. W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.



SKRÓT ZASAD

**TYP
JEDNOSTKI:**

JAZDA:

PIECHOTA:

KUSZNICZY:

RUCH:

Od 1 do 5 pól,
tylko po liniach prostych

Od 1 do 3 pól,
dowolnie zmieniając kierunek

1 lub 2 pola,
dowolnie zmieniając kierunek

ATAK NA:

Jednostki
sąsiadujące

Jednostki
sąsiadujące

Jednostki
oddalone o 6
lub mniej pól

**WYNIK RZUTU KOŚCIĄ TAK,
ABY ATAK BYŁ SKUTECZNY**

2 - 6

3 - 6

4 - 6

Zobacz inne nasze gry z serii

beHist



beGame.pl