



„Bitwa Warszawska 1920 r. – gra miejska.”

ZASADY GRY

1. Fabuła

Rok 1918 r.

II Rzeczpospolita zaczyna odbudowywać się po burzliwym okresie historycznym. Czas po 123 latach odbudować kraj! Brak wspólnej waluty, słaba gospodarka, mnogość partii politycznych i ich skrajne poglądy powodują, że kraj musi zmierzyć się z realnymi wyzwaniem i problemami. Dodatkowo pomimo zakończenia wojny cały czas trwają walki o granicę.

Na wschodzie po ciężkich walkach Polacy odzyskują Lwów.

Na zachodzie Paderewski odwiedza Poznań - wybucha powstanie wielkopolskie. Pokonujemy niemieckich zaborców.

Na śląsku wybuchają trzy powstania – doprowadzają do plebiscytu, otrzymujemy 1/3 Śląska.

Rok 1920.

Na północy gen. Haller w Pucku organizuje zaślubiny morza Bałtyckiego z Polską, wrzucając do morza srebrny pierścień z orłem...

A teraz Wy... jesteście w roku 1920. Waszym zadaniem jest wspomóc rozwój miast polskich w II Rzeczpospolitej. Zmierzcie się z realnymi problemami, z którymi mierzyli się Polacy po odzyskaniu niepodległości. Czy będziecie w stanie rozwinąć miasta? Czy będziecie w stanie wspomóc kulturę i gospodarkę miast? Jednak pamiętajcie - tylko wspólnymi siłami dacie radę obronić wschodnią granicę! A kiedy usłyszycie wroga.. pomóżcie zdobyć informacje dla kontrwywiadu, bez nich po raz kolejny zagrożona jest Rzeczpospolita!

2. Opis gry

- Aby patrol mógł wziąć udział w grze, powinien wypełnić formularz zgłoszeniowy: <https://forms.office.com/r/QMhEYiTWMW> oraz każdy z członków patrolu musi być przebrany zgodnie z modą z początków XX wieku (czasy bliskie Bitwie Warszawskiej).
- Przed grą każdy patrol musi zapoznać się ze swoją misją gry. Każdy patrol otrzymuje jedno miasto z zadaniami, które będzie musiał wykonać w I etapie gry. W II etapie gry patrole będą zdobywać oddziały.
- Wszyscy uczestnicy gry w II etapie oprócz zdobywania oddziałów, będą zdobywać mapę z zaznaczonymi pozycjami bolszewików - dzięki zdobyciu map będzie szansa powstrzymania Armii Czerwonej przed wygraną.
- Mechanika gry budowana jest na kanwie popularnej gry komputerowej Heroes.
- Gra podzielona jest na dwa etapy:

I etap od 10:00 do 13:00 – rozwój miast będących w obrębie II Rzeczpospolitej Polskiej, przygotowanie do rozgrywki związanej z Bitwą Warszawską (zdobywanie zasobów, rozwój miast)

13:00 – 13:30 – obiad (w trakcie obiadu można stawiać budynki w miastach - będzie działać Centrum Dowodzenia)



II etap od 13:30 do 15:30 – Bitwa Warszawska - rozgrywka wywiadowcza. Wspólne zdobycie informacji dotyczących planów bolszewików. Zdobycie oddziałów wojskowych.

Dodatkowo od 15:30 do 16:00 – spotkanie z “Towarzystwem Historycznym. Rok 1920”

Od 16:00 do ok. 16:30 – apel w strojach obrzędowych

I etap gry

- Patrolowi muszą się stawić w Centrum Dowodzenia **o 9:30**, gra rozpoczyna się **o 10:00** z tego punktu.
- Patrol, aby mógł przejść dalej do II etapu, musi zrealizować **misje związane z miastami**. Aby wykonać poszczególne misje, musi zgromadzić odpowiednią ilość zasobów oraz zrealizować wymagany punkt żywy związany z danym aspektem.
- W grze będzie 8 aspektów: kulturowy, przemysł, edukacja, polityka, infrastruktura, wojsko, waluta, rolnictwo. Wszystkie 8 aspektów będzie punktami żywymi zaznaczonymi na mapie.
- W grze są następujące zasoby: cegła, siła robocza, pieniądze, stal, specjaliści.
- **PRZYKŁAD:** Aby wybudować Teatr we Lwowie należy zebrać: 5 cegieł, 5 siły roboczej, 3 specjalistów oraz wypełnić zadanie związane z aspektem kulturowym. Wcześniej należy dokładnie sprawdzić w cenniku, ile kosztują dane budowle.
- Zbierając zasoby, można zebrać TYLKO jedną karteczkę z zasobem na patrol. W miejscach, gdzie będzie można zebrać zasoby, będzie istniała zasada: “Kto pierwszy ten lepszy”, zgodnie z nią patrol, który będzie pierwszy na miejscu, otrzyma 10 zasobów, drugi 5 zasobów, a trzeci 3 zasoby. Pozostałe patrole otrzymają po 1 zasobie.
- Zasoby będą zaznaczone na mapie.
- Aby dowiedzieć się, jak wygląda **Cennik budowli**, należy udać się do **Centrum Dowodzenia** w Parku Moczydło, tam też na bieżąco do 13:30 będzie można wymienić pozwolenie i zasoby na budynki, które należy umieścić na karcie miasta.
- Od 13:30 w Centrum Dowodzenia będzie można za dane budynki otrzymać poszczególne oddziały.
- Istnieje możliwość nieograniczonego rozwoju miast. Im lepiej rozwinięte miasto, tym więcej oddziałów - które później przełożą się na punktację końcową gry.

II etap

- Celem uczestników jest zdobycie informacji na temat oddziałów bolszewickich. W czasie realizacji punktów żywych uczestnicy otrzymają fragment mapy, którą będą mieli dostarczyć do punktu Dowodzenia (**w trakcie gry lub do 15:30**)
- Uczestnicy, zdobywając informacje wywiadowcze, przy okazji mogą werbować oddziały (każdy dodatkowy oddział liczy się do punktacji).

3. Każdy patrol otrzyma:

- a) kartę zezwoleń potrzebną na I etap gry
- b) kartę miast potrzebną na I etap gry
- c) dwie mapy (na I i II etap rozgrywki)
- d) materiały programowe



4. Inne

- Grę wygrywa zespół, który najbardziej rozbuduje miasto oraz stworzy najwięcej oddziałów, które będzie można wykorzystać w czasie Bitwy Warszawskiej.
- W czasie gry nie wolno korzystać z samochodów, komunikacji miejskiej, z rowerów, rolek, hulajnóg i innych środków transportu. Dozwolona jest tylko forma piesza.
- Patrole powinny stworzyć taktykę zdobywania zasobów/punktów. Patrole nie będą w stanie zrealizować wszystkich punktów, dlatego dobrze, aby wcześniej przeanalizowały strategię działania.
- W czasie gry patrolowi będą musieli korzystać z platformy MS Teams (zaproszenie do zespołu będzie wysłane patrolowym, które zgłosiły się na Konspirację). Proszeni są, aby na bieżąco sprawdzali informacje, ponieważ platforma ta będzie służyła za radiotelegraf. Będą przekazywane informacje o przemieszczaniu się bolszewików. Może się okazać, że wskutek działania sił nieprzyjaciela niektóre punkty mogą być zamykane (w zależności od działań oddziałów bolszewickich).

5. Mapa

Każdy patrol otrzyma dwie mapy. W czasie I etapu mapa będzie miała zaznaczone 8 punktów, w czasie II etapu – 10. Na mapach będą zaznaczone zasoby dotyczące I etapu, i wojska dotyczące II etapu. Teren mapy, który będzie odzwierciedleniem mapy II Rzeczypospolitej Polskiej, może ulegać zmianom, czyli obszar rozgrywki może się zmniejszać pod wpływem działań sił bolszewickich.

6. Punktacja

- 1 punkt za każdy wolny zasób (niewykorzystany podczas rozwoju miast)
- 10 punktów za każdy postawiony budynek w mieście
- 2 punkty za każdy powołany oddział
- 5 punktów za realizację punktów żywych w II etapie gry

Kara za spóźnienie: za każde 5 minut -5 punktów (dotyczy końca gry i dostarczenie kart do Centrum Dowodzenia).

W przypadku poruszania się w niedozwolony sposób, organizatorzy mogą zastosować odjęcie 30 punktów.

Telefon alarmowy: 697 008 454 – dh. Zuzanna Brzozowska