

MALI POWSTAŃCY

Warszawa 1944



gra planszowa dla 2-4 graczy

Gra zawiera dwa warianty rozgrywki:

- **podstawowy:** dla graczy w wieku od 8 lat, czas rozgrywki: 30 min,
- **rozszerzony:** dla graczy w wieku od 10 lat, czas rozgrywki: 60 min.

Wstęp

Gra *Mali powstańcy* jest próbą przeniesienia na planszę funkcjonowania harcerskiej poczty polowej, która działała w czasie Powstania Warszawskiego. Młodzi harcerze przenosili pocztę i rozkazy pomiędzy oddziałami powstańczymi, pomagając w ten sposób w walce z okupantem.

W grze *Mali powstańcy* każdy z graczy wciela się w rolę zastępowego. Celem jest dostarczenie jak największej liczby rozkazów. Harcerze z różnych zastępów rywalizują ze sobą o to, kto najszybciej doręczy rozkaz na miejsce. Często jednak będą musieli ze sobą współpracować.

Jeśli rozkaz nie zostanie doręczony na czas, oddziały powstańców mogą stracić poszczególne obiekty, a nawet całe dzielnice. Jeśli zbyt wiele dzielnic zostanie zajętych przez oddziały wroga, gra kończy się porażką wszystkich graczy.

Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty można zdobywać przede wszystkim poprzez przenoszenie pomiędzy obiektami rozkazów wydawanych przez dowódców oddziałów powstańczych. Dodatkowe punkty można zdobyć na koniec gry za szczęśliwy powrót harcerzy do obiektów startowych.

W wariantcie rozszerzonym gry dodatkowe punkty zdobędą również gracze, którzy w trakcie gry zrealizują otrzymane na początku rozgrywki sekretne cele.

Elementy gry

W pudełku z grą znajdują się następujące elementy:

- plansza z mapą lewobrzeżnej Warszawy
- 12 pionków harcerzy w 4 różnych kolorach
- 12 żetonów harcerzy w 4 różnych kolorach
- talia 20 kart ruchu
- talia 42 kart rozkazów
- 7 małych i 3 duże żetony oddziałów niemieckich
- 1 pionek niemieckiego żołnierza (używany tylko w wariantcie podstawowym gry)
- kostka (używana tylko w wariantcie podstawowym gry)
- karta *Zwycięstwo* (używana tylko w wariantcie rozszerzonym gry)
- talia 24 kart sekretnych celów (używana tylko w wariantcie rozszerzonym gry)
- znacznik gracza rozpoczynającego rundę
- instrukcja

2 warianty gry

Gra *Mali powstańcy* posiada dwa warianty rozgrywki: podstawowy i rozszerzony. Osoby, które grają po raz pierwszy powinny zacząć od wariantu podstawowego. Dopiero po kilku rozgrywkach warto zapoznać się również z wariantem rozszerzonym.

W instrukcji opisane są zasady gry dla czterech osób. Zasady rozgrywki dla trzech i dwóch osób zostały podane w nawiasach i na końcu opisów poszczególnych wariantów gry.

Wariant podstawowy

Przygotowanie gry

Połóżcie planszę na stole. Każdy z graczy wybiera kolor i bierze pionki harcerzy, żetony harcerzy oraz zestaw pięciu kart ruchu w wybranym przez siebie kolorze. Pionki harcerzy umieśćcie na planszy – po jednym harcerzu z każdego koloru na placu Wilsona, w budynku PAST-y i na Starym Mokotowie. Potasujcie dokładnie talię kart rozkazów i odliczcie z niej pierwsze 20 kart

(w grze dla 3 osób – 16 kart, w grze dwuosobowej – 12 kart). Połóżcie je zakryte na polu *Rozkaz* na planszy. Pozostałe karty rozkazów odłóżcie do pudełka. Umieśćcie pionek niemieckiego żołnierza na placu Narutowicza. Małe żetony oddziałów niemieckich połóżcie obok planszy. Znacznik gracza rozpoczynającego rundę otrzymuje osoba, która jako ostatnia odwiedziła Muzeum Powstania Warszawskiego. Jeśli żadna z osób

nigdy tam nie była, dowolnie wybierzcie osobę rozpoczynającą grę i koniecznie odwiedźcie muzeum przy najbliższej okazji. A teraz czas rozpocząć grę.

Rozgrywka

Gra składa się z szeregu następujących po sobie rund. Każda z rund dzieli się na cztery fazy:

1. Faza rozkazów
2. Faza ruchu harcerzy
3. Faza ruchu niemieckiego żołnierza
4. Faza upływu czasu

1. Faza rozkazów

Osoba rozpoczynająca rundę bierze dwie karty rozkazów (w przypadku gry trzysobowej są to dwie karty w rundach nieparzystych i jedna karta w rundach parzystych, w grze 2-osobowej zawsze bierzemy jedną kartę) z wierzchu talii rozkazów i układa je odkryte, jedną obok drugiej, na pierwszym polu toru rozkazów.

Karta rozkazu, która leży odkryta na torze rozkazów, jest aktywna. Oznacza to, że każdy z graczy, którego harcerz znajdzie się w obiekcie przedstawionym na karcie jako startowy, może położyć na karcie rozkazu żeton z imieniem swojego harcerza (Przykład 1). W ten sposób informuje, że jego harcerz odebrał rozkaz i będzie próbował dostarczyć go do obiektu docelowego. Harcerz może odebrać rozkaz w dowolnym momencie swojego ruchu. Każdy z rozkazów może być odebrany przez wielu harcerzy, ale tylko jednego z danego zastępu. Każdy z harcerzy może nieść tylko jeden rozkaz na raz, może jednak w dowolnej chwili pozbyć się go. W takim przypadku gracz zdejmuje żeton harcerza z karty rozkazu.

Pierwszy harcerz, który dostarczy rozkaz do miejsca docelowego, zdobywa dla swojego zastępu punkty. Należy wtedy zdjąć wszystkie żetony harcerzy z tej karty roz-

kazu i oddać je graczom oraz zdjąć kartę z toru rozkazów i wręczyć ją graczowi, którego harcerz dostarczył rozkaz. Gracz kładzie ją zakrytą przed sobą. Pozostali gracze, którzy także starali się dostarczyć ten rozkaz, nie otrzymają żadnych punktów.

2. Faza ruchu harcerzy

Każdy z graczy wybiera jedną z trzymanych w ręku kart ruchu i kładzie ją zakrytą przed sobą. W kolejnych rundach gracz kładzie kartę ruchu na wykorzystanych w poprzednich rundach kartach ruchu. Gdy gracze wybiorą karty, wszyscy jednocześnie je odkrywają. Następnie gracze kolejno wykonują ruchy przedstawione na wybranej przez nich karcie. Kolejność ruchu określają numery kart. Gracze poruszają się w kolejności od numeru 1 do 5. W przypadku gdy dwóch lub więcej graczy wybrało kartę o takim samym numerze, jako pierwszy porusza się gracz posiadający znacznik gracza rozpoczynającego rundę lub ten, który siedzi bliżej niego zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Informacje znajdujące się na dolnej połowie karty nie mają znaczenia – dotyczą jedynie gry w wariant rozszerzony.

W ramach swojego ruchu gracz może:

- poruszyć swoje pionki harcerzy o liczbę pól wskazaną na karcie ruchu albo
- wykonać jednym harcerzem skok z obiektu do sąsiedniego obiektu.

Bezpośrednio przed swoim ruchem gracz musi wprowadzić na planszę harcerza lub harcerzy, którzy uciekli w poprzedniej rundzie z więzienia. Te pionki można postawić na dowolnym polu na planszy. (Więcej informacji o polu *Więzienie* znajduje się w opisie 3. fazy gry.)

Przykład 1. Na pierwszym polu toru rozkazów pojawia się karta: „plac Wilsona – Port”. Każdy harcerz, który odwiedzi pole plac Wilsona, może odebrać ten rozkaz – gracz umieszcza na karcie żeton z imieniem tego harcerza. Pierwszy harcerz, który dostarczy rozkaz do Portu, zdobywa dla swojego zastępu 15 punktów.



Przykład 2. Gracz czerwony dysponuje dwoma punktami ruchu. Jego harcerz stojący w budynku PAST-y może więc przesunąć się na pole Dworzec Pocztowy. Gracz może też zdecydować, że poruszy się tym harcerzem tylko o jedno pole, a drugi punkt ruchu wykorzysta na ruch innego harcerza.



Ruch harcerzy

Jeśli gracz wybierze ruch harcerzy, może dowolnie podzielić punkty ruchu pomiędzy swoich harcerzy. Numer znajdujący się na karcie ruchu wskazuje, iloma punktami ruchu gracz dysponuje (Przykład 2). Żaden harcerz nie może wejść na pole, na którym stoi niemiecki żołnierz.

Skok do sąsiedniego obiektu

Jeśli gracz wybierze skok do sąsiedniego obiektu (Przykład 3), może przesunąć jednego ze swoich harcerzy z obiektu, w którym ten harcerz stoi do innego, sąsiadującego obiektu. Jeśli harcerz nie znajduje się w obiekcie, tylko na jednym z pól pomiędzy obiektami, nie może wykonać skoku. Gracz może wykonać skok nad niemieckim żołnierzem, jeśli żołnierz nie znajduje się w obiekcie.

Gdy wszyscy gracze wykonają swój ruch, faza ruchu harcerzy się kończy. Wykorzystane w niej karty działania pozostają na stole. W drugiej rundzie każdy z graczy będzie miał już tylko cztery karty, w kolejnej rundzie trzy itd. Dopiero gdy każdy z graczy wykorzysta wszystkie swoje karty, gracze zabierają cały zestaw ze stołu i znów mają do wyboru pięć kart ruchu.

3. Faza ruchu niemieckiego żołnierza

Gdy wszyscy gracze wykonają już ruch swoich harcerzy, następuje faza ruchu niemieckiego żołnierza. Żołnierz krąży po Warszawie, starając się złapać harcerzy. Każda faza ruchu niemieckiego żołnierza wygląda następująco:

- Najpierw wszyscy harcerze znajdujący się na polu *Więzienie* wracają w ręce graczy. Udało im się uciec z więzienia i w następnej rundzie powrócą do gry.
- Następnie gracz rozpoczynający rundę rzuca kostką. Jeśli wypadnie czarna cyfra, porusza się niemiecki żołnierz, jeśli czerwona – jeden z harcerzy otrzyma dodatkowy ruch.
- Jeśli wypadła czarna cyfra, niemiecki żołnierz porusza się o tyle pól w kierunku najbliższego harcerza, ile wskazuje kostka. Jeśli dwóch lub więcej harcerzy stoi w takiej samej odległości od żołnierza, biegnie on w kierunku harcerza tego gracza, który poruszał się później w tej rundzie gry (wyłożył kartę ruchu z wyższą cyfrą). Jeśli dwóch lub więcej harcerzy, którzy znajdują się najbliżej niemieckiego żołnierza należy do tego samego

Przykład 3. Czerwony harcerz stoi na placu Trzech Krzyży. Może stamtąd wykonać skok do budynku PAST-y, Elektrowni Powiśle, do Przyczółka Czerniakowskiego, na al. Szucha lub do Dworca Poczтового. Pomarańczowy harcerz, który nie znajduje się w obiekcie, tylko jest na polu pomiędzy budynkiem PAST-y a Elektrownią Powiśle, nie może wykonać skoku.



Przykład 4. Niemiecki żołnierz znajduje się w Browarach Warszawskich. Gracz rozpoczynający rundę rzuca kostką. Wypadły trzy oczka, więc żołnierz poruszy się maksymalnie o trzy pola. Najbliżej żołnierza znajdują się harcerze: czerwony i zielony będący w Banku Polskim oraz zielony harcerz znajdujący się o jedno pole od Pałacyku Michła. Gracz zielony rusza się w tej kolejce później niż czerwony, więc to w kierunku jego harcerza powinien pójść żołnierz. Jednak dwóch zielonych harcerzy znajduje się w takiej samej odległości od żołnierza, zatem to gracz decyduje, w którym kierunku pobiegnie żołnierz. Gracz zielony wybiera harcerza stojącego w Banku Polskim. Niemiecki żołnierz rusza się o dwa pola i zatrzymuje w Banku Polskim, aresztując obydwu stojących tam harcerzy: zielonego i czerwonego.



gracza, to on decyduje o tym, w kierunku którego harcerza pobiegnie żołnierz.

- Jeśli żołnierz w czasie swojego ruchu wejdzie na pole, na którym stoi co najmniej jeden harcerz, natychmiast zatrzymuje się i aresztuje wszystkich stojących tu harcerzy. Należy zdjąć pionki tych harcerzy z planszy i postawić na polu **Wzięcie**. Jeśli aresztowani harcerze mieli ze sobą rozkazy, tracą je. Należy zdjąć żetony tych harcerzy z kart rozkazów (Przykład 4).
- Jeśli wypadła czerwona cyfra, harcerz, który stoi najbliżej niemieckiego żołnierza, może natychmiast poruszyć się maksymalnie o tyle pól, ile wskazuje kostka. Jeśli dwóch lub więcej harcerzy stoi w takiej samej odległości od żołnierza, dodatkowy ruch otrzymuje harcerz tego gracza, który poruszał się później w tej rundzie gry (wyłożył kartę ruchu z wyż-

szą cyfrą). Jeśli dwóch lub więcej harcerzy, którzy znajdują się najbliżej niemieckiego żołnierza, należy do tego samego gracza, to on decyduje o tym, który z harcerzy otrzyma dodatkowy ruch.

4. Faza upływu czasu

Na koniec rundy następuje faza upływu czasu. Wszystkie karty rozkazów znajdujące się na torze rozkazów zostają przesunięte o jedno pole w dół. Te z pola 1 przesuwają się na 2, z 2 na 3 itd. Rozkazy znajdujące się na ostatnim, piątym polu opuszczają tor rozkazów.

Jeśli karta rozkazu opuszcza tor, oznacza to, że rozkaz nie został dostarczony na czas do oddziału powstańców. W efekcie żołnierze wroga zdobywają przewagę w obiekcie, do którego miał być dostarczony rozkaz.



Przykład 5. Karta rozkazu z Wytwórni Papierów Wartościowych na aleję Szucha spada z toru rozkazów – żaden z harcerzy nie zdążył dostarczyć rozkazu na czas. Gracz, który ruszał się w tej rundzie jako ostatni, musi zablokować jedną z dróg wiodących z alei Szucha. Wybiera drogę do Przeczółka Czerniakowskiego i kładzie na niej mały żeton oddziału niemieckiego. Pionek pomarańczowego harcerza, który znajdował się na tej drodze, musi być przesunięty na najbliższe bezpieczne pole, czyli do Przeczółka Czerniakowskiego.

Gracz, który poruszał się w tej rundzie jako ostatni, bierze mały żeton oddziałów niemieckich i kładzie go na jednej z dróg wiodących z obiektu, do którego miał być dostarczony rozkaz. Ta droga jest od tej pory zablokowana przez oddziały wroga – żaden harcerz nie może z niej korzystać i przechodzić tędy w jakikolwiek sposób. Jeśli na którymś z pól należących do drogi między dwoma obiektami, która ma być zablokowana, stoi harcerz, jest on natychmiast przesuwany do jednego z dwóch sąsiednich obiektów. Jeśli istnieje więcej niż jedno najbliższe bezpieczne pole, gracz wybiera jedno z nich i przesuwa na nie swój pionek harcerza (Przykład 5).

Na koniec fazy upływu czasu należy przekazać znacznik gracza rozpoczynającego rundę osobie siedzącej po lewej stronie. Kolejna runda gry rozpoczyna się od fazy rozkazów.

Koniec gry

Gra może zakończyć się na dwa sposoby.

- Jeśli wszystkie karty rozkazów z talii zostaną wyłożone na tor rozkazów, w kolejnych rundach nie rozgrywa się fazy rozkazów. Gra trwa do końca rundy, w której ostatni rozkaz opuści tor. Następuje podliczanie punktów. Gracze odkrywają karty dostarczonych w trakcie gry rozkazów i dodają podane na nich punkty. Dodatkowe punkty zyskują gracze, których harcerze wrócili do trzech startowych obiektów: na **plac Wilsona**, do **budynku PAST-y** i na **Stary Mokotów**. Kilku harcerzy

z zastępu jednego gracza może powrócić do tego samego obiektu startowego.

Jeśli jeden harcerz z zastępu powrócił do któregoś z obiektów startowych, gracz otrzymuje 1 punkt, dwóch harcerzy – 3 punkty, wszyscy trzech harcerze – 7 punktów.

Ten, kto zdobył najwięcej punktów, wygrywa grę. Jeśli jest remis, zwycięzcą zostaje gracz, którego harcerze dostarczyli więcej rozkazów. Jeśli nadal jest remis, grę wygrywają obydwaj gracze.

- Niestety, niedostarczenie rozkazów na czas może doprowadzić do porażki wszystkich graczy. Jeśli w jakimkolwiek momencie gry na planszy pojawi się czwarty żeton oddziałów niemieckich, gra natychmiast kończy się porażką wszystkich graczy. W takiej sytuacji nie podlicza się punktów.

Wariant podstawowy – gra dla 3 osób

Grając w wariant podstawowy w trzy osoby, talię rozkazów tworzy się z 16 kart. W fazie rozkazów bierze się z talii dwie karty w rundach nieparzystych i jedną kartę w rundach parzystych.

Wariant podstawowy – gra dla 2 osób

Grając w wariant podstawowy w dwie osoby, talię rozkazów tworzy się z 12 kart. W fazie rozkazów bierze się z talii jedną kartę w każdej rundzie gry.

Wariant rozszerzony

Wariant rozszerzony gry jest przeznaczony dla zaawansowanych graczy, którzy zagrali już parę razy w wariant podstawowy. Poniżej opisane są różnice w zasadach gry w stosunku do wariantu podstawowego.

Przygotowanie gry

Przygotujcie grę tak jak w wariantcie podstawowym, jednak z trzema poniższymi różnicami.

- W wariantcie rozszerzonym niemiecki żołnierz nie bierze udziału w grze – nie umieszczajcie jego pionka na planszy oraz pomińcie fazę ruchu niemieckiego żołnierza.
- Potasujcie talię kart rozkazów i odliczcie z niej 12 kart (w przypadku gry w 3 osoby – 18 kart, w grze dwuosobowej – 24 kart). Połóżcie je zakryte na polu **Rozkaz** na planszy, na nich połóżcie zakrytą kartę **Zwycięstwo**, a na niej z kolei pozostałe karty rozkazów – również obrazkami do dołu.
- Potasujcie talię sekretnych celów i rozdajcie każdemu z graczy po sześć kart. Każdy z graczy wy-

biera trzy z nich i kładzie zakryte przed sobą (**Uwaga!** Gracz nie może wybrać więcej niż jednej karty w tym samym kolorze!). Pozostałe karty gracze odkładają do pudełka bez pokazywania ich innym graczom. W sytuacji gdy gracz otrzyma sześć kart tylko w jednym lub w dwóch kolorach, potasujcie i rozdajcie karty jeszcze raz.

Rozgrywka

1. Faza rozkazów

Faza rozkazów wygląda tak jak w wariantcie podstawowym.

2. Faza ruchu harcerzy

W wariantcie rozszerzonym każda z kart ruchu pozwala graczowi na wykonanie ruchu swoimi pionkami harcerzy oraz na wykonanie opisanej na karcie akcji. Gracz może wykonać ruch i akcję w dowolnej kolejności, musi jednak całkowicie skończyć jedno z nich, zanim rozpocznie wykonywanie drugiego.

Przykład 6. Gracz zielony wybrał kartę z akcją „Kumple z podwórka”. Wykorzystuje więc najpierw jeden punkt ruchu, aby przesunąć pierwszego harcerza ze Starówki o jedno pole w stronę Pawiaka. Następnie wykonując akcję, zamienia go miejscami z drugim harcerzem stojącym w Pałacyku Michła.



Akcje

Karty o numerach od 1 do 4, oprócz ruchu, umożliwiają wykonanie dodatkowej akcji.

- 1. Kumple z podwórka.** Gracz może zamienić miejscami dwóch ze swoich harcerzy znajdujących się w tej samej dzielnicy (Przykład 6).
- 2. Oddział powstańczy.** Harcerz spotyka oddział powstańców, który pomaga mu przedostać się bezpiecznie do sąsiedniego obiektu. Gracz może przesunąć jednego ze swoich harcerzy z obiektu do sąsiedniego obiektu. Aby można było skorzystać z tej akcji, harcerz musi znajdować się w obiekcie (Przykład 7).
- 3. Zamiana rozkazów.** Gracz może zamienić miejscami dwa rozkazy leżące na sąsiednich polach na torze rozkazów. Nie ma znaczenia, czy karty leżą z prawej czy lewej strony toru. Nie można za pomocą tego działania przesuwać na torze rozkazów karty Zwycięstwo (Przykład 8).



Przykład 7. Gracz fioletowy wybrał kartę z akcją „Oddział powstańczy”. Najpierw wykonuje akcję i przesuwa swojego harcerza z Elektrowni Powiśle do Wytwórni Papierów Wartościowych. Następnie wykorzystuje pierwszy z dwóch punktów ruchu, aby przesunąć tego samego harcerza do Cytadeli. Drugi punkt ruchu poświęca na ruch innym harcerzem.

Przykład 8. Gracz czerwony wybrał kartę z akcją „Zmiana rozkazów”. Najpierw zamienia miejscami rozkaz leżący na czwartym, ostatnim polu toru rozkazów z rozkazem leżącym na trzecim polu. Dzięki temu będzie miał jedną rundę więcej na dostarczenie go na plac Wilsona. Następnie wykorzystuje trzy punkty ruchu i przesuwa swojego harcerza z placu Trzech Krzyży do Banku Polskiego.



Przykład 9. Gracz pomarańczowy wybrał kartę z akcją „Plotki z ulicy”. Najpierw bierze z wierzchu talii rozkazów dwie karty, które pojawią się w kolejnej rundzie. Widzi, że na jednej z nich jest rozkaz, który trzeba odebrać z Portu. Odkłada karty z powrotem na wierzch talii i wykorzystuje cztery punkty ruchu na przesunięcie swojego harcerza ze Starego Mokotowa do Portu, tak aby mógł odebrać ten rozkaz w kolejnej rundzie gry.



4. Plotki z ulicy. Gracz może obejrzyć tyle kart z wierzchu talii rozkazów, ile kart rozkazów zostanie wyłożonych w kolejnej fazie rozkazów. Po obejrzeniu kart gracz odkłada je z powrotem zakryte na wierzch talii. Jeśli jedna z tych kart prowadzi do lub z dzielnicy, która już upadła, gracz pokazuje ją pozostałym graczom, odkłada do pudełka i bierze kolejną kartę z talii rozkazów (Przykład 9).

oddziału niemieckiego na drogach pomiędzy obiektami znajdującymi się w dwóch różnych dzielnicach, zwróćcie uwagę, by położyć go w obrębie właściwej dzielnicy.

Jeśli rozkaz jest **drugim w tej dzielnicy**, który nie został dostarczony na czas, żołnierze wroga **zajmują całą dzielnicę**, w której znajduje się obiekt, do którego miał być dostarczony rozkaz. Efekt jest następujący:

3. Faza upływu czasu

Uwaga! W wariantcie rozszerzonym tor rozkazów składa się tylko z czterech pól. Rozkaz, który opuszcza czwarte pole toru, jest uznawany za niedostarczony na czas!

Jeśli rozkaz jest **pierwszym w tej dzielnicy**, który nie został dostarczony na czas, żołnierze wroga zdobywają przewagę w obiekcie, do którego miał być dostarczony. Efekt jest taki sam jak w wariantcie podstawowym gry, z jedną różnicą:

- W obliczu przewagi wroga oddziały powstańcze muszą podjąć odpowiednie działania, a dowódcy wydają nowe rozkazy. Natychmiast weźcie kartę z wierzchu talii rozkazów i umieśćcie ją na pierwszym polu toru rozkazów. W efekcie na początku kolejnej rundy gry na pierwszym polu toru rozkazów będzie leżał o jeden rozkaz więcej. Umieszczając mały żeton

- Dzielnica została bezpowrotnie utracona. Połóżcie duży żeton oddziałów niemieckich na tej dzielnicy.
- Natychmiast weźcie kartę z wierzchu talii rozkazów i umieśćcie ją na pierwszym polu toru rozkazów. W efekcie na początku kolejnej rundy gry na pierwszym polu toru rozkazów będzie leżał o jeden rozkaz więcej.
- Wszyscy harcerze, którzy znajdowali się w tej dzielnicy, zostają z niej natychmiast przesunięci na najbliższe bezpieczne pola. Jeśli istnieje więcej niż jedno najbliższe bezpieczne pole, gracz wybiera jedno z nich i przesuwa na nie swój pionek (Przykład 10).
- Od tej pory żaden z harcerzy nie może wchodzić do zajętej dzielnicy. Wszystkie rozkazy prowadzące z lub do obiektów w tej dzielnicy, które zostaną wzięte odtąd z talii rozkazów, są odrzucane i zastępowane kolejnymi. Jednak rozkazy, które niesione są z tej dzielnicy i były w rękach harcerzy już wtedy, gdy dzielnica upadała, mogą być dostarczone.



Przykład 10. Rozkaz, który miał być dostarczony na Stary Mokotów spada z toru rozkazów. Na drodze z SGGW do Starego Mokotowa leży już mały żeton oddziałów niemieckich – wcześniej nie dostarczono na czas rozkazu do SGGW. Oznacza to, że cała dzielnica Mokotów upada. Zielony harcerz stojący w SGGW ma do wyboru dwa najbliższe bezpieczne pola: obok placu Narutowicza lub obok Dworca Poczтового. Czerwony harcerz stojący pomiędzy aleją Szucha a placem Trzech Krzyży zostaje przesunięty na najbliższe bezpieczne pole – na plac Trzech Krzyży.

Koniec gry

Gra w rozszerzoną wersję *Małych powstańców* może zakończyć się na dwa sposoby:

- Gdy na torze rozkazów pojawi się karta *Zwycięstwo*, w kolejnych rundach nie rozgrywa się już fazy rozkazów. Gra trwa do końca rundy, w której karta *Zwycięstwo* opuści tor rozkazów. Następuje podliczanie punktów tak jak w wersji podstawowej gry.

Dodatkowo gracze odkrywają wybrane na początku gry karty sekretnych celów i sprawdzają, czy udało im się je zrealizować. Punkty podane na kartach zrealizowanych sekretnych celów gracze dodają do swoich wyników. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa grę. Jeśli jest remis, zwycięzcą zostaje osoba, której harcerze dostarczyli więcej rozkazów.

- Niestety, niedostarczenie rozkazów na czas może doprowadzić do porażki wszystkich graczy. Jeśli w trakcie gry upadnie trzecia dzielnica Warszawy, gra natychmiast kończy się porażką wszystkich graczy. W takiej sytuacji nie podlicza się punktów.

Wariant rozszerzony – gra dla 3 osób

Podczas gry w wariant rozszerzony w trzy osoby talię rozkazów tworzymy, odliczając 18 kart, na nich kładziemy zakrytą kartę *Zwycięstwo*, a na tej karcie z kolei pozostałe karty rozkazów. W fazie rozkazów bierzemy z talii dwie karty w rundach nieparzystych i jedną kartę w rundach parzystych.

Od Autora:

Chciałbym złożyć specjalne podziękowania: mojej żonie Alicji za to, że od samego początku wierzyła we mnie i w wydanie tej gry, Agnieszce i Marcinowi Krupińskim za wsparcie i wiele wspólnych testów; Pawłowi Ostrowskiemu, Konradowi Bilewiczowi, Michałowi Szewerniakowi i Grzegorzowi Bakerze za świetne pomysły, bez których ta gra byłaby na pewno gorsza; Marcinowi Korzenieckiemu za akcję „prototypy”, która dodała mi motywacji do pracy; Jarosławowi Basałydzę za zorientowany na autora proces wydawniczy i wspólną wizję gry; Maćkowi Szymanowiczowi za rewelacyjne, klimatyczne ilustracje.

Jestem też bardzo wdzięczny majorowi Edmundowi Baranowskiemu, ps. „Jur”, Wiceprezesowi Związku Powstańców Warszawskich. To właśnie wspólny spacer z nim po Muzeum Powstania Warszawskiego i jego opowieści o Powstaniu były inspiracją, dzięki której powstała ta gra.

Podziękowania należą się również wszystkim osobom, które brały udział w testach gry. Są to między innymi: Marta Bażyńska, Jan Bażyński, Janek Brzeżycki, Robert Buciak, Jarek Czaja, Magda Glińska, Mateusz Górski, Przemysław Gumułka, Marcin Magdziarz, Magda Michniewicz, Rafał Michniewicz, Natalia Miłńska, Zbyszek Miłński, Jacek Nowak, Łukasz Respondek, Artur Roszczyk, Michał Stajszczak, Paweł Stefański, harcerki i harcerze z 17. Drużyny Starszoharcerskiej „Brzask” i 6. Grójeckiej Drużyny Harcerskiej „Żar” oraz „The Young Gamers Gang”, czyli: Michał Puchalski, Piotrek Magdziak, Kuba Juszcza, Maciek Bukowski i Łukasz Wilk.

Wariant rozszerzony – gra dla 2 osób

Podczas gry w wariant rozszerzony w dwie osoby talię rozkazów tworzymy, odliczając 24 karty, na nich kładziemy zakrytą kartę *Zwycięstwo*, a na tej karcie z kolei pozostałe karty rozkazów. W fazie rozkazów bierzemy z talii jedną kartę w każdej rundzie gry.

Opis sekretnych celów

W talii sekretnych celów znajdują się cztery rodzaje kart:

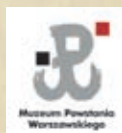
- **Dostarcz najwięcej rozkazów z danej dzielnicy.**
Aby zrealizować ten cel, gracz musi dostarczyć z podanej na karcie dzielnicy najwięcej rozkazów spośród wszystkich graczy. W sytuacji gdy żaden gracz nie dostarczył żadnego rozkazu z tej dzielnicy, cel uznaje się za niezrealizowany.
- **Dostarcz najwięcej rozkazów.**
Aby zrealizować ten cel, gracz musi dostarczyć najwięcej rozkazów spośród wszystkich graczy.
- **Dostarcz rozkazy do 4, 5 lub 6 dzielnic.**
Aby zrealizować ten cel, gracz musi dostarczyć po co najmniej jednym rozkazie do 4, 5 lub 6 różnych dzielnic.
- **Dostarcz najważniejszy rozkaz.**
Aby zrealizować ten cel, gracz musi dostarczyć najważniejszy (o najwyższej liczbie punktów) rozkaz spośród wszystkich graczy.

Jeśli gracze remisują w ilości rozkazów danego rodzaju opisanego na karcie sekretnego celu, uznajemy, że obydwaj go zrealizowali.

EGMONT

Egmont Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl

Partnerzy:



Grę polecają:

