CHOCIM. POTĘGA HUSARII

Warsztaty metodyczne

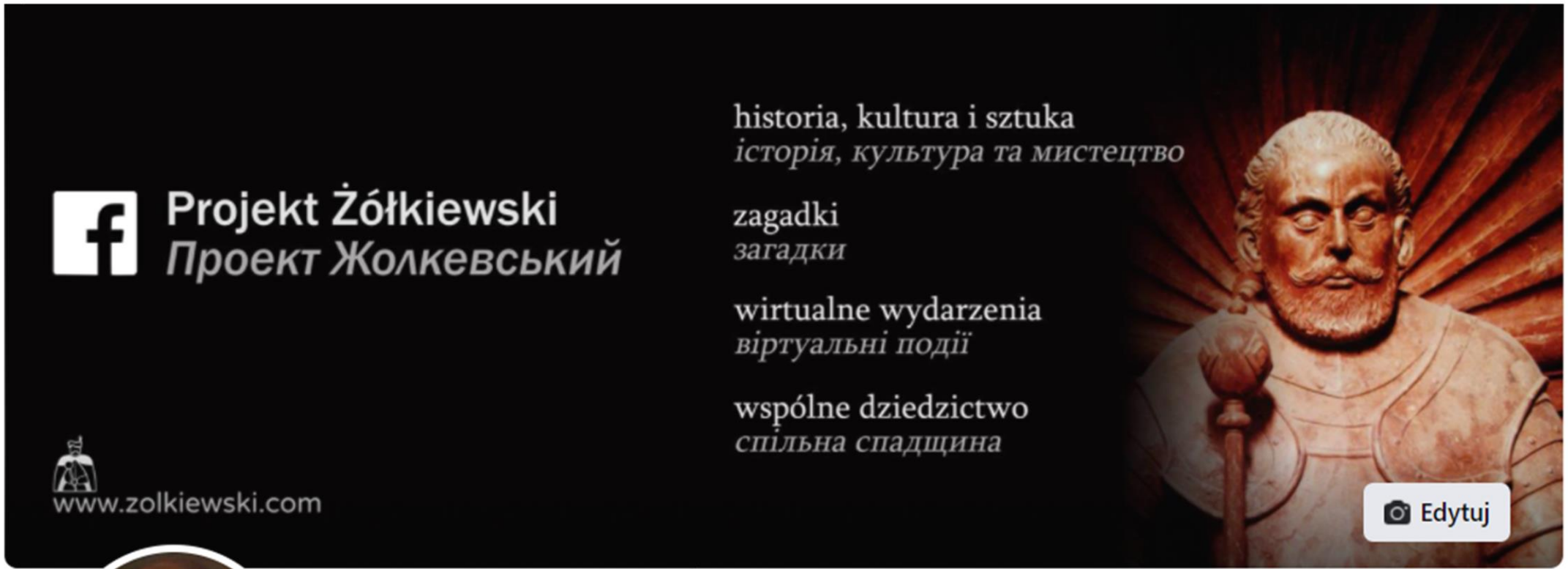
Stowarzyszenie Pospolite Ruszenie Szlachty Ziemi Krakowskiej

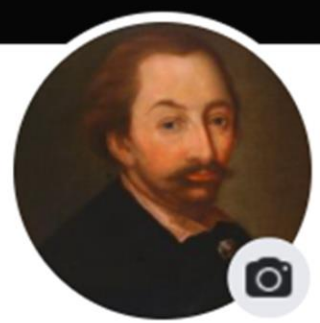
BOHATER O WIELU TWARZACH

Stanisław Żółkiewski

Sejm Rzeczpospolitej ustanowił rok 2020
Rokiem Hetmana Stanisława Żółkiewskiego.

ROK HETMANA
STANISŁAWA ŻÓŁKIEWSKIEGO
Patron roku 2020 – w 400-lecie jego śmierci





Żółkiewski

@projektzolkiewski · Strona poświęcona edukacji

Edytuj CTA Wyślij wiado...

Gra jest częścią zadania ***„Chocim. Potęga husarii – projekt edukacyjny w Roku Hetmana Stanisława Żółkiewskiego”*** współfinansowanego przez Ministerstwo Obrony Narodowej.

GRA PLANSZOWA

#ХОТИН
Chocim

Plan spotkania

1. Gry, czy warto?

2. Gry historyczne, czyli jakie?

3. Chocim 1621

4. Gra planszowa „Chocim. Potęga husarii” – zasady i wykorzystanie

1. Gry, czy warto?

rozgrzewka

moja zapamiętana lub ulubiona gra z dzieciństwa?

gra

zabawa towarzyska

prowadzona według określonych reguł

Przykład. Jaka to gra?

jazda na słoniach, czyli biskup // pieszy

gra

- towarzystwo (grupa, gracze)
- zabawa
- reguły

gryfikacja (gamifikacja, grywalizacja, „ugrowienie”)

- Zastosowanie mechanizmów ze świata gier w innych obszarach:
  - Edukacja (np. lekcje),
  - Biznes (np. funkcjonowanie organizacji)
  - Nawyki codzienności (np. segregacja śmieci)
  - ...

Gryfikacja w edukacji

Nagrody za osiągnięcia

Olimpiady, konkursy

Plusy za aktywność (3 plusy dają piątkę)

…

GRYFIKACJA I GRY EDUKACYJNE

Gamifikacja procesu uczenia się

Edukacyjne gry "tematyczne"

- **istotne obszary edukacji,**
- **istotne zagadnienia edukacyjne**

Gry poważne (ang. Serious Games)

- **“w których głównym celem nie jest tylko rozrywka”**

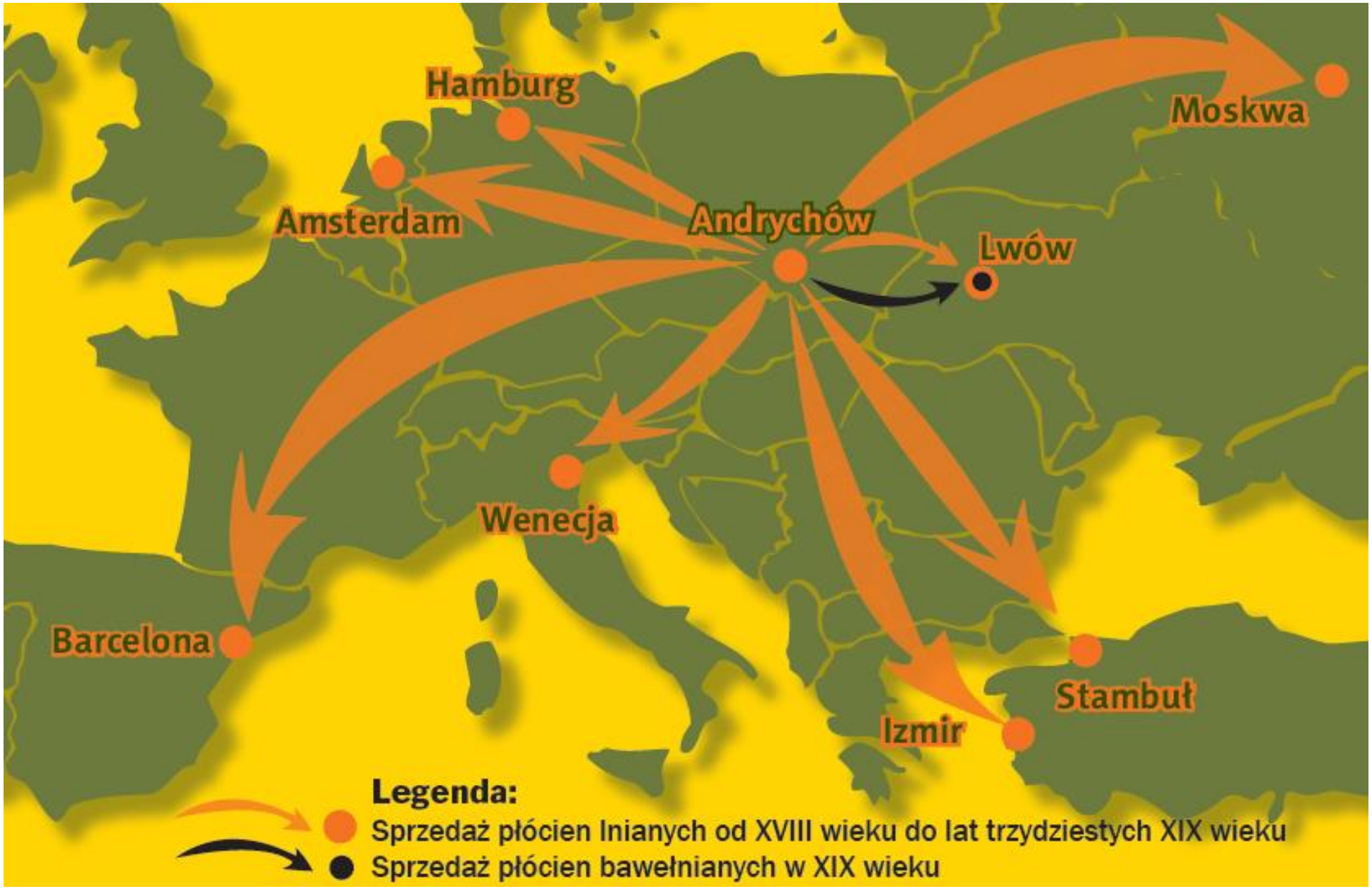
- “mają realizować z góry zdefiniowane, mierzalne **cele dydaktyczne**.
- Co za tym idzie, **sukces i postęp w grach** poważnych, będąc normatywnym celem nauczania, wiąże się ze **zdobywaniem konkretnych, zamierzonych umiejętności**”
- Szczęsna, Tomaszek 2012

WYZWANIE 1

Jak sprawić by zajęcia kształtujące kompetencje przedsiębiorcze stały się porywającą przygodą?

CHŁOPSKA SZKOŁA BIZNESU

MIERZYCHÓW


Hamburg
Moskwa
Amsterdam
Andrychów
Lwów
Wenecja
Barcelona
Stambuł
Izmir
Legenda:
Sprzedaż płócien lnianych od XVIII wieku do lat trzydziestych XIX wieku
Sprzedaż płócien bawełnianych w XIX wieku

Dreichartz z Andrychowa.

11126

CHŁOPSKA SZKOŁA BIZNESU
ANDRYCHÓW
KOWAL
1,5
złotych
groszach

European Commission

European
Enterprise Promotion
Awards

2014

National Winner

Matopolska Institute of Culture

Poland

For

Peasant Business School

Italy, October 2014

Ferdinando Nelli Feroci
Member of the European Commission for
Entrepreneurship & Industry

In co-operation with

Italian Presidency
of the Council of the
European Union

Italia2014.eu

The European Enterprise Promotion Awards recognise excellence of initiatives supporting entrepreneurship among public administrations and public-private partnerships within the European Union and associate countries in the Programme for Competitiveness and SMEs (COSME). It is sponsored by the European Commission.

Polska

MINISTERSTWO
GOSPODARKI

European
Enterprise Promotion
Awards

DYPLOM

dla

Małopolskiego Instytutu Kultury

Laureata krajowej edycji Konkursu
Europejskie Nagrody Promocji Przedsiębiorczości 2014

za projekt
„Chłopska Szkoła Biznesu"

Wiceprezes Rady Ministrów
Minister Gospodarki

Warszawa, październik 2014 r.

Janusz Piechociński

CENTRUM EDUKACJI I PRACY MŁODZIEŻY
OCHOTNICZYCH HUFCÓW PRACY

30-018 Kraków, Al. Słowackiego 44
tel./fax 12 633-23-88, e-mail: ceipm.krakow@ohp.pl

I.dz. CEIPM – 38/2015

Kraków, 5.03.2015 r.

Małopolski Instytut Kultury
w Krakowie
ul. Karmelicka 27

Gra ekonomiczna „Chłopska Szkoła Biznesu" została zaprezentowana pracownikom jednostek organizacyjnych Centrum Edukacji i Pracy Młodzieży Ochotniczych Hufców Pracy w Krakowie podczas warsztatów zorganizowanych przez Małopolski Instytut Kultury w ramach Światowego Tygodnia Przedsiębiorczości w 2014 roku.

Ponadto pracownicy jednostek OHP w województwie małopolskim wykorzystują ją w swojej codziennej pracy.

Gra jest ciekawym narzędziem, przydatnym w pracy z grupami od 12 do 30 osób powyżej 12. roku życia.

Uważam, że „Chłopska Szkoła Biznesu" bardzo dobrze nadaje się do prowadzenia zajęć z przedsiębiorczości, do integracji grupy, a ponieważ rozgrywka opiera się na interakcjach pomiędzy graczami, można dzięki niej przećwiczyć komunikację w grupie oraz negocjacje. Dodatkowym atutem gry jest to, że jej scenariusz został oparty na autentycznych wydarzeniach historycznych z XVIII wieku.

Z pełnym przekonaniem rekomenduję grę „Chłopska Szkoła Biznesu" doradcom zawodowym, nauczycielom, trenerom oraz wszystkim tym, którzy pracują z grupami młodzieży.

Dyrektor
Centrum Edukacji i Pracy Młodzieży
Edward Prokop

Instytut Pamięci Narodowej
Komisja Ścigania Zbrodni
przeciwko Narodowi Polskiemu

Zastępca Dyrektora
Biura Edukacji Publicznej

Pismo z dnia: Znak: Nasz znak:
BEII - 0734 - 5(3)/11

Historyczna gra planszowa „Chłopska Szkoła Biznes
pracowników Wydziału Edukacji Historycznej BEP IPN w czas
dla edukatorów Biura Edukacji Publicznej IPN. Edukatorzy doce
stopień interakcji między kilkudziesięcioma graczami oraz funk
zwróciło także włączenie w dynamiczna rozgrywkę elementów
historii Andrychowa. Ten nowoczesny produkt edukacyjny b
tworzeniu kolejnych edukacyjnych gier w Biurze Edukacji Public

Sporz./wyk.: Karol Madaj (0-22) 431 83 94

MINISTERSTWO EDUKACJI NARODOWEJ

Kreatywność i innowacje
Europejski Rok 2009

Warszawa, 1 wrześni

W imieniu Krajowego Koordynatora
Europejskiego Roku
Kreatywności i Innowacji 2009

Krzysztofa Stanowskiego

Podsekretarza Stanu w MEN

uprzejmie informuję, że projekt

„Chłopska Szkoła Biznesu"

realizowany przez

Małopolski Instytut Kultury

został objęty patronatem
Europejskiego Roku Kreatywności i Innowacji

Mirosław Marczewski
Z-ca Dyrektora Generalnego
Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

DG Edukacja i Kultura
Program „Uczenie się przez całe życie"

ORE Ośrodek Rozwoju Edukacji

Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
tel. 22 345 37 00
fax 22 345 37 70
www.ore.edu.pl

Beata Łuba-Krolik
Nauczyciel konsultant
Ośrodek Rozwoju Edukacji
Warszawa

Opinia dydaktyczna gry *Chłopska Szkoła Biznesu*
jako narzędzia edukacji ekonomicznej

Gra symulacyjna Małopolskiego Instytutu Kultury *Chłopska Szkoła Biznesu* była prezentowana w Ośrodku Rozwoju Edukacji w dn. 23-25 września 2011 r. w ramach szkolenia dla nauczycieli „Edukacja ekonomiczna w nowej podstawie programowej".
Grę dydaktyczną oceniam jako bardzo pożądaną i przydatną w edukacji ekonomicznej i przedsiębiorczości. Na rynku dydaktycznym wciąż jest mało tego typu narzędzi edukacyjnych.
Gra jest symulacją rzeczywistych mechanizmów rynkowych. Wcielając się w rolę XVIII-wiecznych rzemieślników uczniowie poznają współczesne zjawiska gospodarczo-społeczne np. podaż, popyt, cena, konkurencja, ryzyko. Gra ma atrakcyjną formułę – opiera się na aktywności i działaniu uczniów, co sprzyja rozwijaniu kluczowych kompetencji uczniów takich jak m.in. planowanie i organizowanie działań, skuteczne porozumiewanie się, negocjowanie, efektywna współpraca w zespole, podejmowanie decyzji. Gra odwołuje się do doświadczenia, wiedzy, aktywności uczniów, ma praktyczny charakter co zapewnia łatwiejsze, szybsze i trwalsze zapamiętanie przekazanej wiedzy.
Gra *Chłopska Szkoła Biznesu* może być wsparciem merytorycznym i metodycznym dla nauczycieli gimnazjum i szkól ponadgimnazjalnych, zwłaszcza tych, którzy chcą w sposób ciekawy poprowadzić zajęcia dotyczące wcale niełatwych zagadnień gospodarczych.
Niewątpliwą zaletą gry jest jej interdyscyplinarny charakter- łączy ona zagadnienia edukacji historycznej, kulturalnej, regionalnej z edukacją ekonomiczną. Jest ciekawym pomysłem wprowadzania zagadnień ekonomicznych do treści nauczania różnych przedmiotów w gimnazjach i szkołach ponadgimnazjalnych. Tematyka gry koresponduje z podstawą programową kształcenia ogólnego w gimnazjach i szkołach ponadgimnazjalnych.
Grę można też wykorzystywać do programu działań kół zainteresowań, zajęć pozalekcyjnych, a także godzin wychowawczych.

Beata Łuba-Krolik

WYZWANIE 2

Jak zainteresować uczniów problematyką stosunków międzynarodowych w XX-leciu międzywojennym w Europie Środkowo-Wschodniej?

INTERMARIUM

Zebrać problemy państw po 1918:

Zrekonstruować mapę polityczną Europy w formie puzzli

Wprowadzić „politykę wewnętrzną” i „roszczenia”

Dać wolnę rękę graczom - przedstawicielom Stron

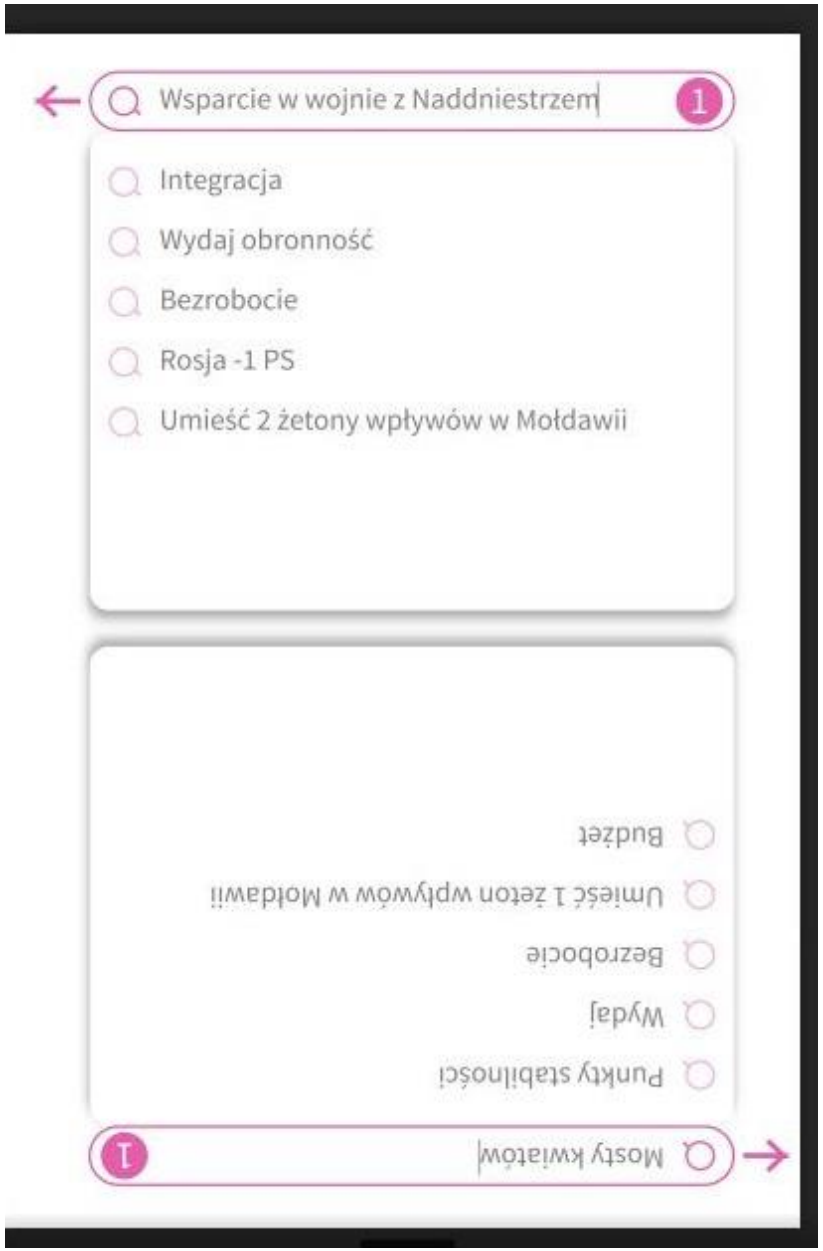
Intermarium. Historyczna gra symulacyjna

Gracze wchodzą w role przedstawicieli państw (oraz narodów) i prowadzą zarówno politykę wewnętrzną, jak i powiązaną z nią politykę zagraniczną w okresie XX-lecia wojennego w obszarze trzech mórz: Bałtyku, Adriatyku i Morza Czarnego.

Wyzwanie 3

Jak sprawić by edukacja europejska uczyła myślenia strategicznego i dyskusji o złożonej problematyce najnowszej historii?

Zbierz wydarzenia od 1989 roku



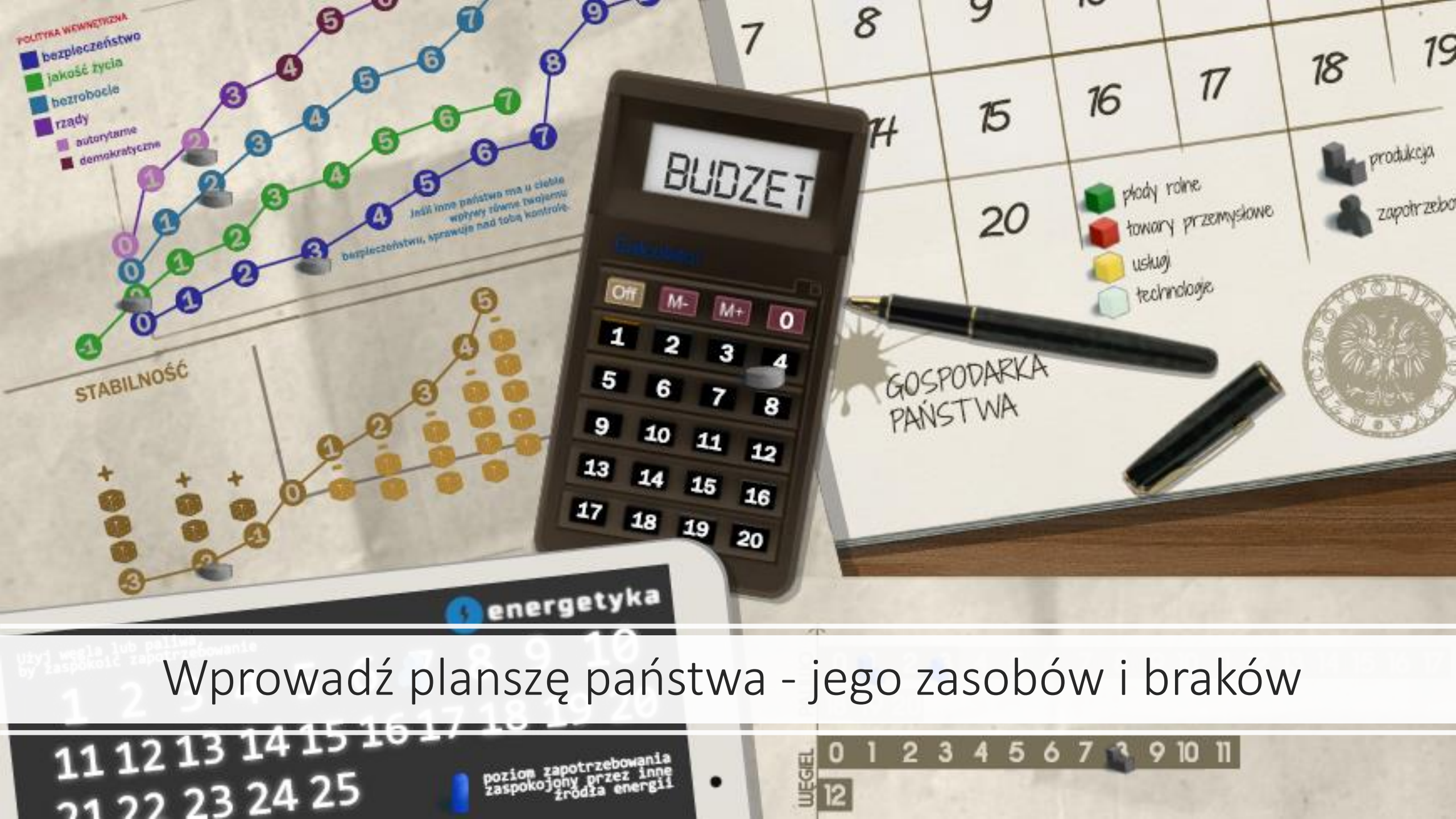
Stwórz dylematy (3 opcje):

nych. Europa. Nowe rozdanie 1989-2019

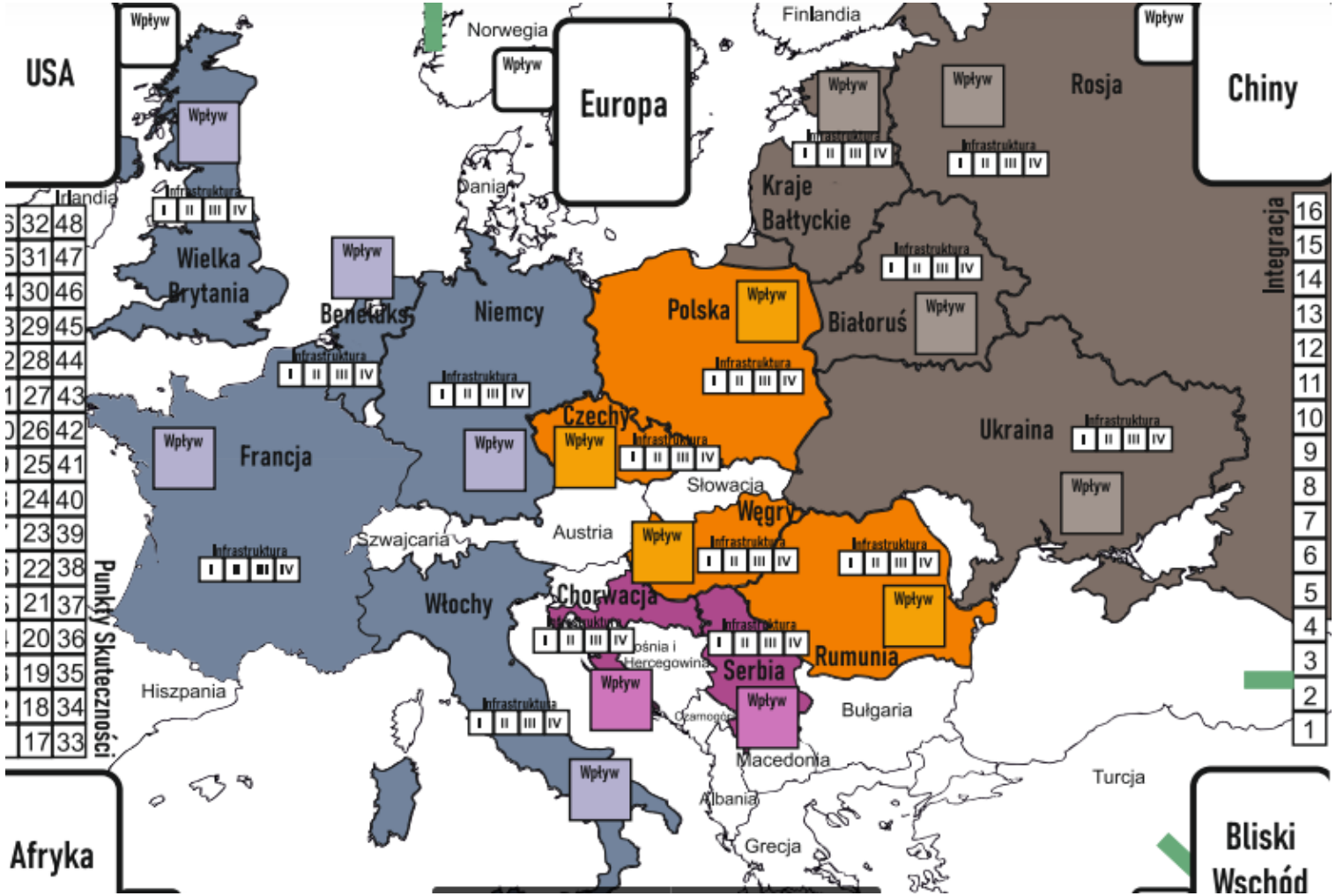
989

		DEMOGRAFIA								
		LUDNOŚĆ	PRZYROST LUDNOŚCI	URBANIZACJA	% MNIEJSZOŚCI	Mniejszość najliczniejsza	Mniejszość druga najliczniejsza	BEZROBOCIE %	LUDNOŚĆ PONIŻEJ POZIOMU UBÓSTWA %	INFLACJA %
Instrukcja		*w mln.*	*+/- %*	*% ludności w miastach*	*% ludności ogółem*	*nazwa + % ludności ogółem*	*nazwa + % ludności ogółem*	*% zdolnych do pracy*	*% ludności*	*% wzrostu ce w gospodarc*
18	Polska	37.9		?				6		244.5
18	Czechy'92 ze Słowacją	15.7						2.27%		11.09
20	Węgry	10.6						9.71%		17.15
21	Rumunia	23.2						8.19%		230.62
22	NRD do 1990	16.4								
23	Słowacja'92 z Czechami	15.7						11.68%		9.89

Odtwórz historyczne powiązania i warunki wstępne



Wprowadź planszę państwa - jego zasobów i braków



Europa: Nowe Rozdanie 1989-2019

Wyzwanie 4

Jak sprawić by lokalne problemy stały się interesujące i angażujące dla młodych obywateli?

- Wybierz kanwę fabularną - problematyka miasta Zakopane
- Stwórz postaci graczy reprezentujące różne perspektywy, interesy i wartości
- Powołaj zróżnicowane grupy ds rozwiązywania problemów
- Stwórz warunki do wypracowywania optymalnych pomysłów na przyszłość

GRAŻYNA LICZYKRUPA

WŁAŚCICIELKA FIRMY

MARCIN DZIĘCIOŁ

NAUKOWIEC I FOTOGRAF

Gra Małopolskiego Instytutu Kultury w Krakowie

Podsumowanie: jaka metodyka projektowania gier?

Wyzwanie edukacyjne (po co i dla kogo?)

Kanwa historyczna (wybór)

Role graczy (kim są i jaki mają cel?)

Mechanizm rozgrywki (czego uczą się gracze?)

Czego uczą się gracze?

Uczenie się nowych **zasad** działania (jak się skutecznie uczyć, by działać?)

Radzenie sobie z **emocjami** (od zagubienia i frustracji do sprawczości i satysfakcji)

Planowanie (ustalanie priorytetów i sposobów działania)

Szacowanie kosztów, przychodów, zysków

Współpraca w zespole, w tym podział zadań i specjalizacja albo płynność

Rozpoznawania celów innych, szukanie wspólnej perspektywy

Komunikacja w grupie nieformalnej i na większym forum

Podsumowanie II: jaka edukacja?

Edukacja historyczna (o historii)

- Pamięć
- Tożsamość

Edukacja poprzez historię (wiedzę historyczną)

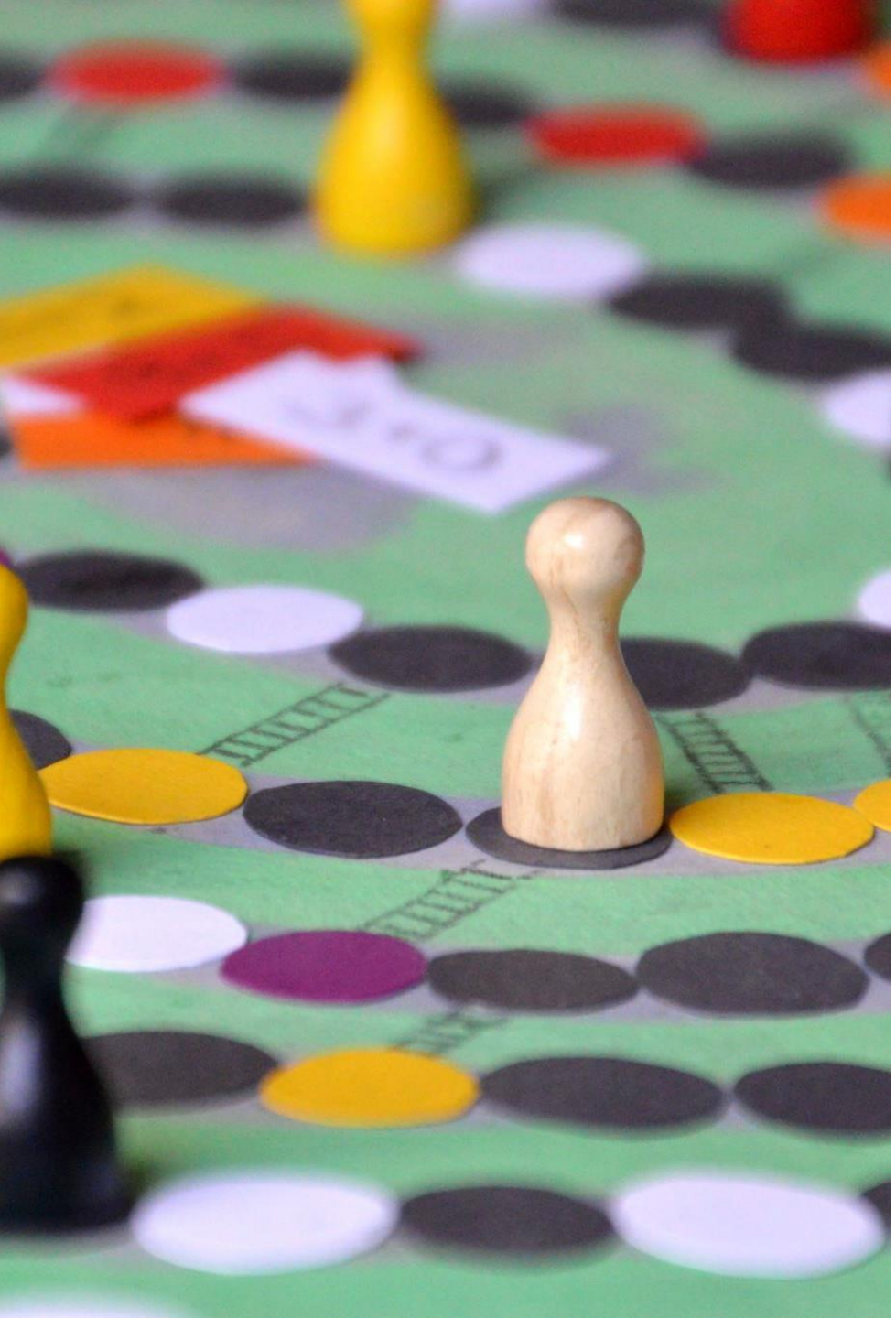
- Doświadczenia uczenia się
- Rozwijanie kompetencji

Podsumowanie II: jaka edukacja?

Edukacja kompetencyjna w oparciu o wiedzę historyczną bierze pod uwagę rozwój:

- **Umiejętności**
- **Wiedzy**
- **Postaw**

2. Gry historyczne, czyli jakie?



Podział gier (własny)

- **GRY PLANSZOWE**
  - **Gry pudełkowe (planszówki)**
  - **Gry wieloosobowe**
  - **Gry wielkoformatowe**
- GRY FIGURKOWE (BITEWNIAKI)
- GRY RPG
- LARPY
- GRY TERENOWE
  - questy

Gry pudełkowe (planszówki)

Gry wielkoformatowe

Gry wieloosobowe

Gry planszowe i towarzyskie

- Familijne
- Imprezowe
- Ekonomiczne
- Strategiczne
- Wojenne
- Przygodowe
- Kooperacyjne
- Gry karciane
- Gry kościane
- Logiczne
- Wyścigowe i sportowe
- Gry dla 1 osoby
- Gry dla 2 osób
- Gry podróżne
- Gry plenerowe
- Słowne i liczbowe
- Talie tradycyjne
- Różne
- Ze zwierzętami
- O jedzeniu
- Gry japońskie
- Gry dla dorosłych
- Edukacyjne
- Dodatki do gier

KLASYFIKACJA GIER

Podział ze względu na

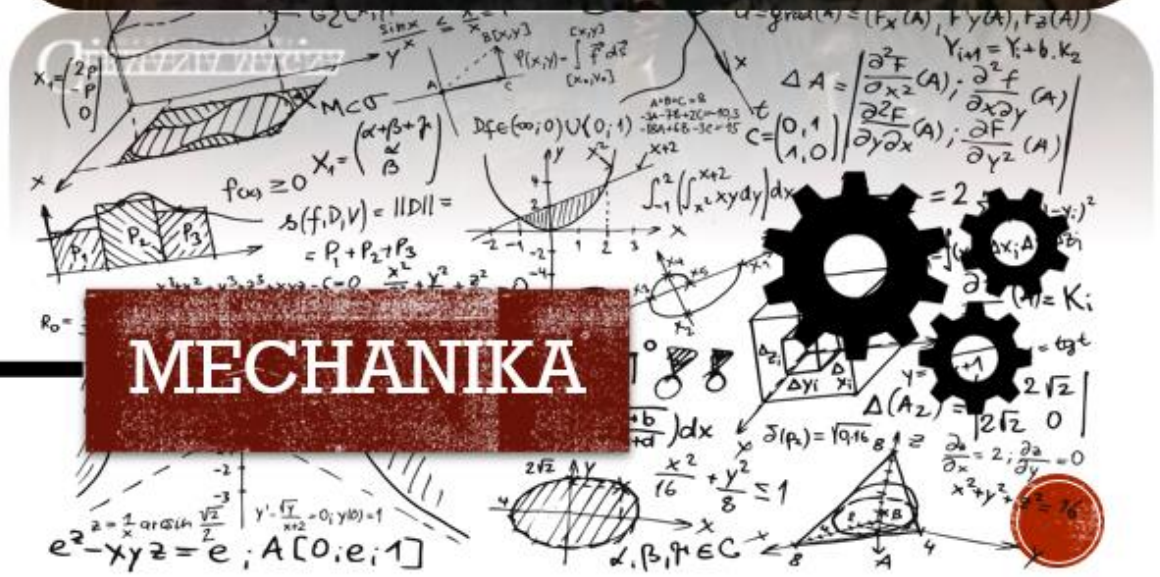
- liczbę graczy (gry dla 1 osoby, dla dwóch osób),
- rodzaj gry (karciane, kościane),
- tryb rozgrywki (kooperacyjne),
- przeznaczenie (imprezowe, plenerowe, edukacyjne),
- temat (ze zwierzętami, o jedzeniu)
- gatunek (ekonomiczne, strategiczne, wojenne, przygodowe)

Nowoczesne gry planszowe to pojęcie umowne. Dominują gry hybrydowe, które wykorzystują zarówno plansze, karty i kości.

NOWOCZESNE GRY PLANSZOWE

KONTEKST

PLAYER EXPERIENCE



MECHANIKA

TOP DOWN

Gra w stylu amerykańskim (ameritrash)

KONTEKST
KLIMAT
OPRAWA GRAFICZNA

MECHANIKA
ZASADY GRY

BOTTOM UP

Gra w stylu niemieckim (euro)

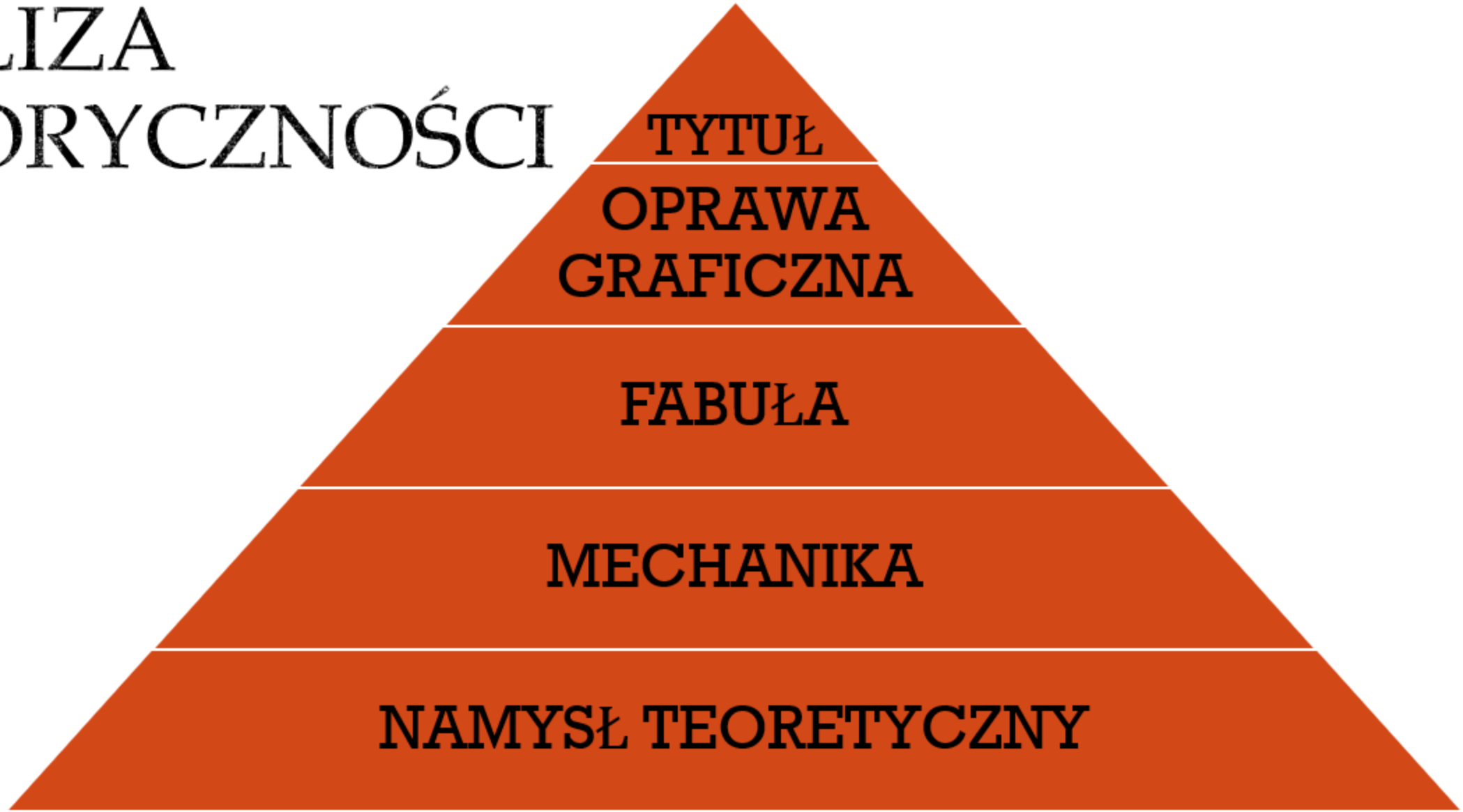
KONTEKST
KLIMAT
OPRAWA GRAFICZNA

MECHANIKA
ZASADY GRY

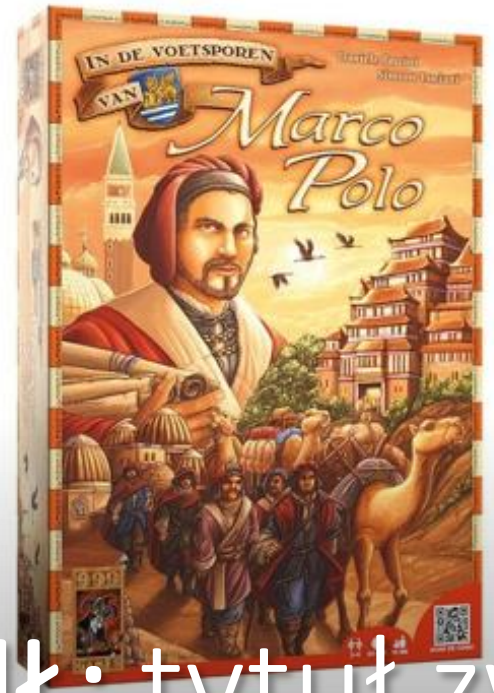
DWIE SZKOŁY TWORZENIA GIER PLANSZOWYCH

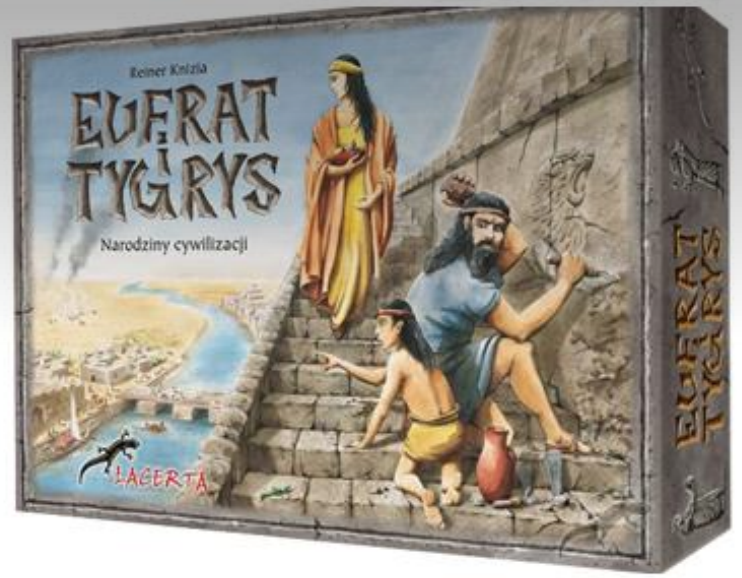
JEDEN TEMAT – WIELE MECHANIK

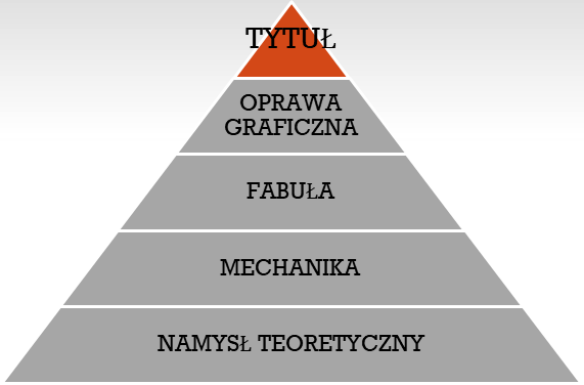
ANALIZA HISTORYCZNOŚCI GIER



1. TYTUŁ: tytuł zwodniczy

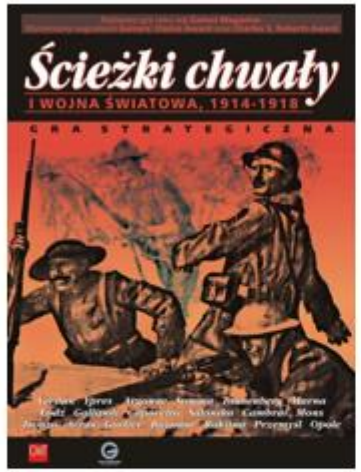


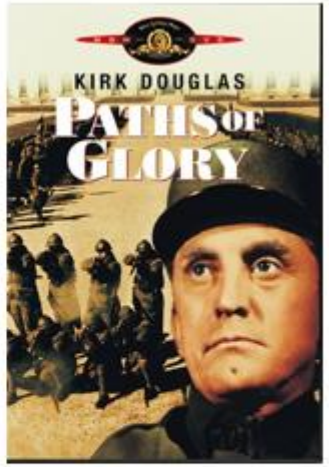


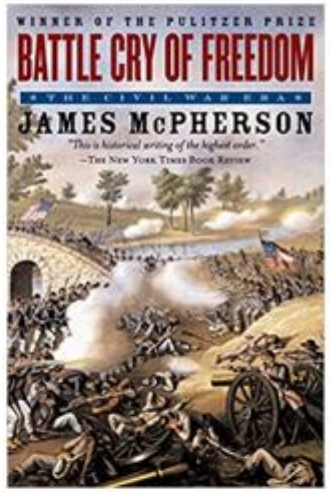


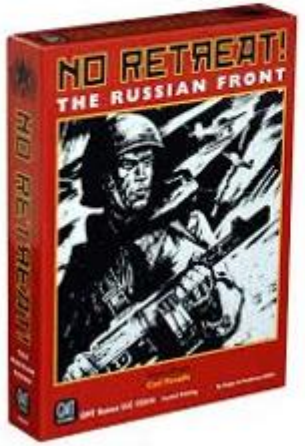
TYTUŁ - CYTAT

- Ścieżki Chwały
- Here I Stand
- Battle Cry
- No Retreat!



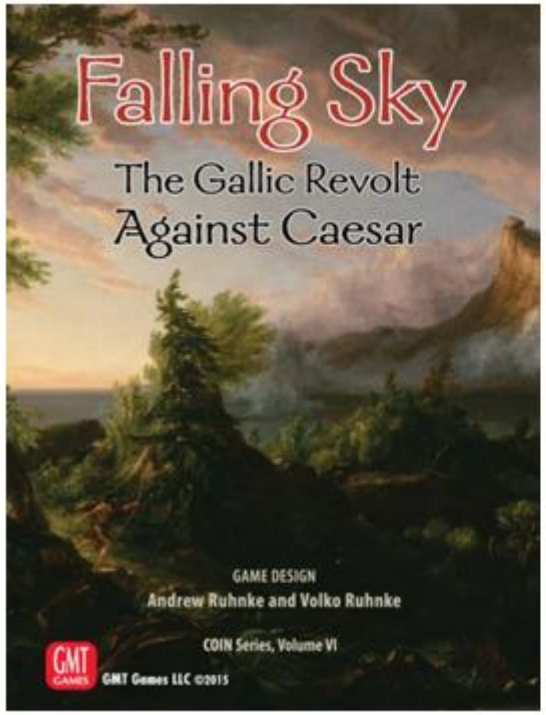


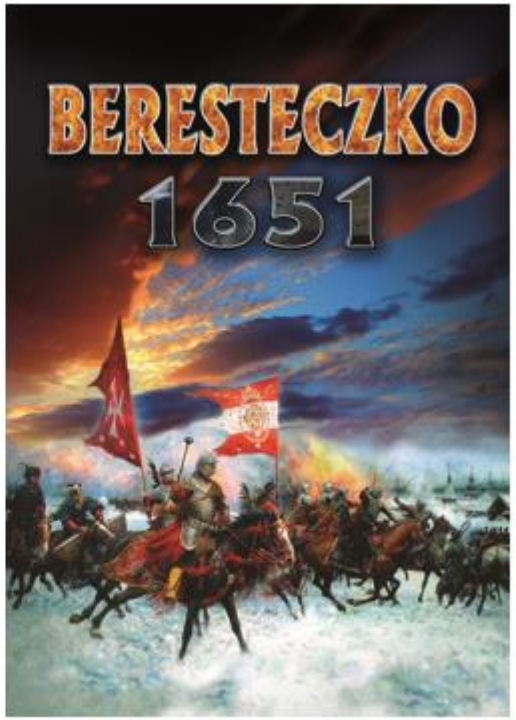


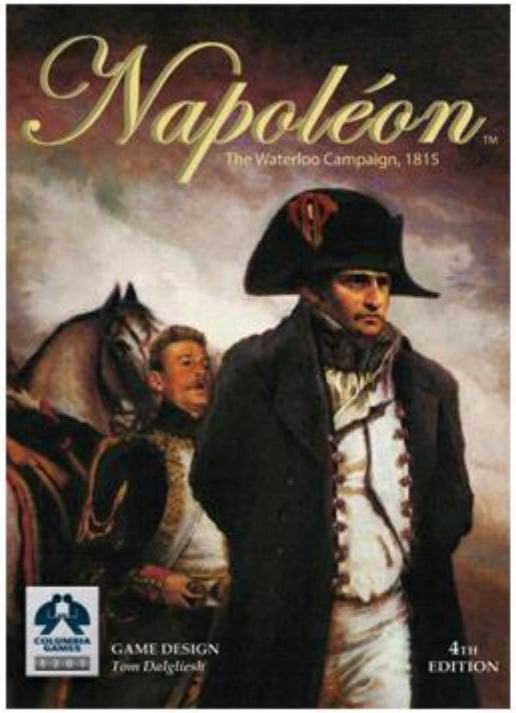


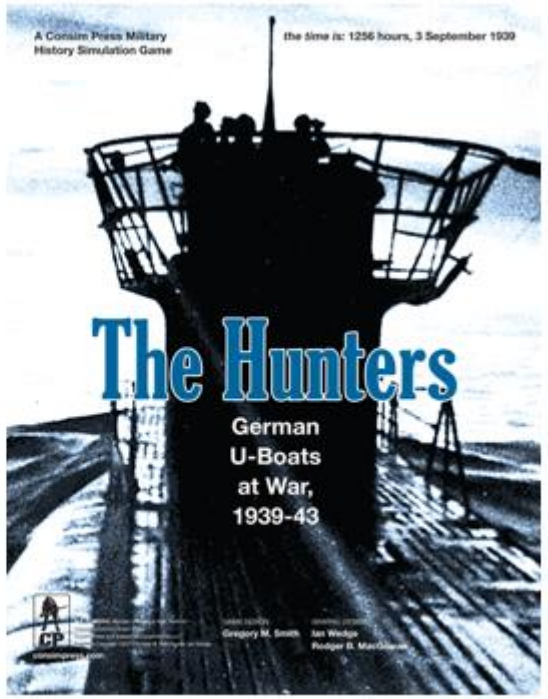
TYTUŁ I MERYTORYCZNY PODTYTUŁ

- *All Bridges Burning: Red Revolt and White Guard in Finland, 1917-1918, Falling Sky: The Gallic Revolt Against Caesar, 1812: The Invasion of Canada, The Hunters: German U-Boats at War 1939-43, Napoleon: The Waterloo Campaign, 1815, Beresteczko 1651.*



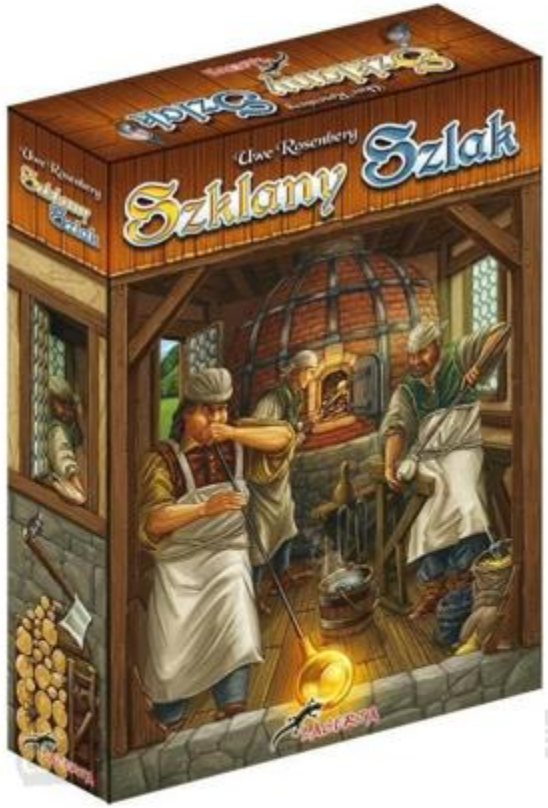


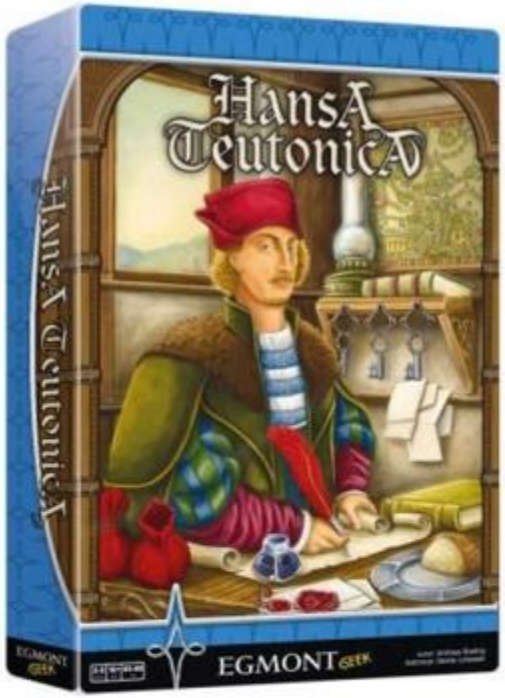


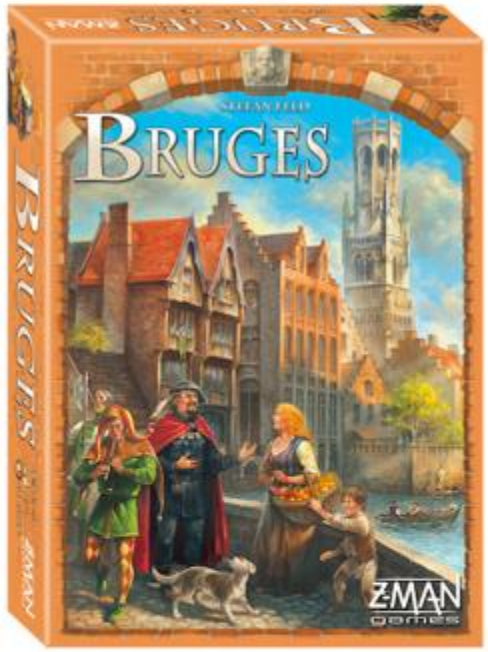


OPRAWA GRAFICZNA

OKŁADKA GIER EURO



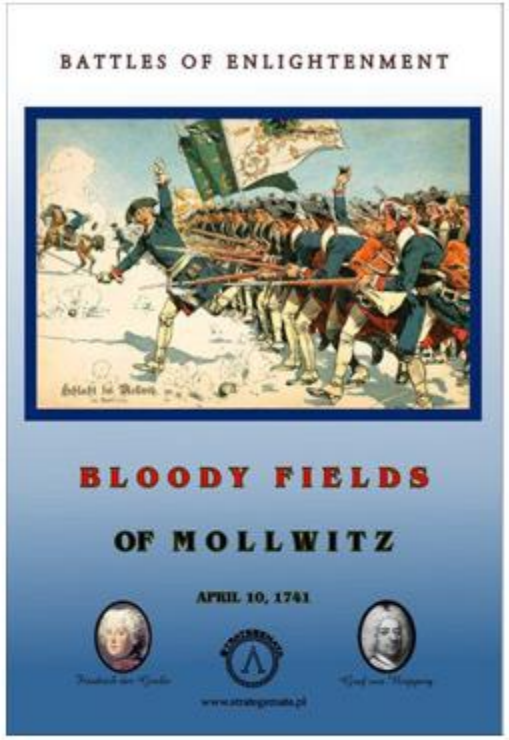


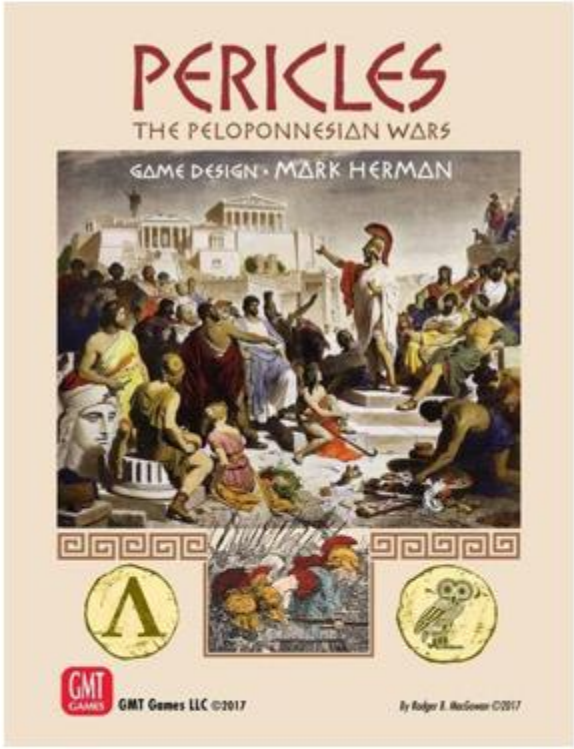


OPRAWA GRAFICZNA
OKŁADKA POPKULTUROWA

OPRAWA GRAFICZNA

OKŁADKA IKONOGRAFICZNA





WZOROWANIE NA STYLU EPOKI I REGIONU

KARTY

NOWA ILUSTRACJA-OBRAZ-FOTOGRAFIA

Germania Magna: Border in Flames

Piekło okopów

Kaprysy Króla Sasa

FABUŁA

- GDZIE I KIEDY TOCZY SIĘ AKCJA?
- KIM JEST GRACZ?
- JAKI MA CEL?
- CO ROBI?
- KIM SĄ POZOSTALI GRACZE?

DOWÓDCA

Semper Fidelis. Bitwa o Lwów 1918-1919

Orzeł i Gwiazda

KOOPERACJA

Gra o Konfederatach Barskich w Tyńcu
Proch i Stal
instrukcja
Przedpola
morale
Skrót zasad
Karta Postaci
Karta Akcji
Karta Wydarzeń

Westerplatte
7 DNI
1 września 1939 r. o godzinie 04:48 pancernik szkolny „Schleswig-Holstein" rozpoczął ostrzał Wojskowej Składnicy Tranzytowej na Westerplatte. Wydarzenie to przyjmuje się symbolicznie za początek II Wojny Światowej. Polska załoga licząca ok. 235 obrońców przez siedem dni stawiała mężnie czoło przeważającym siłom wroga.
7 dni Westerplatte to wojenna gra kooperacyjna. Gracze wcielają się w bohaterskich obrońców Składnicy i współdziałając z sobą, wspólnie starają się stawić czoła samej grze. Naloty Stukasów, ostrzał z pancernika i haubic oraz atak jednostek lądowych stanowią nie lada zagrożenie dla polskiej placówki. Czy uda się Wam, zgodnie z historią, wytrwać 7 dni na posterunku, czy też wcześniej ulegniecie pod naporem wroga?
Zawartość:
A
B
D
E

SEMIKOOPERACJA

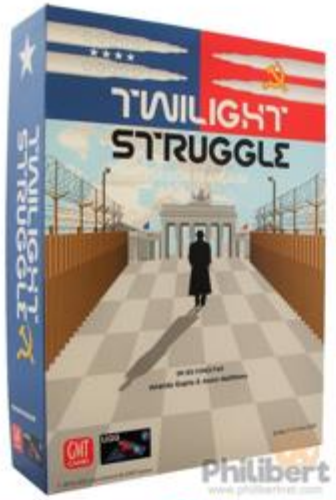
ŻOŁNIERZ

Cpt. Price
Rifleman
2 Smoke
4 Frag
14

Assume the role of a soldier in Napoleon's Grande Armée
1792
Legion of Honor
1815
Card Game

„NA WOJNIE NIE KAŻDY JEST ŻOŁNIERZEM”

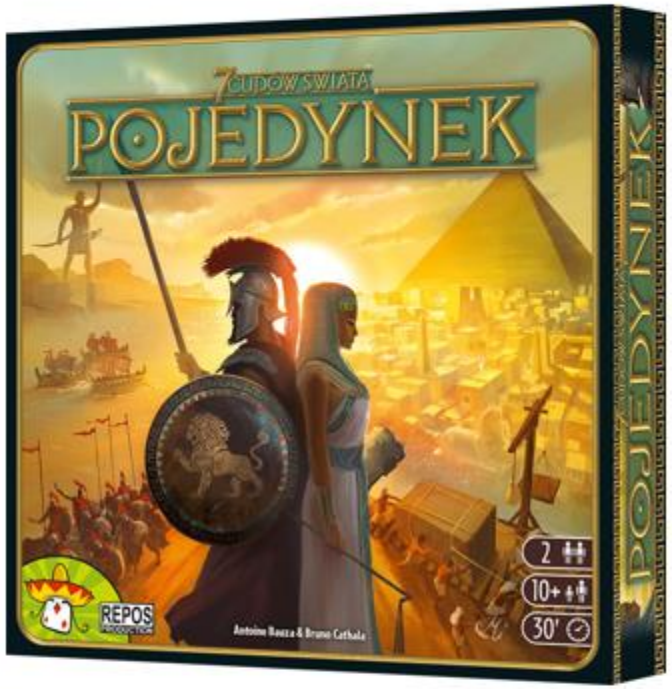
WOJNA BEZ PRZEMOCY

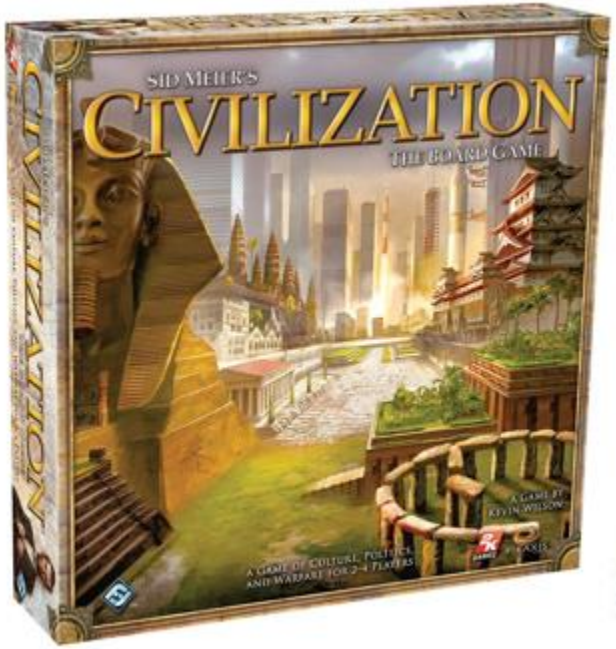

TWILIGHT
STRUGGLE
Philibert

POLITYK

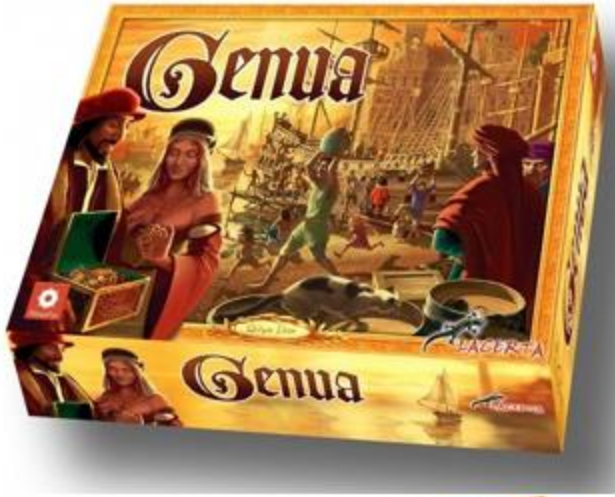
U.S.S.R.
U.S.A.
Europe
Presence 3
Domination 7
Control Wins
Western Europe
Eastern Europe
Central America
Presence 1
Domination 3
Control 5
South America
Presence 2
Domination 5
Control 6
Africa
Presence 1
Domination 4
Control 6
Middle East
Presence 3
Domination 5
Control 7
Asia
Presence 3
Domination 7
Control 9
Southeast Asia
Chinese Civil War
TURN RECORD TRACK
EARLY WAR
MID WAR
LATE WAR
ACTION ROUND TRACK
1 2 3 4 5 6 7 8
Sequence of Play
A. Increase DEFCON Status
B. Deal Cards
C. Headline Phase
D. Action Rounds
E. Check Military Operations Status
F. Reveal Held Card (Tournament only)
G. Flip The China Card
H. Advance Turn Marker
I. Final Scoring (after Turn 10 only)
DEFCON STATUS
5 4 3 2
REQUIRED MILITARY OPERATIONS
5 4 3 2 1 0
SPACE RACE TRACK
U.S.A. Victory
C.C.C.P. Victory
20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

SIŁA SPRAWCZA „DUCH NARODU”

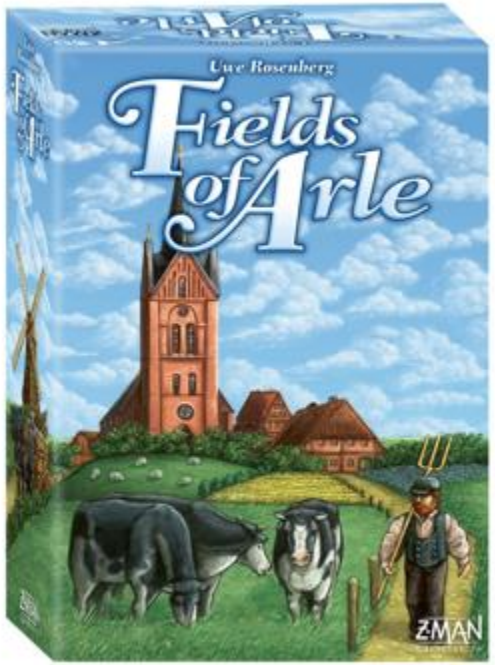




KUPIEC, WYTWÓRCA, PRZEMYSŁOWIEC



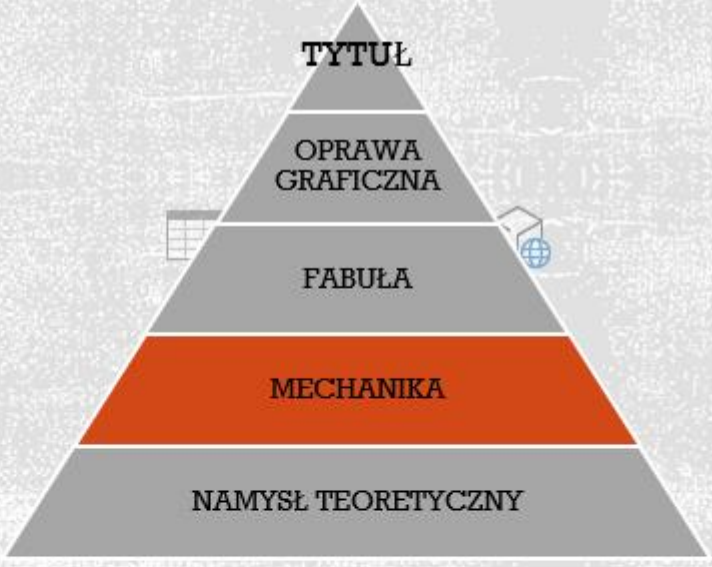
„SZARY CZŁOWIEK”

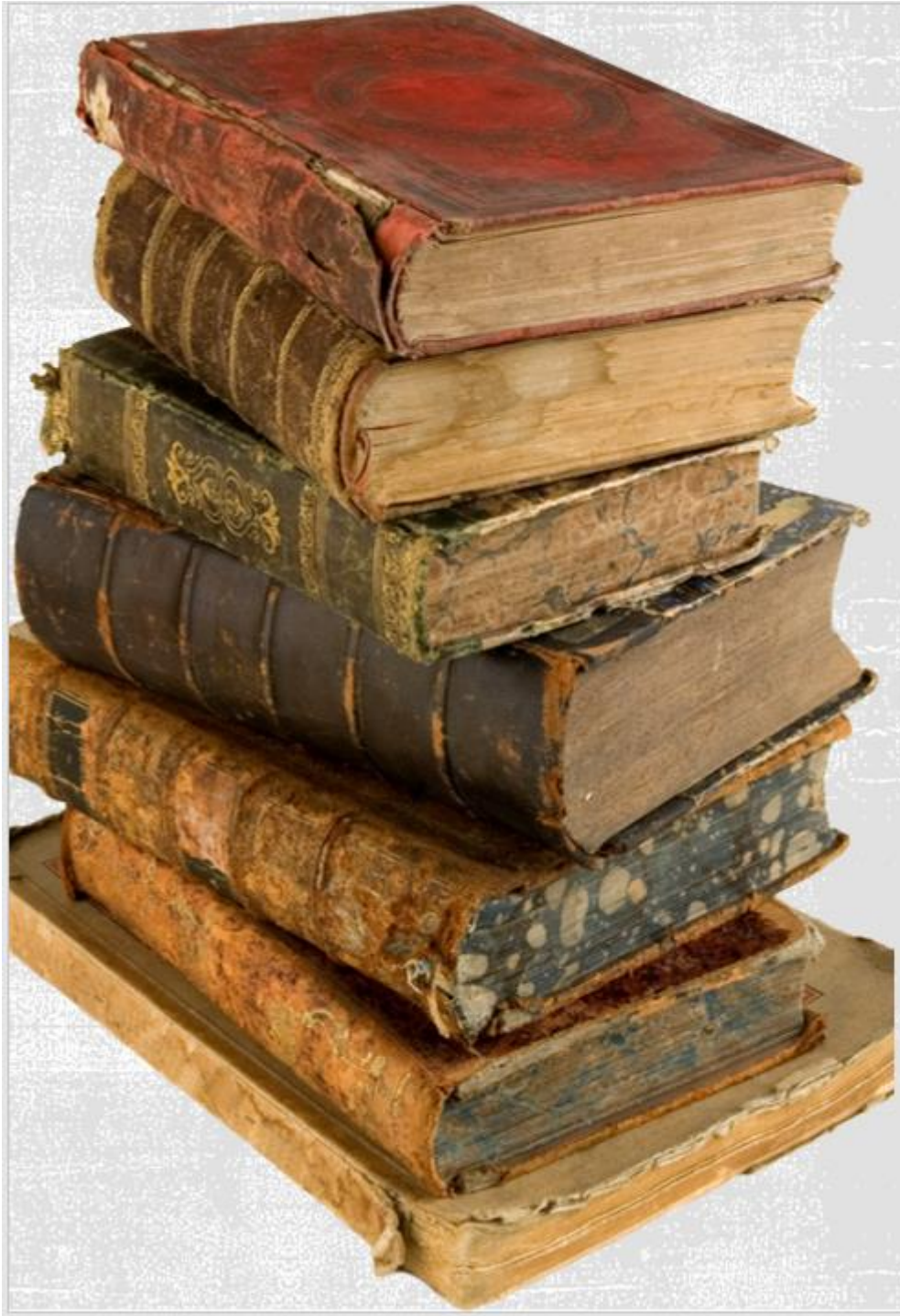


Copyright geekygoodies.com

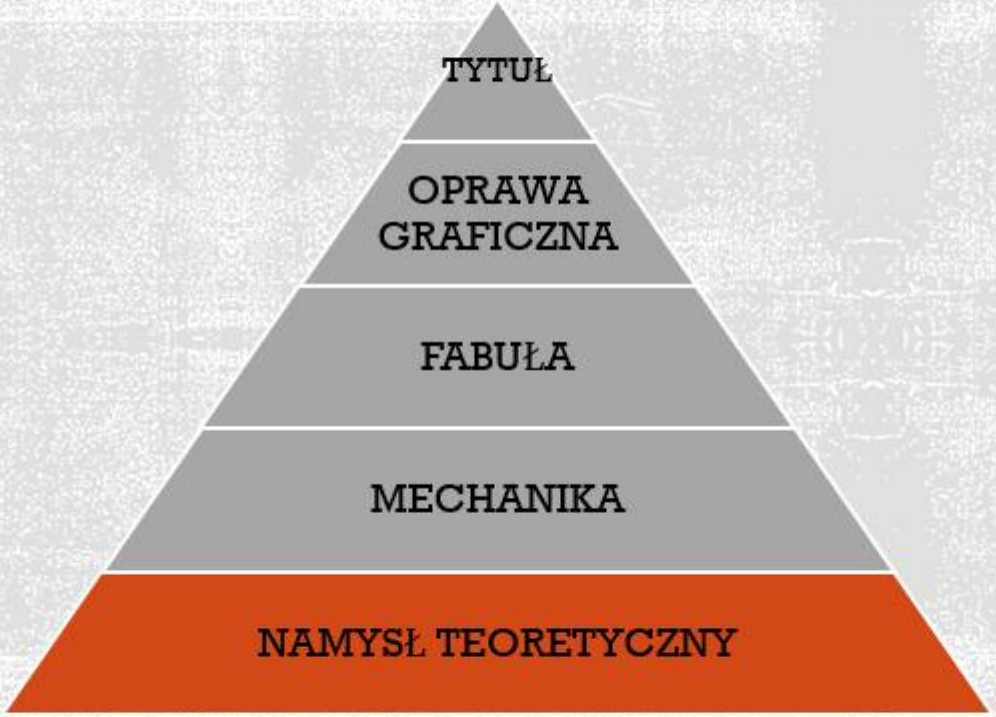
MECHANIKA

- Kliknij, aby dodać tekst





NAMYSŁ TEORETYCZNY



3. Chocim 1621 – co wydarzyło się pod murami twierdzy?

Przyczyny wojen polsko-tureckich

ROK 1620

Hetman wielki koronny

Stanisław Żółkiewski

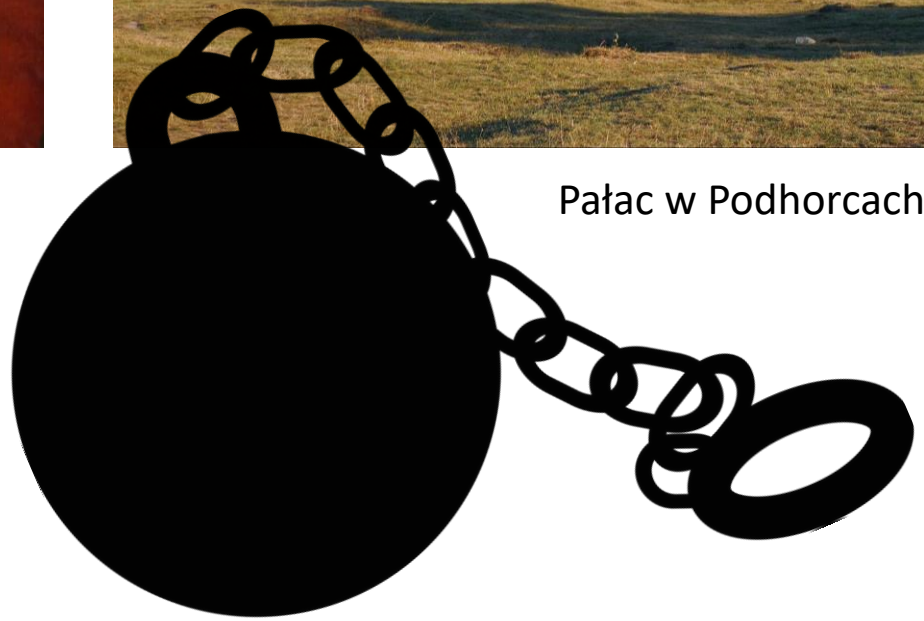
ginie w czasie wyprawy cecorskiej w 1620 roku

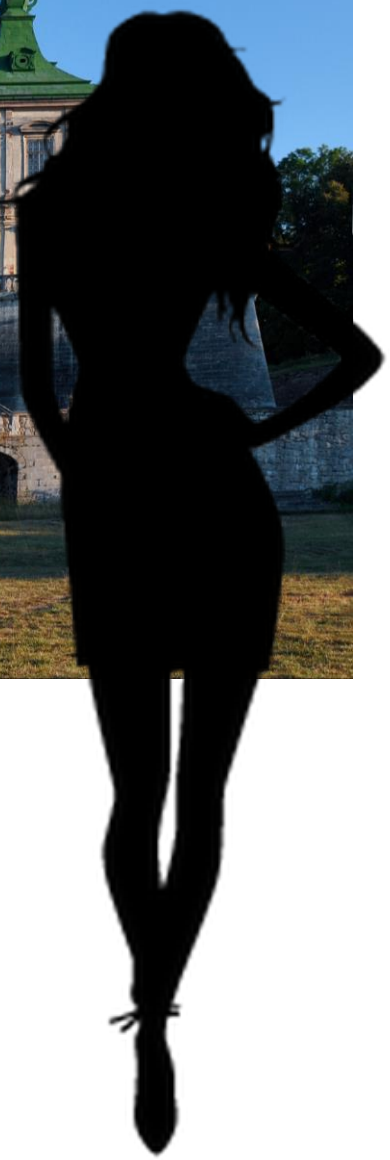
Pałac w Podhorcach (Ukraina)

Hetman polny koronny

Stanisław Koniecpolski

w niewoli



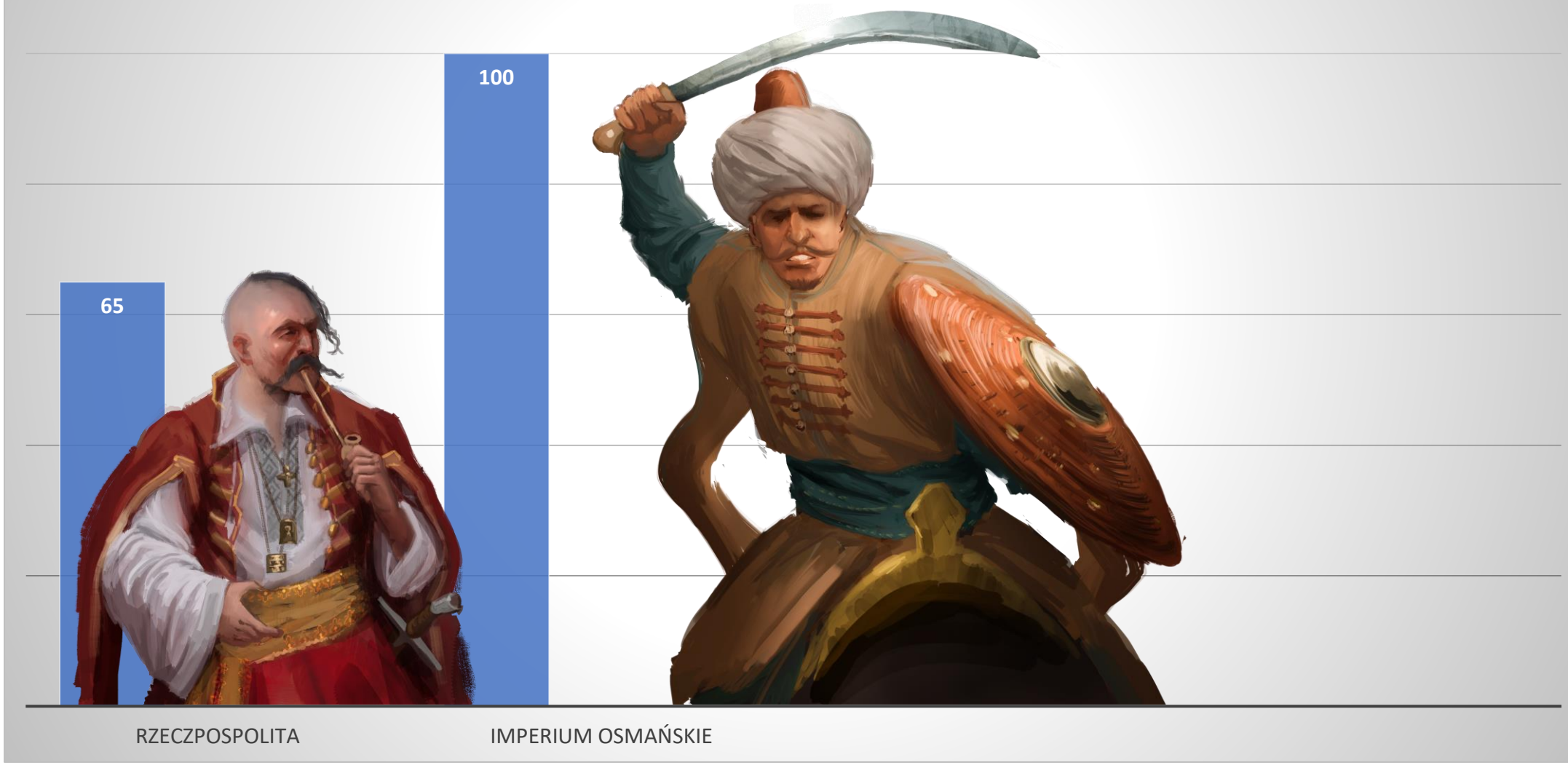


ROK 1621

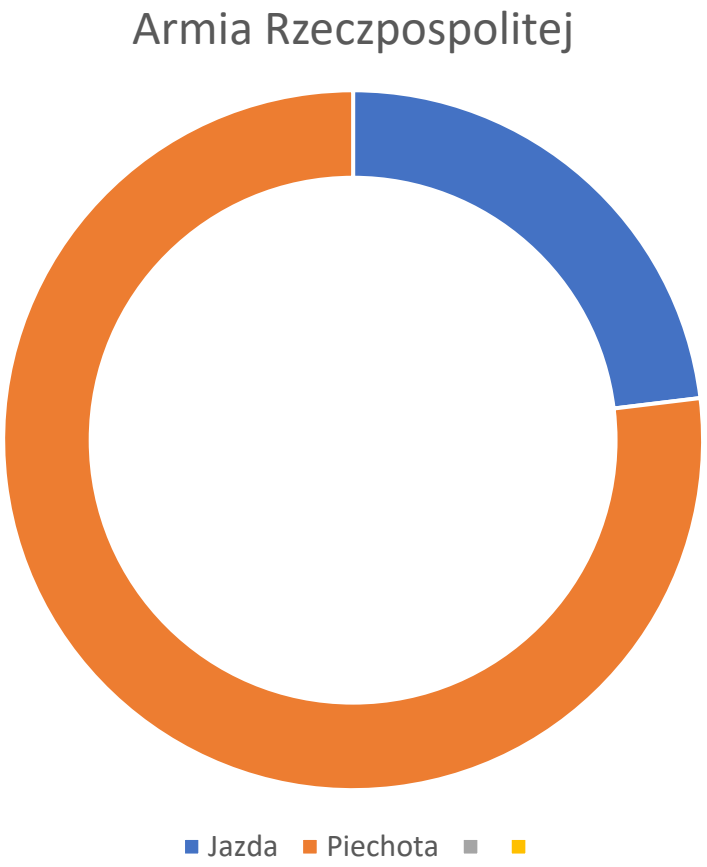
Turecki cel:
Podole
i Mołdawia

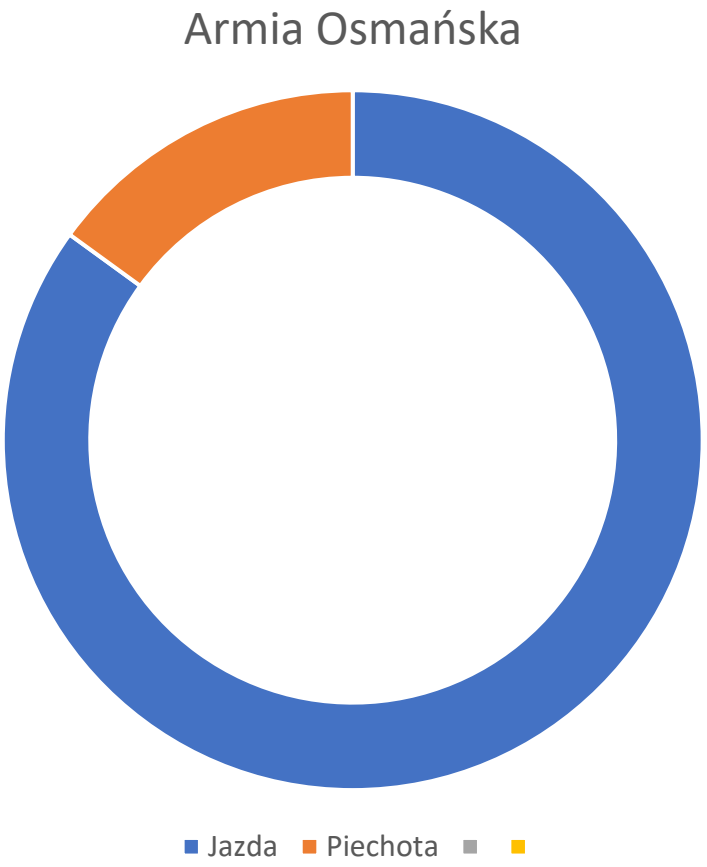
Wacław Grodecki „Poloniae finitimarumque locorum descriptio"
mapa ze zbiorów Biblioteki Narodowej, sygn. ZZK 18 611, do

Siły obu stron pod Chocimiem w tys.



Która armia lepiej przygotowała się do walk o twierdzę?





Wodzowie

- W Rzeczpospolitej najwyższym urzędem wojskowym był **hetman**. Urząd ten był dożywotni.
  - Z jakiego języka pochodzi to słowo?
- W XVII wieku funkcjonowało jednocześnie **4 hetmanów**, jakich?
- Jakich hetmanów mieliśmy jesienią 1621 roku?
- Który z nich znajdował się pod Chocimiem?

Hetman wielki litewski
Jan Karol
Chodkiewicz
4
Wymarsz z obozu:
Rozmieść do 4 z rezerw
na kilka różnych pól.
Ta szabla ich policzy!:
Rozmieść dowolną liczbę z rezerw na
działanie walna bitwa lub kontratak.
Limity działań pozostają w mocy.

(…) Wojsko cię zaporowskie nigdy nie omyli,
Idzie pod twą buławę, gdzie serca i bronie
Bogu i jako matce tej święci koronie;
Idzie, i nie wprzód ujźry Zaporohy swoje,
Aż zrzuci pod twe nogi tureckie zawoje!

Sułtan
Osman II
5
Podnieście sztandar Proroka!:
Rozmieść dowolną liczbę z rezerw na działanie walna bitwa lub działanie szturm. Limity działań pozostają w mocy.
Podarki dla żołnierzy:
Zmniejsz o 2 i zwiększ o 1,
o 2.

Chan tatarski Dżanibek II Gerej

3

Tatarski manewr:
Przenieś do 4 z jednego *działania szturm* na *działanie szturm* na innym polu.

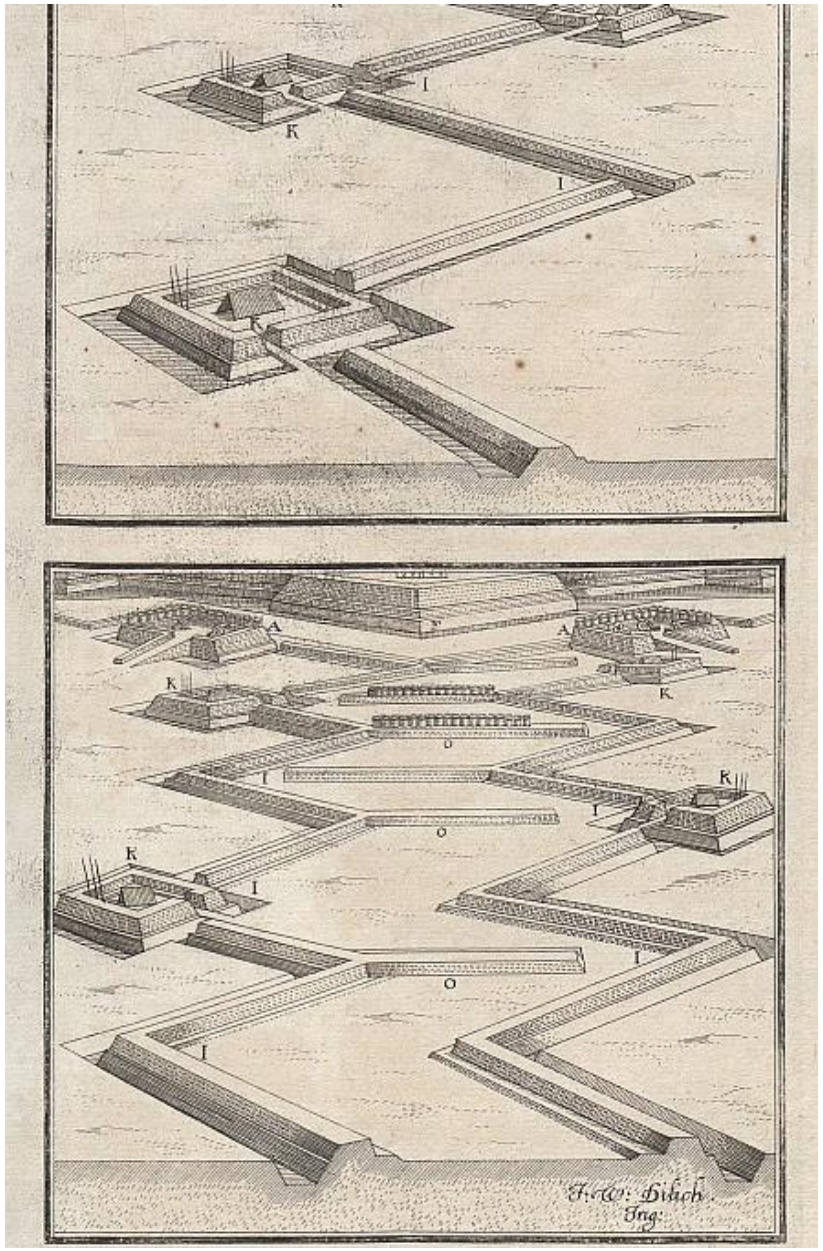
Czambuły na zwiadach:
Podglądnij wszystkie na ręce przeciwnika. Wskaż, którą kartę musi odrzucić. W jej miejsce Rzeczpospolita dobiera nową.

POLE BITWY

Twierdza i obóz w Chocimiu

SINE CLADE VICTOR
E R
S T
E S
F I
V I
V S
N E
A
B
C
D
E
F
G
H
I
K
L
M
N
O
P
R
S
T
V
X
Z
AA
BB
CC
DD
EE
FF
GG
II
KK
LL
MM
NN
OO

BITWA
1 września – 9 października 1621



PRACE OBLĘŻNICZE

OSTRZAŁ

Turcy jako pioruny z góry Jowiszowe
Uderzą na Kozaków wprzód wywarłszy działa,
Z którego aż rumoru ziemia zahuczała
Wyjąc zewnątrz straszliwie, a pole z płomieni
Rozświeciło, czym jednak owi niewzruszeni
Sercem wielkim ciężkie te wytrzymują razy,
I gdy widzą, że kule żadnej w nich obrazy
Przenosząc nie czynią, z obron swych wypadną
Tym zuchwalsi

Samuel Twardowski, *Władysław IV*

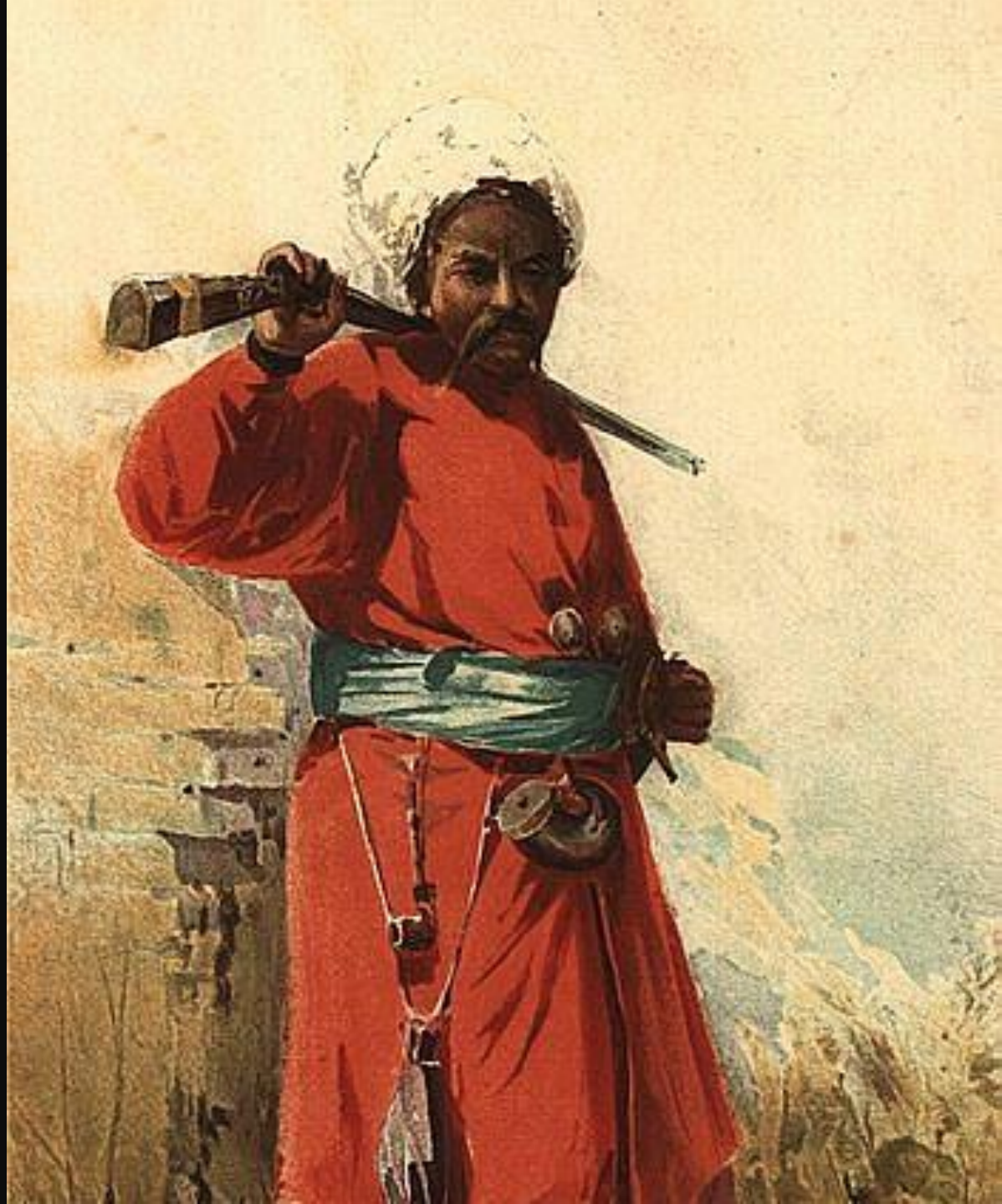
SZTURMY

WALNE STARCIA

Szablą otwórzmy drogę do namiotu sułtana

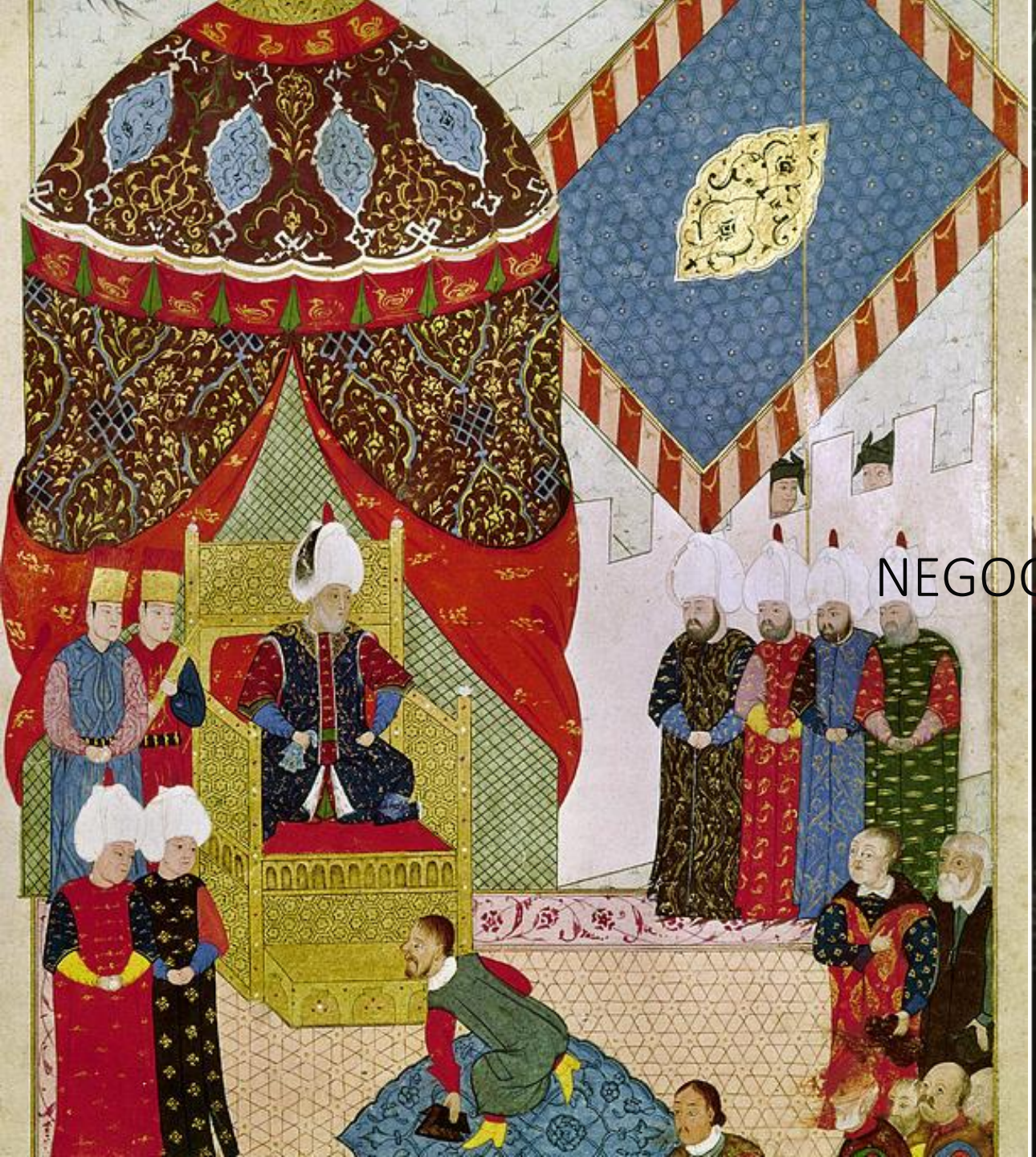
Wycieczka

“Zaporoskich Kozaków ośm tysięcy upatrzywszy ciemną burzę w nocy, cicho z kosami a z rohatynami wpadło do obozu niższego tureckiego, co był nad samym Dniestrem. Zdybali śpiących wszystkich, nakłuli ich w namiotach, pokarali; baszy namioty rozszarpali, w jegoż własnym namiocie regestra i komputy wojskowe wzięli (...), także pułku jego chorągiew wielką czerwoną ze złotą skofią pięknie robioną odjęli, koni do dwóchset, wielbłądów trzydziestu przegnali do taboru swego, i tak z tą korzyścią bez szkody wielkiej z prędkością i cichością wrócili do swych.”



Sułtan Osman II pod Kamieńcem Podolskim

ZMIANA NA STANOWISKU WODZA



NEGOCJACJE

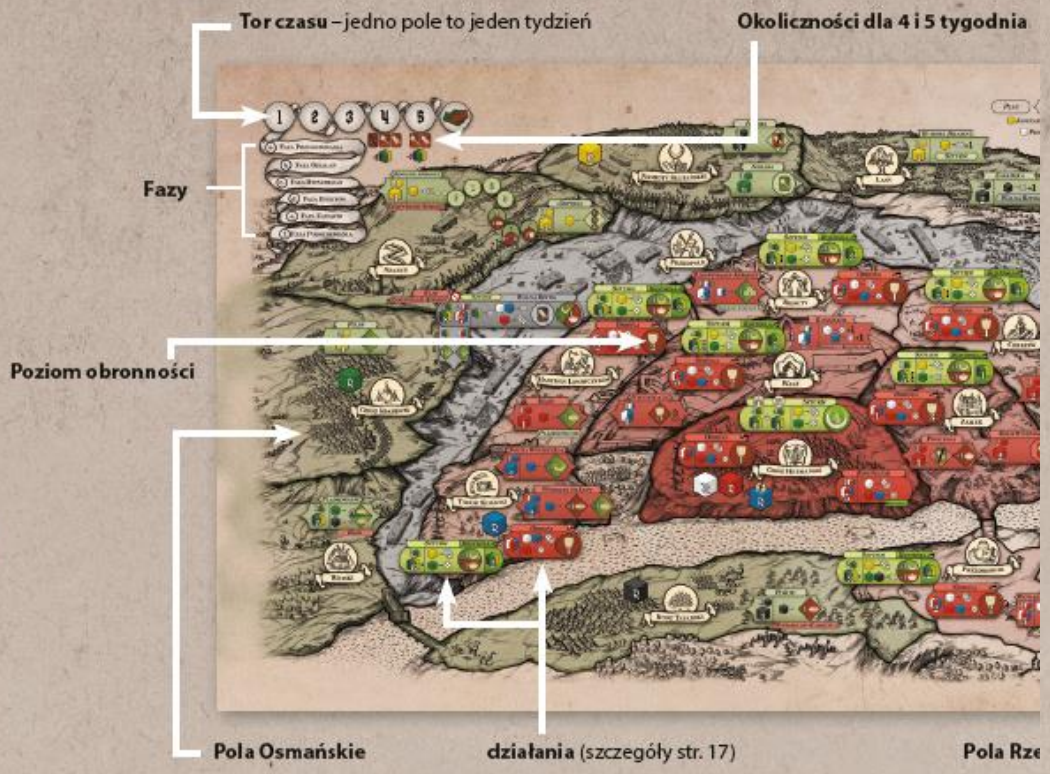
Poselstwo
Baptysty Wewellego
2
Kontakty w obozie wroga:
Dobierz ze stołu wybraną 1
i w jej

Koniec wojny

4. „Chocim. Potęga husarii” – zasady gry i wykorzystanie

Elementy gry

PLANSZA: przedstawiająca pole bitwy.



57 JEDNOSTEK:

Rzeczpospolita: jazda (8), piechota (6), Kózacy (7)

Imperium osmańskie: spahisi (17), janczarowie (12), Tatarzy (7)

30 ŻETONÓW:

morale | zapasów | dodatkowej karty wodzów | premii | tygodnia | fazy | apr

2 PLANSZE GRACZY:

KARTY WODZÓW: 20 Rzeczpospolitej i 25 Osmanów

55 KART DYPLOMACJI:

5 KART ROSZCZEŃ:

Zwycięstwo w grze

Gra może zakończyć się **natychmiastowo** jeśli:

- **Znacznik morale Osmanów** spadnie w fazie podsumowania dowolnego tygodnia do najniższego poziomu (bunt), jest to równoznaczne ze **zwycięstwem Rzeczpospolitej.**
- **Zdobyty zostanie** w wyniku szturmu obóz hetmański, wtedy nastąpi automatyczne **zwycięstwo Osmanów.**

Jeżeli po piątym tygodniu nie dojdzie do żadnej z powyższych sytuacji, rozpoczynają się **Negocjacje**. Wówczas zwycięzcą gry zostaje gracz, który zdobędzie więcej punktów podczas negocjacji (zob. str. 29). Większe szanse na zwycięstwo ma ten, kto podczas regularnej rozgrywki pozyskał **więcej kart dyplomacji**.

Uwaga: Negocjacje mogą również rozpocząć się wcześniej, jeśli:

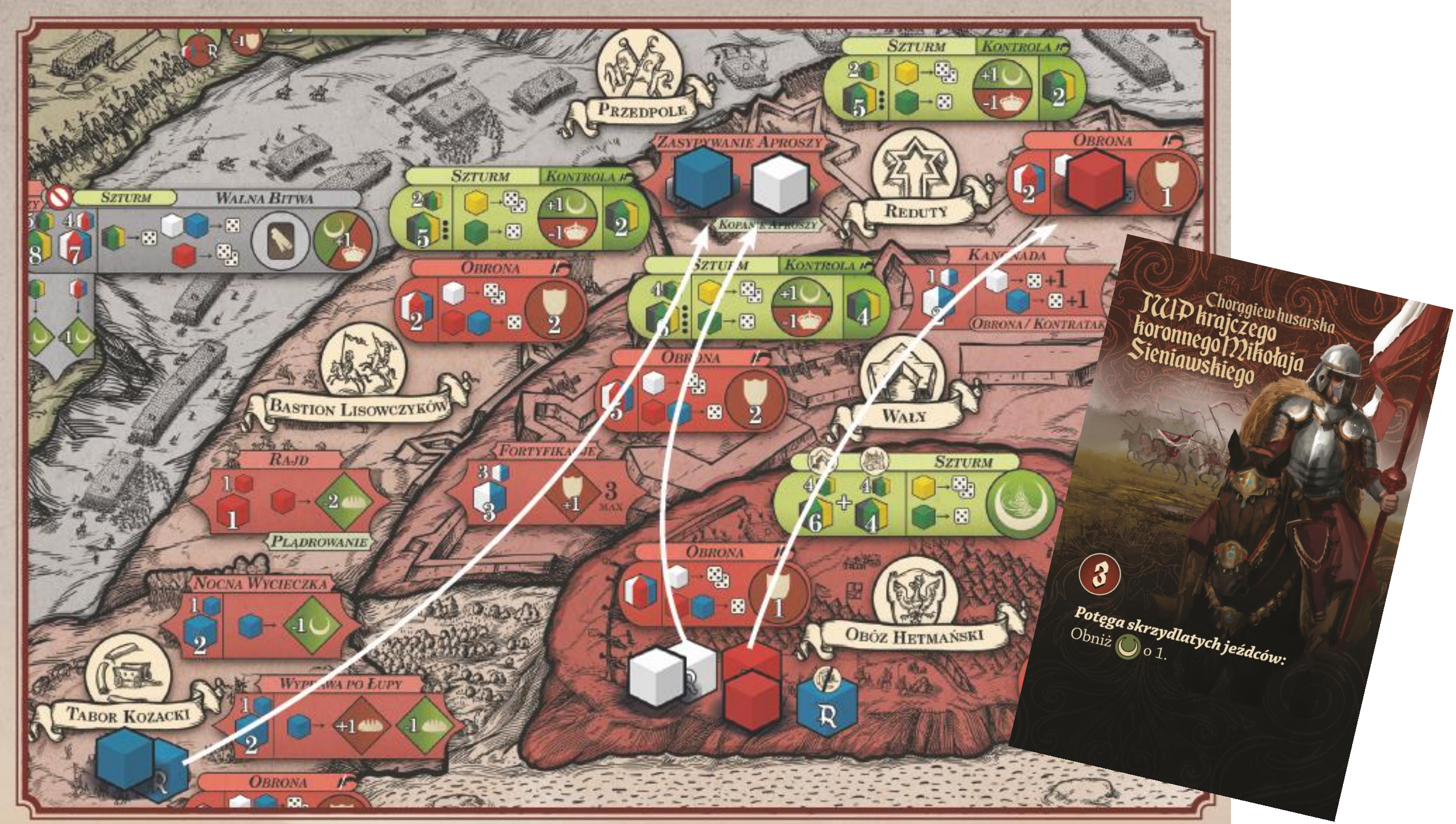
- któraś ze stron osiągnie na koniec fazy zapasów któregoś z tygodni najniższy poziom zapasów (**głód**),
- znacznik morale Rzeczpospolitej spadnie w fazie porządkowej któregoś z tygodni do najniższego poziomu (**rokosz**).

Przebieg gry

Rozgrywka składa się z dwóch części: **oblężenia** i **negocjacji**.

Oblężenie toczy się przez pięć tur, które w instrukcji są nazywane **tygodniami.** Każdy tydzień przebiega w podobny sposób i podzielony jest na fazy.

1. Faza przygotowań
2. Faza działań
3. Faza dyplomacji
4. Faza efektów
5. Faza zapasów
6. Faza podsumowania


Przedpole
Szturm
Kontrola
Zasypywanie Aproszy
Kopanie Aproszy
Reduty
Obrona
Walna Bitwa
Bastion Lisowczyków
Kanonada
Obrona / Kontratak
Wały
Rajd
Plądrowanie
Fortyfikacje
Max
Nocna Wycieczka
Wyprawa po Łupy
Tabor Kozacki
Obóz Hetmański
Chorągiew husarska
JWP krajczego
koronnego Mikołaja
Sieniawskiego
3
Potęga skrzydlatych jeźdźców:
Obniż o 1.

Kontrola pól

Z rozmieszczaniem jednostek wiążę się pojęcie kontrolowania pola. Rzeczpospolita kontroluje swoje pole, jeśli na działaniu *kontrola* na tym polu nie znajduje się ani jedna jednostka osmańska.

Osmanowie zawsze kontrolują swoje pola. Kontrolują pola Rzeczpospolitej, jeśli choć jedna ich jednostka zajmuje działanie *kontrola* na danym polu.

Przedpole jako jedyne pole może być kontrolowane przez obie strony jednocześnie, jeśli obie strony posiadają na działaniu *walna bitwa* minimalną liczbę jednostek.

Oba wojska stoją w gotowości naprzeciw siebie.

Działania

Na każdym z pól znajdują się działania, w liczbie od jednego do czterech. Rozmieszczone jednostki muszą zawsze być przyporządkowane do konkretnych działań. W grze występują 3 rodzaje działań.

Plan

Plany to wszystkie zdarzenia, które związane są bezpośrednio ze starciem jednostek i walką zbrojną. W grze powiązane są z rzucaniem kośćmi.

Wsparcie

Wsparcia zwiększają prawdopodobieństwo sukcesu we wspomnianych powyżej starciach.

Efekt

Efekty to prace pomocnicze, które umożliwiają przetrwanie obu stronom podczas oblężenia oraz zwiększenie ich sił podczas starć i zbliżających się negocjacji.

Rodzaj działania – kształt

Skutek – jaki i kiedy

Wymagana liczba i rodzaj jednostek – **minimum, maksimum**

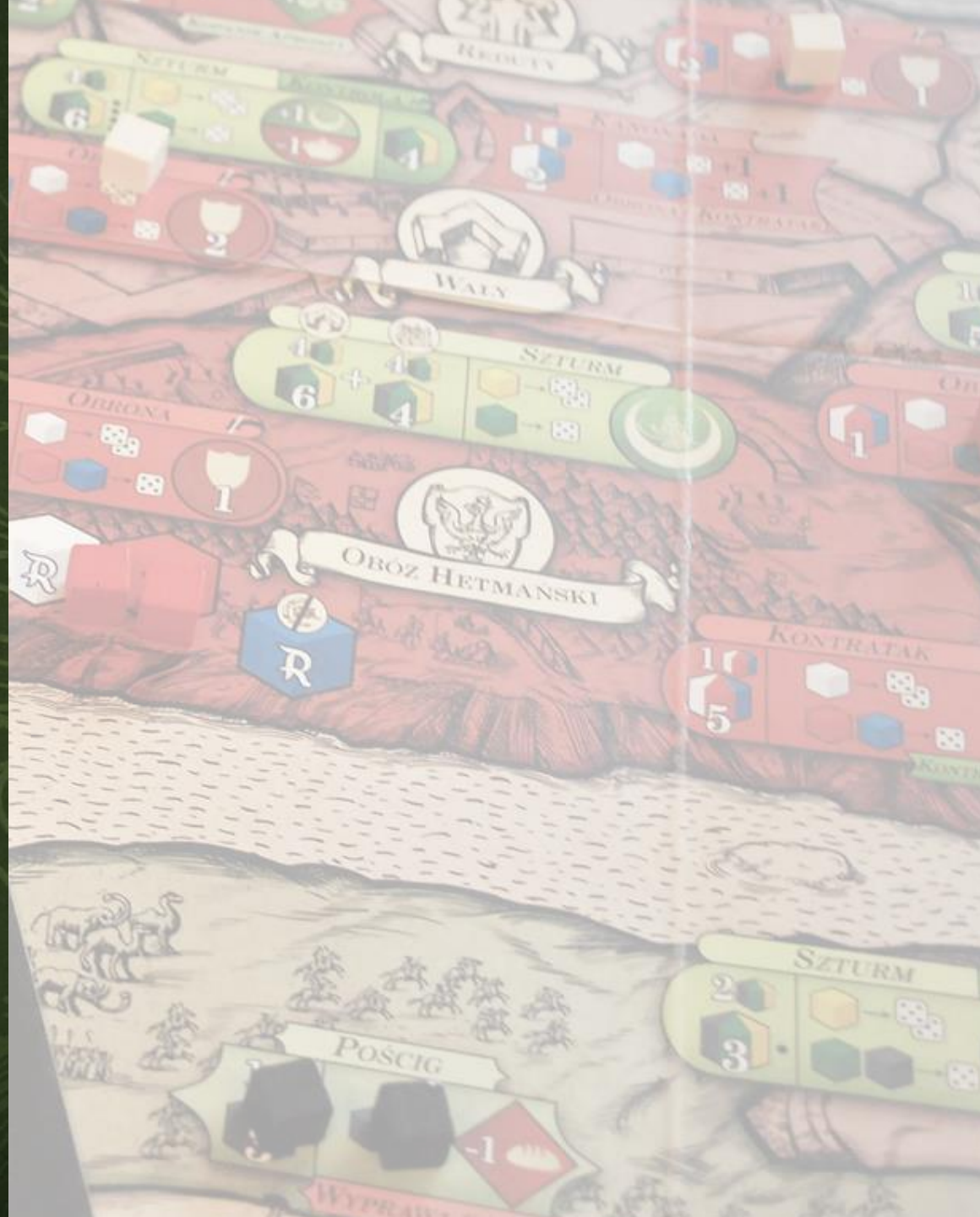
Powiązanie działanie

Obrona:

Limit – określa, ile i jakich maksymalnie jednostek można umieścić

Poziom umocnień

Skuteczność jednostek (ilość rzucanych w walce kości)

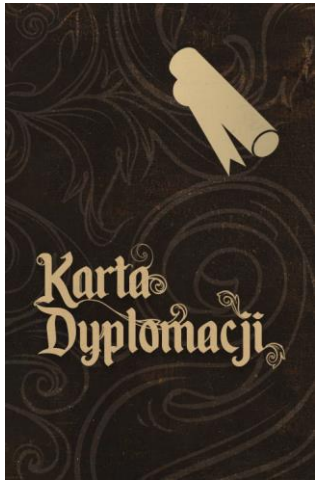


Szanse
Chorągiew husarska
IWP starosty lipnickiego
Jana Mikołaja
Boratyńskiego
3
Wspaniała szarża husarii:
Przenieś wszystkie z działania
walna bitwa lub z wybranego szturmu
do rezerw i podnieś o 1.
Szturm
Walna Bitwa
Spahis
Procedura walki
Jak przeprowadzić starcie?
trafienie
rozbicie

Przygotowanie talii

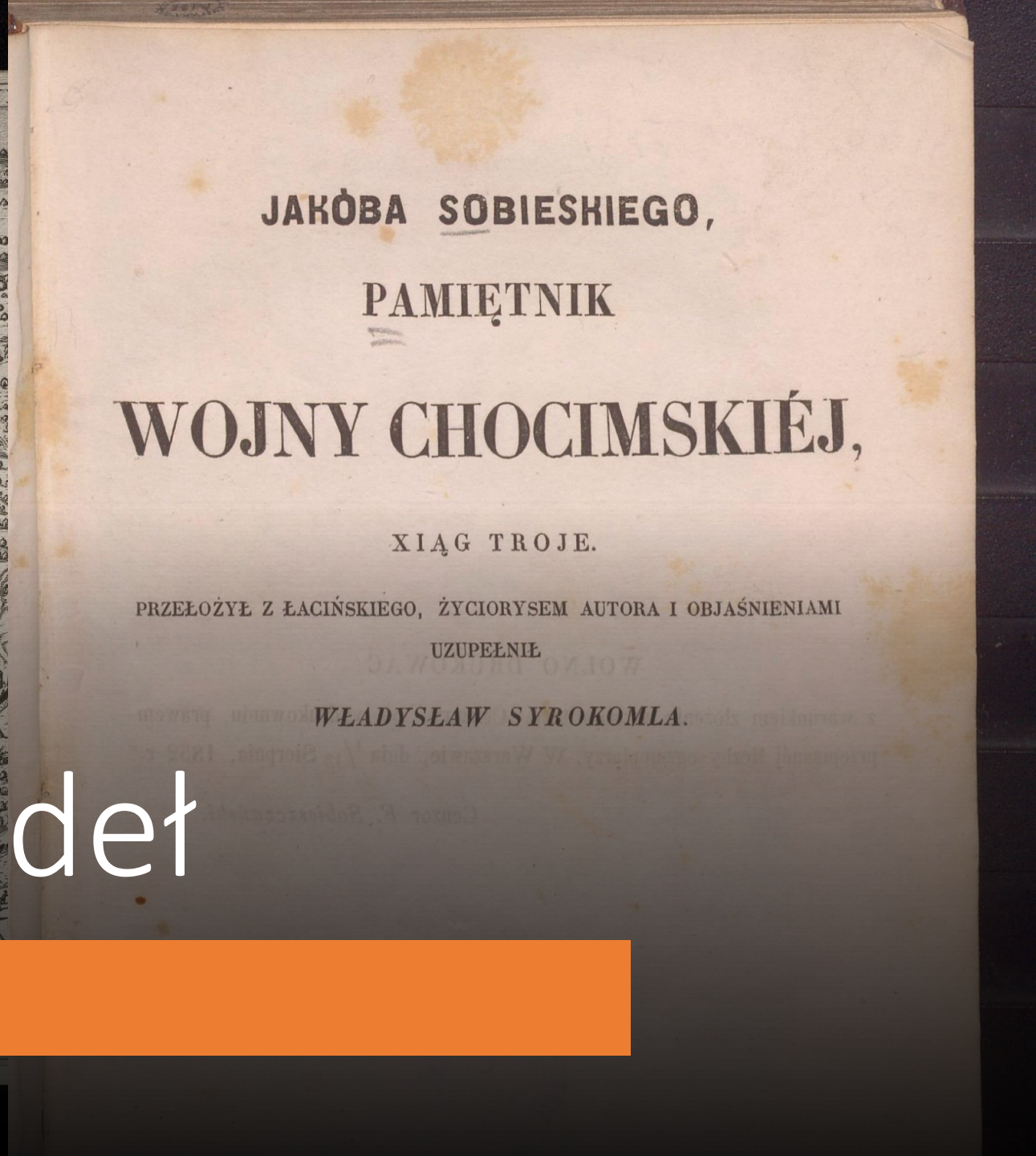
1. Obaj gracze odrzucają **wybrane przez siebie** karty dyplomacji, które zgromadzili podczas oblężenia (zaczynając od najsłabszych o wartości 1).
2. Zaczynają, biorąc pod uwagę stan:
   - **zapasów**: przy niektórych wersach toru zapasów po lewej stronie, znajduje się informacja, ile kart należy odrzucić w zależności, na którym wersie znajduje się znacznik.
   - **morale**: przy niektórych polach toru morale znajduje się informacja, ile kart należy odrzucić, w zależności od umiejscowienia wskaźnika.
3. Rzeczpospolita odrzuca tyle kart, ile jej pól jest pod kontrolą osmańską.
4. Osmanowie odrzucają z kolei jedną kartę za każde 5 jednostek usuniętych z gry (jednostki zbuntowane są cały czas traktowane jako biorące udział w grze), zaokrąglając w dół.
5. Żaden z graczy nie może posiadać mniej niż 7 kart. Jeśli tak miałoby się zdarzyć, gracz zachowuje karty do liczby 7.
6. Poinformujcie się nawzajem o liczbie posiadanych finalnie kart.

Utworzona talia jest odpowiednikiem możliwości negocjacyjnych gracza.



Pojedyncze scenariusze

Opowieść o wojskowości epoki



JAKÓBA SOBIESKIEGO,

PAMIĘTNIK

WOJNY CHOCIMSKIÉJ,

XIĄG TROJE.

PRZEŁOŻYŁ Z ŁACIŃSKIEGO, ŻYCIORYSEM AUTORA I OBJAŚNIENIAMI UZUPEŁNIŁ

WŁADYSŁAW SYROKOMLA.

Inspiracja do odkrywania źródeł

Odkrywanie dzieła i szukanie cytatów

Dziękujemy za uwagę