

INSTRUKCJA DO GRY

CZAS GRY: 45–90 minut

LICZBA GRACZY: 2–4

BITWA WARSZAWSKA



Bitwa Warszawska to rodzinna gra strategiczna o nieskomplikowanych zasadach, a poziom trudności gry wynika przede wszystkim z tego, jak silnego mamy rywala. Podobnie jak na prawdziwej wojnie – jeśli nasz przeciwnik jest waleczny, to i wojna będzie trudna. W *Bitwie Warszawskiej* gracze wcielą się w bezimiennych członków sztabu obu armii, którzy decydują o tym, dokąd wysłać dany oddział, oraz który dowódca sprawdzi się lepiej

w walce na jednym z trzech Frontów. Gracz, który zadba o lepszą synergię między wszystkimi swoimi zasobami, zapewni swojej armii zwycięstwo i wieczną chwałę.

Ze względu na charakter gry, czyli konflikt dwóch wrogich armii, rozgrywka ma cechy typowej gry dwuosobowej, ale zasady zostały zaprojektowane również dla trzech i czterech graczy.

ELEMENTY GRY



15 kart Dowódców
(WP)



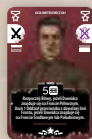
23 karty Oddziałów
(WP)



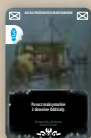
Plansza



20 kart Oddziałów
(ACz)



15 kart Dowódców
(ACz)



15 kart Rozkazów
(WP)



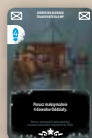
2 planszki gracza
(WP)



3 karty Zasobów



2 planszki gracza
(ACz)



18 kart Rozkazów
(ACz)



Kostka



1 znacznik Blokady
(WP)



21 Oddziałów
(WP)



1 znacznik
PZ (WP)



1 znacznik
PZ (ACz)



21 Oddziałów
(ACz)



1 znacznik Blokady
(ACz)



6 znaczników
Efektów



6 znaczników Siły
Inicjatywy



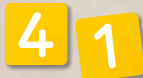
3 znaczniki
Przewagi



1 znacznik
Dodatkowej
Punktacji



1 znacznik Blokady
Specjalnej



4 znaczniki
Inicjatywy



1 znacznik Rundy

W instrukcji pojawiają się skróty WP oraz ACz, które oznaczają odpowiednio: Wojsko Polskie i Armię Czerwoną.

CEL GRY

Skwar lejący się z góry, piach wirujący od uderzeń żołnierskich butów. Zmęczenie i pragnienie. Z oddali dochodzą strzały z karabinów. Wojna. Dla jednej strony jest to walka o obronę tak niedawno odzyskanej wolności. Dla drugiej – o zwycięstwo rewolucyjnej idei. Każda ze stron będzie atakować, każda ze stron będzie zaciekle się bronić.

Oba sztaby – Wojska Polskiego i Armii Czerwonej – pracują nad strategią, która

przyniesie sukces. Od Waszych planów i rozkazów zależy, kto uzyska przewagę oraz odniesie ostateczne zwycięstwo.

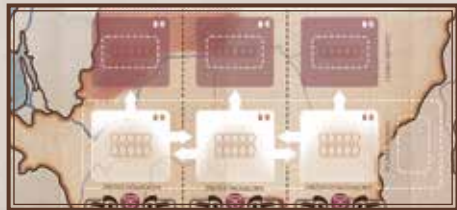
Aby odnieść zwycięstwo należy zdobyć 7 punktów zwycięstwa (PZ). Gracze zdobywają PZ za wygranie większej liczby Bitew na Frontach niż przeciwnik. Szczegóły znajdują się w sekcji PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKÓW PRZEWAGI.

SŁOWNICZEK

• **TALIA WOJSKA** – zestaw kart składający się z kart Oddziałów, Dowódców i Rozkazów.

• **REZERWA** – pole na planszy, gdzie na początku rozgrywki i w jej trakcie znajdują się Oddziały danej armii. Oddziały znajdujące się na tym polu nie biorą udziału w Bitwach i nie liczą się do Siły Armii.

• **FRONT** – pola na planszy, na które gracze przesuwają swoje Oddziały, aby wzięły udział w Bitwie. W grze są 3 Fronty: **Północny, Środkowy oraz Południowy**. Każdy z tych Frontów jest podzielony na 2 linie: pierwszą oraz drugą (odpowiednio 1LF oraz 2LF).



1. linia Frontu
(1LF)



2. linia Frontu
(2LF)

• **DOWÓDCA** – karta Dowódcy, która ma swoją unikatową nazwę i przedstawia podobiznę historycznego dowódcy, biorącego udział w Bitwie Warszawskiej.

• **ODDZIAŁ** – pojedyncza drewniana figurka żołnierza. Jeśli Oddział znajduje się na 1LF – daje 2 punkty do Siły Armii. Jeśli znajduje się na 2LF – 1 punkt.

1LF



2LF



• **ARMIA** – połączenie Oddziału (lub Oddziałów) i Dowódcy zawsze na tym samym Froncie.

• **SILA ARMII** – łączna wartość Siły poszczególnych Oddziałów, Dowódcy i Rozkazu na tym samym Froncie. Siła Armii decyduje o zwycięstwie w Bitwie.

• **BITWA** – starcie dwóch wrogich Armii na tym samym Froncie. Do Bitwy dochodzi zawsze, gdy jakikolwiek Oddział lub Dowódca są na Froncie (nawet wtedy, gdy po drugiej stronie Frontu nie ma przeciwnika).

• **BLOKADA** – znacznik, który gracze kładą na określonych miejscach na planszy, co w efekcie uniemożliwia przeciwnikowi poruszenie Oddziałami, blokuje zdolność Dowódcy lub blokuje wybrane pole (na którym nie można położyć karty). W grze występują 2 znaczniki Blokad oraz znacznik Blokad Specjalnej, który można użyć w zależności od tego, czy gracz zdobędzie odpowiednią kartę Zasobów.



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Na środku stołu rozłóżcie planszę.
2. Wylosujecie lub wybiercie, którą stroną konfliktu chcecie grać – ACz czy WP. W przypadku gry trzyosobowej jeden z graczy dołącza do wybranej strony konfliktu (armii), a w grze czteroosobowej gracze stoczą rozgrywkę w systemie 2 na 2.
3. Każdy gracz otrzymuje swoją planszетkę **A**, na której znajdzie m.in. opis rozgrywki.
4. Talie Wojsk WP i ACz **B** przekazacie graczowi (lub graczom) danej armii. Talię należy dokładnie potasować i położyć obok swojej planszетки gracza w miejscu do tego przeznaczonym (rewersami do góry). Jeśli gracze w 3 lub 4 osoby, to gracze tej samej armii kładą talię w takim miejscu, aby mieli do niej równy dostęp; będą z niej korzystać wspólnie.



znacznikiem Blokad.

5. SPRAWDZENIE WARUNKÓW ZWYCIESTWA.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka dzieli się na **rundy** (maksymalnie 13 rund), a te dzielą się na **etapy**. Runda 1. jest wyjątkowa i należy przygotować ją według osobnych zasad (**PRZYGOTOWANIE 1. RUNDY**). W kolejnych rundach gracze prowadzą rozgrywkę zgodnie z poniższymi etapami:

1 UMIESZCZENIE ZNACZNIKA DODATKOWEJ PUNKTACJI.

2 POJEDYNEK O KARTY ZASOBÓW:

- A. Karta Funduszy,
- B. Karta Zaopatrzenia,
- C. Karta Poparcia społecznego.

3 DZIAŁANIA MILITARNE.

4 BITWA:

- A. Weryfikacja Rozkazów,
- B. Sprawdzenie Siły Armii i wyłonienie zwycięzcy Bitew,
- C. Przesunięcie znaczników Przewagi,
- D. Straty i zakończenie rundy.

W przypadku gry na 3 lub 4 osoby, gracze z tej samej armii podejmują decyzje wspólnie. Jeśli nie mogą dojść do kompromisu, to ostateczną decyzję podejmuje ten gracz, który posiada znacznik Inicjatywy z wyższym numerem.

PRZYGOTOWANIE 1. RUNDY

Uwaga! Ten etap obowiązuje tylko w 1. rundzie i należy go pominąć w kolejnych!

Inicjatywa wyznacza kolejność wykonywania akcji przez graczy. W 1. rundzie inicjatywę należy określić za pomocą rzutu kością. W kolejnych rundach gracze używają do tego kart Zasobów (w etapie **POJEDYNEK O KARTY ZASOBÓW**).

Jeżeli gracze w 2 osoby, wylosujcie pierwszego gracza (przy użyciu kostki) – będzie on posiadał inicjatywę w 1. rundzie (czyli jako pierwszy rozpocznie wykonywanie swoich akcji). Jeżeli gracze w 3 lub 4 osoby, po kolei rzucać kostką. Osoba z najwyższym wynikiem otrzymuje znacznik Inicjatywy oznaczony numerem 1. Pozostali gracze zgodnie z wynikami, które uzyskali, otrzymują znaczniki Inicjatywy z numerami 2, 3 i 4. Kolejność na znacznikach Inicjatywy określa kolejność wykonywania akcji przez graczy. Następnie w zależności od liczby graczy, każdy dobiera na rękę odpowiednią liczbę kart ze swojej talii Wojska:

- 2 graczy: po 4 karty,
- 3 graczy: obaj gracze wspólnie grają jedną armią – po 3 karty, przeciwnik – 6 kart,
- 4 graczy: po 3 karty.

1. UMIESZCZENIE ZNACZNIKA DODATKOWEJ PUNKTACJI

Gracz z inicjatywą (pierwszy gracz) rzuca kością, aby określić, na którym Froncie należy położyć **znacznik Dodatkowej Punktacji**. Jeżeli na kostce wypadnie 1, gracz kładzie znacznik na **Froncie Północnym**; jeżeli wypadnie 2 – na **Froncie Środkowym**, jeżeli 3 – na **Froncie Południowym**. Ten znacznik przynosi dodatkowy 1 PZ za wygraną Bitwy na Froncie, na którym się znajduje.

Jeśli w następnych rundach kolejny raz zostanie wylosowany ten sam Front, to gracze nie kładą znacznika Dodatkowej Punktacji na żadnym Froncie. W każdej rundzie znacznik musi leżeć na innym Froncie niż poprzednio.



2. POJEDYNEK O KARTY ZASOBÓW

Uwaga! Cały etap POJEDYNEK O KARTY ZASOBÓW jest pomijany w 1. rundzie – gracze od razu przechodzą do etapu DZIAŁANIA MILITARNE.

W tym etapie gry należy rozpatrzyć wynik pojedynków o karty Zasobów. Gracze walczą o zdobycie kart Zasobów poprzez odrzucenie kart z ręki (szczegółów w sekcji DZIAŁANIA MILITARNE).

Uwaga! Gracze rozpatrują karty Zasobów zgodnie z poniższą kolejnością: karta Funduszy (I), Zaopatrzenia (II), a na końcu – Poparcia społecznego (III).

A. KARTA FUNDUSZY

Karta Funduszy określa, który gracz zdobył inicjatywę w rundzie (jako pierwszy wykona akcję) oraz ile będzie miał kart na rękę na początku tej rundy.

W grze dla 2 osób:

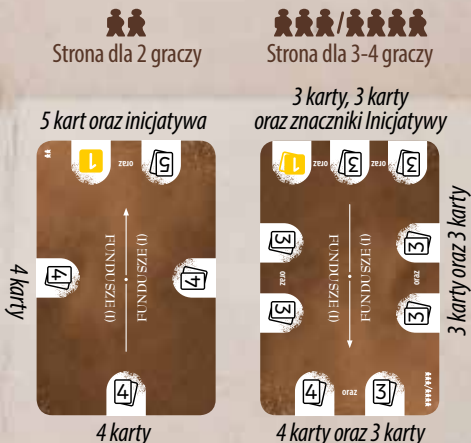
Gracz, który zdobył tę kartę Zasobu, obraca ją stroną  oraz  do siebie i dobiera na rękę **do 5 kart** ze swojej talii Wojska. W tej rundzie gracz przejmuje również inicjatywę i jako pierwszy rozpoczyna etap DZIAŁAŃ MILITARNYCH. Przeciwnik zaś dobiera na rękę **do 4 kart**.

W grze dla 3 i 4 osób:

Gracz, który zdobył tę kartę Zasobu, obraca ją **dowolną** stroną do siebie i wraz ze swoim sojusznikiem dobierają na rękę do wskazanej liczby kart. Następnie karty dobierają gracze przeciwnej armii (zgodnie z treścią, która jest skierowana w ich kierunku).

Gracz, do którego jest skierowana strona  oraz  dodatkowo otrzymuje

prawo do dowolnego przyznania inicjatywy pozostałym graczom. W tym celu zbiera od graczy wszystkie znaczniki Inicjatywy i decyduje, komu przydzieła znacznik z konkretnym numerem. Musi rozdać wszystkie znaczniki, aby w ten sposób ustalić kolejność wykonywania akcji w następnej lub w kolejnych rundach. Kolejność będzie obowiązywała do momentu, aż dowolny inny gracz nie nabędzie prawa do przyznania inicjatywy. Poza tym gracz, do którego jest skierowana strona  oraz  oraz jego sojusznik (czyli gracz z tej samej armii), dobierają każdy do 3 kart na rękę. Jeżeli gracz jest sam, zawsze dobiera do sumy kart (w tym przypadku do 6 kart).



Uwaga! Jeżeli gracz na początku tego etapu gry miał już na rękę karty, które zatrzymał z poprzedniej rundy, to dobiera tyle nowych kart, aby mieć na rękę nie więcej, niż wskazuje limit z karty Funduszy.

B. KARTA ZAOPATRZENIA

Gracz, który zdobył tę kartę Zasobu, obraca ją **dowolną** stroną do siebie.

Następnie gracz, który ma inicjatywę w rundzie, dokłada Oddziały swojej armii z Rezerwy lub porusza Oddziały (może poruszyć dokładane Oddziały lub te już znajdujące się na Frontach). Gracz sam decyduje, ile Oddziałów chce dodać, a ilema poruszyć, nie może jedynie przekroczyć wartości określonej na karcie. W grze dla 3 i 4 osób efekty z karty Zaopatrzenia wykonują poszczególne armie, a nie osobno każdy z graczy.

Gracze dokładają Oddziały **zawsze na 2LF**.



Uwaga! Przy dokładaniu Oddziałów na Front należy również wziąć pod uwagę limit, jaki obowiązuje na 2LF. Stan-

dardowo są to 3 Oddziały, ale limit ten mogą zwiększać posiadane przez gracza na Froncie karty Dowódców.

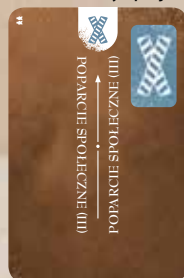
C. KARTA POPARCIA SPOŁECZNEGO

Gracz, który zdobył tę kartę Zasobu, może umieścić znacznik Blokadę Specjalnej na wybranym przez siebie polu na planszy (sekcja **Odrzucenie dowolnej karty i poruszenie znacznikiem Blokadę**).



Awers i rewers karty Poparcia społecznego jest taki sam. Karta jest wspólna dla rozgrywek dla wszystkich graczy.

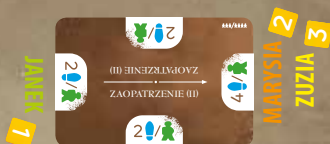
znacznik Blokadę Specjalnej



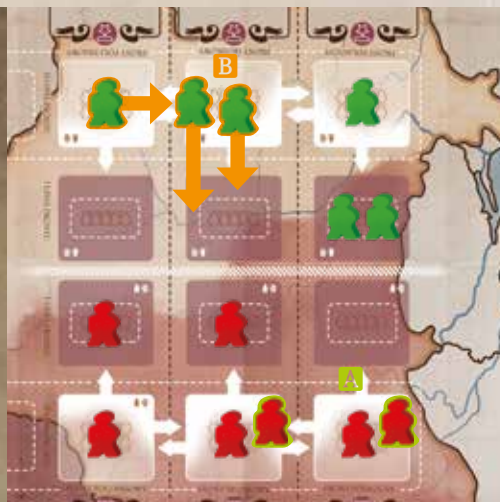
Po rozpatrzeniu efektów z wszystkich kart Zasobów należy je obrócić z powrotem do pozycji początkowej.

Przykład: dokładanie i ruch Oddziałami.

W Bitwę Warszawską grają Marysia (WP), Zuzia (WP) oraz Janek (ACZ). Marysia (WP) zdobyła kartę Zaopatrzenia i obraca ją do siebie stroną 4 / 2.



Następnie zgodnie z inicjatywą, **JANEK 1** decyduje się dołożyć po 1 Oddziale na 2. linię Frontu Północnego i 2. linię Frontu Środkowego.



Dziewczynki wspólnie ustalają, że działania wykona **MARYSIA** . Karta Zaopatrzenia pozwala jej wykonać 4 działania. Marysia decyduje się dołożyć 1 Oddział na Front Środkowy oraz wykonać ruch 3 Oddziałami: porusza 1 Oddziałem z Frontu Południowego na Środkowy oraz porusza 2 Oddziały z 2. na 1. linię Frontu Środkowego.

ZUZIA , która gra wspólnie z Marysią, nie wykonuje żadnego działania.

3. DZIAŁANIA MILITARNE

Ten etap gry polega na wykonywaniu akcji przez graczy. Gracz może wykonać tyle akcji, ile ma kart na rękę (**1 karta = 1 akcja**). Wykonanie akcji jest tożsame z zagranie lub odrzuceniem karty z ręki. **Gracz w swojej kolejce wykonuje zawsze 1 akcję** (chyba że treść zagranej karty mówi inaczej).

W grze dla 2 osób gracz z inicjatywą jako pierwszy wykonuje swoją akcję, a następnie są one wykonywane naprzemiennie. W grze dla 3 i 4 osób gracze wykonują swoje akcje zgodnie z tym, jakie żetony Inicjatywy posiadają.

W przypadku gdy gracz nie chce wykonać akcji i woli zostawić kartę na rękę (na przyszłą rundę), **mówi: "pas"**, a pozostali gracze kontynuują swoje działania. Gracz, który pasuje, nie może w tej samej rundzie wrócić do gry, a karty, które ma na rękę, przechodzą do następnej rundy. Musi jednak pamiętać, że w nowej rundzie nie będzie mógł dobrać więcej kart, niż wynosi jego limit. Limit kart na rękę w każdej rundzie określa treść karty Funduszy (sekcja **POJEDYNEK O KARTY ZASOBÓW**).

Etap **DZIAŁANIA MILITARNE** kończy się wtedy, gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje lub spasują. Gracz może wykonać następujące akcje:

- A. Zagranie karty Wojska (Oddziału, Dowódcy lub Rozkazu).
- B. Odrzucenie dowolnej karty i poruszenie znacznikiem Blokadą.
- C. Odrzucenie dowolnej karty i walka o karty Zasobów.
- D. Odrzucenie dowolnej karty i aktywacja Dowódcy na Froncie.

A. ZAGRANIE KARTY WOJSKA (ODDZIAŁU, DOWÓDCY LUB ROZKAZU)

W całej talii Wojska występują 3 rodzaje kart:



Dowódca



Rozkaz



Oddział

Na kartach znajdują się następujące symbole:



Siła Armii



Liczba poruszanych Oddziałów



Liczba Oddziałów



Przeniesienie wszystkich Oddziałów



Usunięcie Oddziału



Rozpoczęcie Bitwy



Blokada karty Dowódcy



Blokada pola Dowódcy



Blokada pola Rozkazu



Ponowne wykonanie akcji



1LF (1. linia Frontu)



2LF (2. linia Frontu)



Przeciwnik (ACz)



Przeciwnik (WP)



Znaczniki Blokad

Fronty:



Północny



Środkowy



Południowy



Dowolny



Północny i Środkowy



Środkowy i Południowy



Północny i Południowy

Zagranie karty Oddziału



Zagranie karty Oddziału pozwala na wprowadzenie Oddziałów z pola Rezerwy na Front. Liczba Oddziałów i Front na którym należy je położyć zależy od treści zagranej karty.

Jeśli na danym Froncie gracz nie może dołożyć Oddziałów (ze względu na limit Oddziałów), to nadwyżkę Oddziałów pozostawia w Rezerwie. Jeśli gracz zapomni o tej zasadzie i przekroczy limit Oddziałów, to po odkryciu tego faktu, musi **natychmiast** odłożyć nadwyżkowe Oddziały na pole Rezerwy.

$$\text{Czerwony} / \text{Zielony} = 1 \text{ Oddział}$$

Po skorzystaniu z efektu karty Oddziału, gracz odrzuca zagraną kartę na stos kart odrzuconych.

Limit Oddziałów na Froncie

Na 1LF nie ma limitu Oddziałów. Na 2LF gracz może posiadać **maksymalnie 3 Oddziały**. Maksymalna liczba Oddziałów na Froncie może być zwiększona przez Dowódcę, który został przydzielony (zagrany) na dany Front. Jeśli Dowódca zwiększający limit Oddziałów zostanie usunięty z gry (zabrany z planszy i zastąpiony innym Dowódcą), to gracz **natychmiast po dołożeniu nowego Dowódcy** przenosi

nadwyżkowe Oddziały do Rezerwy. Podobnie postępuje w przypadku, gdy Dowódca zostanie usunięty z planszy w etapie **STRATY I ZAKOŃCZENIE RUNDY**. Wtedy również należy przenieść nadwyżkowe Oddziały do Rezerwy.

Zagranie karty Dowódcy



Zagrany Dowódca zawsze **musi** zostać przydzielony na Front – kartę Dowódcy należy położyć na pole z symbolem na wybranym Froncie.

W momencie zagrania karty Dowódcy gracz natychmiast realizuje opisany efekt karty. Na większości kart Dowódców gracz ma do wyboru 1 z 2 efektów – gracz sam wybiera, z którego z nich chce skorzystać. Na symbolu wybranego efektu gracz kładzie znacznik Efektu, aby zaznaczyć swoją decyzję.

Karty Dowódców mogą mieć więcej niż 1 efekt. **Ruch**, czyli poruszenie Oddziałów, dotyczy Oddziałów z dowolnego Frontu. **Pozostałe efekty**, np. zwiększenie Siły Armii czy rozpoczęcie Bitwy, dotyczą tylko Frontu, na którym została zagrana karta Dowódcy. Wyjątek: treść karty mówi inaczej.



Jeżeli gracz wybierze efekt zwiększający Siłę Armii, to może na karcie Dowódcy położyć znacznik Siły o takiej samej wartości. Znaczniki Siły służą do łatwiejszego liczenia punktów na koniec etapu **DZIAŁANIA MILITARNE** i są opcjonalne w grze.

W kolejnej rundzie, aby aktywować ponownie efekt z karty Dowódcy, gracz musi odrzucić 1 kartę z ręki (sekcja *Odrzucenie dowolnej karty i aktywacja Dowódcy na Froncie*).

Zamiana Dowódcy

Efekt z karty Dowódcy obowiązuje tylko do końca rundy (w przypadku podnoszenia Siły Armii) lub jest realizowany natychmiast. Ten sam Dowódca nie może być użyty 2 razy w tej samej rundzie.

Dowódcy zostają na Frontach do momentu, aż gracz nie usunie ich z danego Frontu. Aby usunąć Dowódcę, gracz zagrywa na Front kartę nowego Dowódcy w miejsce dotychczasowego. Kartę poprzedniego Dowódcy należy odrzucić na stos kart odrzuconych. Nowy Dowódca na Froncie może oznaczać zmianę limitu Oddziałów – gracz natychmiast po dołożeniu nowego Dowódcy musi sprawdzić, ile wynosi jego aktualny limit Oddziałów na 2LF. Dopiero po określeniu nowego limitu

Oddziałów, gracz korzysta z wybranego efektu karty nowego Dowódcy.

Dowódca, który rozpoczął Bitwę na Froncie, w etapie **STRATY I ZAKOŃCZENIE RUNDY** zostaje przeniesiony na stos kart odrzuconych.

Zagranie karty Rozkazu

Gracz zagrywa kartę Rozkazu na dowolne pole Rozkazu przypisane do Frontu (chyba że treść karty mówi inaczej). Po zagraniu karty gracz wprowadza jej efekt.

Karty Rozkazów w większości mają 2 rodzaje efektu. **Ruch**, czyli poruszenie Oddziałów, dotyczy Oddziałów z dowolnego Frontu. **Pozostałe efekty**, np. zwiększenie Siły Armii dotyczą tylko Frontu, na który została zagrana karta Rozkazu (chyba że treść karty mówi inaczej).



Przykład: limit Oddziałów i odrzucenie karty Dowódcy.

Marysia posiada na Froncie Środkowym kartę **GEN. ANDRZEJA GALICY**. Ten Dowódca **podnosi limit Oddziałów na 2LF do 6**, co Marysia skrupulatnie wykorzystwała i w kolejnych akcjach dołożyła tyle Oddziałów, aby mieć ich 6.

Po kilku rundach Marysia chce zastąpić kartę **GEN. GALICY** kartą **GEN. JÓZEFA HALLERA**. W swojej kolejce odrzuca kartę gen. Galicy, a w jej miejsce natychmiast kładzie kartę **GEN. HALLERA**. Nowy Dowódca **obniża limit Oddziałów do 4**. Oznacza to, że Marysia na 2LF ma za dużo Oddziałów. Marysia redukuje liczbę Oddziałów do 4, zgodnie z aktualnym limitem.

Część efektów aktywowana jest natychmiast po zagranie karty, a część na początku etapu **BITWY**. Jeśli na karcie Rozkazu nie ma informacji, kiedy zastosować dany efekt, należy przyjąć, że efekt jest wprowadzany do gry natychmiast.

W etapie **STRATY I ZAKOŃCZENIE RUNDY** wszystkie karty Rozkazów należy przenieść na stos kart odrzuconych.

B. ODRZUCENIE DOWOLNEJ KARTY I PORUSZENIE ZNACZNIKIEM BLOKADY

Gracz może odrzucić z ręki 1 dowolną kartę, aby poruszyć wybranym znacznikiem Blokadę (WP lub ACz). Kartę należy położyć na stosie kart odrzuconych. Gracze nie mogą poruszyć znacznika Blokadę Specjalnej.

Znacznik Blokadę można położyć w poniższych miejscach:

- **na 1LF (dowolnego Frontu) A** – gracz w żaden sposób nie będzie mógł dołożyć Oddziałów na tę linię frontu. Blokada obowiązuje **tylko** na 1. linii tego Frontu,

- **na 2LF B** – gracz nie będzie mógł poruszać Oddziałów między poszczególnymi Frontami. Zablokowane zatem zostaną 2. linie **wszystkich** Frontów,

- **na karcie Dowódcy C** – gracz nie będzie mógł aktywować zdolności Dowódcy. Zwiększony limit Oddziałów na Froncie (wynikający z karty Dowódcy) nie ulega obniżeniu przez znacznik Blokadę,

- **na polu Dowódcy D** – gracz nie będzie mógł położyć na tym polu karty Dowódcy,

- **na polu Rozkazu E** – gracz nie będzie mógł położyć na to pole karty Rozkazu.

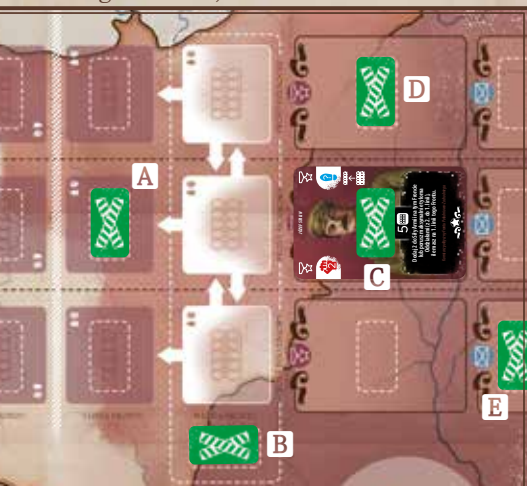
Znaczniki na 1LF i 2LF można dokładać nawet, jeżeli na liniach znajdują się Oddziały. Blokadę WP i ACz zostają na planszy do końca gry.

Znacznik Blokadę Specjalnej

Blokada Specjalna obowiązuje **tylko do końca rundy**, w której została aktywowana. Po zakończeniu rundy znacznik Blokadę Specjalnej należy z powrotem położyć na karcie Poparcie społeczne. W etapie **POJEDYNEK O KARTY ZASOBÓW** gracz, który zdobył kartę Poparcia społecznego, może położyć znacznik Blokadę Specjalnej na wybranym przez siebie miejscu (gracz nie odrzuca dodatkowo karty z ręki). Obowiązują dokładnie te same zasady, co w przypadku znaczników Blokadę WP i ACz. Wyjątek: w trakcie rundy nie można poruszać znacznikiem Blokadę Specjalnej.

C. ODRZUCENIE DOWOLNEJ KARTY I WALKA O KARTY ZASOBÓW

Gracz, który chce walczyć o zasoby dla swojej armii, może odrzucić 1 kartę z ręki (dowolną) i położyć ją przy wybranej karcie Zasobu.



Na koniec rundy gracz, który przy danej karcie Zasobu będzie miał odrzuconych więcej kart swojej armii, zdobywa ten zasób. Jeśli jest remis, nic się nie dzieje.

Gracze rozpatrują efekty zdobytych kart Zasobów w kolejnej rundzie, w etapie POJEDYNEK O KARTY ZASOBÓW. Po zastosowaniu tych efektów wszystkie karty Zasobów należy obrócić do pozycji początkowej (strzałką ➡ w kierunku planszy), a karty Wojska należy odłożyć na stos kart odrzuconych. W nowej rundzie gracze ponownie mogą walczyć o zasoby.

D. ODRZUCENIE DOWOLNEJ KARTY I AKTYWACJA DOWÓDCY NA FRONCIE

Jeżeli gracz posiada na Froncie Dowódcę i w danej rundzie nie korzystał z jego umiejętności (efektu), to może aktywować umiejętność tego Dowódcy. W tym celu odrzuca z ręki 1 dowolną kartę i realizuje wybrany efekt z karty. Pozostałe zasady są takie, jak w przypadku zagrania karty Dowódcy na Front.

4. BITWA

Etap BITWY rozpoczyna się, gdy wszyscy gracze wykorzystają swoje akcje albo spասują. W każdej rundzie odbywa się do 3 Bitew – po jednej na każdym Froncie. Najpierw należy sprawdzić wynik bitwy na Froncie Północnym, potem na Środkowym, a na końcu – na Południowym. Do Bitwy dochodzi wtedy, gdy na danym Froncie jest przynajmniej 1 Oddział lub Dowódca jednej z armii. Jeśli na danym Froncie nie ma żadnych Oddziałów oraz Dowódców, Bitwa nie odbywa się.

Uwaga! Zagranie niektórych kart (np. Dowódców) sprawia, że do Bitwy może dojść wcześniej – wtedy wynik

Bitwy na danym Froncie sprawdza się od razu po zagraniu takiej karty. Nie sprawdza się go ponownie na koniec rundy. Straty po takiej bitwie również należy wprowadzić natychmiast po zakończeniu bitwy. Dowódca, który wywołał Bitwę (w ramach swojego efektu), na koniec tej samej rundy zostaje odrzucony z gry.

A. WERYFIKACJA ROZKAZÓW

Gracze sprawdzają, czy zagrane na Frontach karty Rozkazów posiadają efekt, który działa „W etapie Bitwy” oraz czy spełniają warunki aktywacji tych efektów. Jeśli tak, to wprowadzają te efekty właśnie w tym momencie gry. Jeśli nie spełniają warunków – nic się nie dzieje.

B. SPRAWDZENIE SIŁY ARMII I WYŁONIE NIE ZWYCIĘZCY BITEW

Gracz liczy Siłę swojej Armii na danym Froncie i porównuje ją z Siłą Armii przeciwnika. Armia z wyższą siłą wygrywa Bitwę na danym Froncie. W przypadku remisu nikt nie wygrywa Bitwą.

Na Siłę Armii na danym Froncie składają się:

- Siła Oddziałów na 1LF i 2LF,
- Siła Dowódcy,
- Siła wynikająca z efektu karty Rozkazu.

Każdy Oddział na 1LF to 2 punkty Siły, a każdy Oddział na 2LF to 1 punkt Siły.

Aby Siła Dowódcy została zaliczona do Siły Armii, to musiał on być **aktywowany** w etapie DZIAŁAŃ MILITARNYCH (czyli gracz w trakcie trwania rundy zagrał Dowódcę na Front,

zamienił kartę Dowódcy lub skorzystał z akcji odrzucenia karty z ręki i aktywował Dowódcę).

C. PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKÓW PRZEWAGI

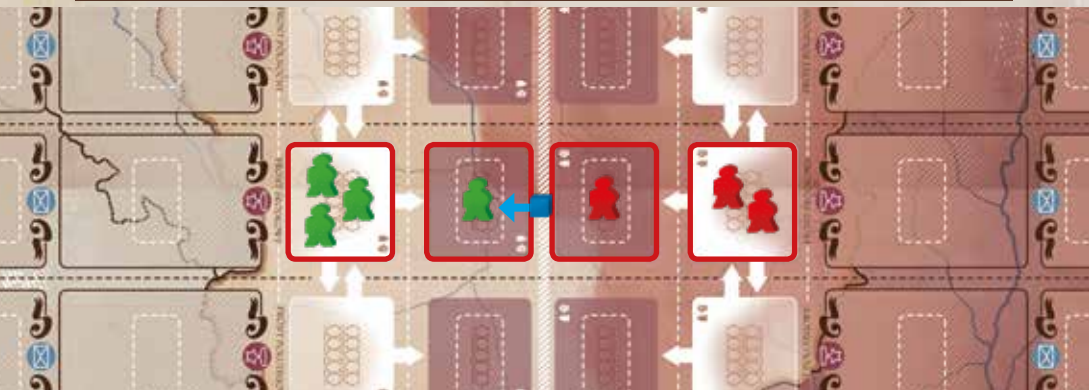
Gracz (lub gracze) danej armii, który wygrał Bitwę, przesuwają znacznik Przewagi na danym Froncie na swoją stronę. Tak samo postępuje z pozostałymi znacznikami Przewag. Po sprawdzeniu wyniku wszystkich Bitew gracz (lub gracze) danej armii, który **wygrał więcej Bitew**, przesuwają znacznik PZ swojej armii na torze Zwycięstwa o 1 pole do przodu. Jeśli gracz (lub gracze) danej armii **wygrał na wszystkich Frontach**, przesuwają swój znacznik PZ o 2 pola do przodu. Jeśli jest remis, żaden gracz nie przesuwa znacznika PZ. Gracz (lub gracze) danej armii, który wygrał na Froncie, na którym leżał znacznik Dodatkowej Punktacji, dodatkowo przesuwa swój znacznik PZ

o 1 pole do przodu (niezależnie od tego, czy wygrał inne Bitwy).

D. STRATY I ZAKOŃCZENIE RUNDY

Po zakończonej Bitwie gracze **przenoszą wszystkie Oddziały z 1LF do Rezerwy**. Oddziały z 2LF pozostają na swoich miejscach. Następnie gracze odrzucają wszystkie zagrane karty Rozkazów, zdejmują znaczniki Efektów z Dowódców, oraz odrzucają Dowódców, którzy wywołali Bitwę, znaczniki Przewag wracają na obszar pomiędzy Frontami, a znacznik Blokad Specjalnej kładą na karcie Poparcie społeczne. Pozostałe znaczniki Blokad pozostają na swoich miejscach.

Gracze sprawdzają również, czy został spełniony przynajmniej 1 z warunków zwycięstwa u dowolnego gracza. Jeśli tak, to gra natychmiast się kończy.



Przykład: liczenie siły Armii.

MARYSIA (WP) na Froncie Środkowym ma 5 punktów Siły. 3 Oddziały, które znajdują się na 2LF, dają 3 punkty Siły, a 1 Oddział z 1LF daje 2 punkty Siły. **JANER** (ACz) ma 2 Oddziały na 2LF, co daje mu 2 punkty Siły, a także 1 Oddział na 1LF, który daje 2. ACz ma łącznie 4 punkty Siły, więc przegrywa Bitwę na Froncie Środkowym. Marysia przesuwa znacznik Przewagi na swoją stronę. Obie armie tracą wszystkie Oddziały z 1LF, które trafiają do Rezerwy.

Jeśli nie, to należy przesunąć znacznik Rundy na kolejne pole i rozpocząć nową rundę.

ZAKOŃCZENIE GRY I WYŁONIEŃ ZWYCIĘZCY

Gra może trwać maksymalnie 13 rund – dokładnie tyle rund, ile dni trwała historyczna Bitwa Warszawska.

Gra kończy się w jednym z 3 przypadków:

- 1) Gdy dowolny gracz (lub gracze) danej armii zdobędzie 7 PZ.
- 2) Gdy znacznik Rundy znajdzie się na polu z numerem 13 – po rozegraniu

ostatniej rundy należy sprawdzić, która strona konfliktu zdobyła więcej PZ. 3) Skończą się karty w talii Wojska (rozgrywka dla 2 osób). W takim przypadku gracze rozgrywają rundę do końca i dopiero po jej zakończeniu sprawdzają, który z nich zdobył więcej PZ.

Remis

W przypadku remisu gracze sumują swoje Oddziały, które znajdują się na każdej 2LF. Wygrywa gracz (lub armia), który ma ich więcej. Jeśli nadal jest remis, nikt nie wygrywa i nikt nie przegrywa. Bitwa Warszawska zostaje nierozstrzygnięta. W takiej sytuacji wskazane jest natychmiastowe rozegranie kolejnej partii!

Podziękowania

Przygotowanie *Bitwy Warszawskiej* okazało się wielkim wyzwaniem przynajmniej z kilku powodów. Tematyka gry należy do ściślej czołówki polskich symboli narodowych i takie tematy trudno się eksploruje. Łątwo zarzucić grze nadmierne uproszczenia, brak „zgodności historycznej” czy nawet wskazać, że kolor munduru na ilustracji jest zbyt mało zielony. Jednak mam nadzieję, że efekt wspólnej pracy mojej oraz zespołu Wydawnictwa Zielona Sowa przypadnie Wam do gustu i będziecie świetnie spędzać czas, grając w *Bitwę Warszawską*.

Warto w tym miejscu dodać, że w przypadku gry planszowej najważniejsza jest dobra zabawa. Fakty historyczne rzadko kiedy bawią, ale gry powinny bawić zawsze. Dlatego pamiętajcie, że *Bitwa* jest inspirowana prawdziwymi wydarzeniami i przywołuje w swojej treści ważne historyczne momenty, ale nie jest ona opisem bitwy z sierpnia 1920 roku. Zatem *Bitwy* nie można traktować jako podręcznika do historii, ale wyrażamy wielką nadzieję, że gra stanie się dla Was inspiracją do sięgnięcia po historyczną literaturę.

Kulminacyjny moment prac nad grą przypadł na czas epidemii COVID-19 oraz

przymusowej izolacji. Testowanie prototypu gry samemu albo tylko z żoną nie było najlepszym pomysłem, dlatego szybko musiałem znaleźć sposób na spotkanie się z testerami przy jednoczesnym zachowaniu wszystkich środków bezpieczeństwa. Okazało się, co raczej nie będzie dla Was zaskoczeniem, że najlepiej było grać w *Bitwę* przez Internet. Podczas ostatnich dwóch miesięcy prac nad grą 100% testów przeprowadziłem za pośrednictwem służącej do tego celu aplikacji, która sprawdziła się znakomicie.

Dziękuję wszystkim osobom, które poświęciły swój czas i zagrały w *Bitwę Warszawską*. Szczególne podziękowania składam mojej żonie, Basi, która jest dla mnie największym i najbardziej wymagającym krytykiem; Adamowi Kwapińskiemu za nieocenioną pomoc i pomysły, a także testerom gry: Filipowi Baranowskiemu, Przemysławowi Fornalowi, Wojciechowi Giżyńskiemu, Radosławowi Jaszcukowi, Arturowi Lutyńskiemu, Jaśkowi Łuszczkiemu, Sebastianowi Srebro, Łukaszowi Szopce i Wojciechowi Wiśniewskiemu.

Autor

O BITWIE WARSZAWSKIEJ SŁÓW KILKA

Bitwa Warszawska rozstrzygnęła wojnę polsko-bolszewicką (1919–1920). Dla ówczesnej II Rzeczypospolitej Polskiej wojna była także formą obrony odzyskanej po 123 latach niepodległości i próbą odbudowania państwowości. Dla bolszewickiej Rosji konflikt zbrojny stanowił jedynie kolejny etap w zrewolucjonizowaniu i podboju Europy, a może nawet i świata, co zakładał wódz rewolucji, Włodzimierz Lenin. Na drodze do realizacji tych

planów stała właśnie Polska, która w koncepcjach Józefa Piłsudskiego miała utworzyć państwo w federacji z sąsiadującymi narodami: Łotyszami, Litwinami, Białorusinami i Ukraińcami. Dla tych wszystkich narodów Rosja również stanowiła zagrożenie niepodległego bytu.

W okresie największych sukcesów Armii Czerwonej odbywał się w Moskwie zjazd Kominternu¹, w którym uczestniczyły delegacje wszystkich



¹ Komintern – Międzynarodówka Komunistyczna; organizacja międzynarodowa zrzeszająca partie komunistyczne. II Zjazd Kominternu odbył się w dniach 23.07–07.08.1920 r.

partii komunistycznych ówczesnego świata. Lenin w swoim przemówieniu do delegatów roztoczył wizję zajęcia Niemiec, odzyskania Węgier, wywołania rewolucji na Bałkanach i we Włoszech. Nie ulega wątpliwości, że bolszewicy zamierzali podporządkować sobie narody Europy, narzucając im ideologię rewolucji bolszewickiej.

Bitwa Warszawska to zespół militarnych działań operacyjnych przeprowadzonych między 13 a 25 sierpnia 1920 roku na obszarach pomiędzy rzeką Wieprz na południu, a Dolną Wisłą na północy (rejon Płocka). Założenia strategiczne polegające na jednostronnym i oskrzydłującym uderzeniu znad Wieprza (wraz z wyściem na tyły wojsk bolszewickich, które atakowały Warszawę), opracował Piłsudski. Koncepcję całego manewru uszczegółowił szef Sztabu Naczelnego Wodza, gen.

Tadeusz Rozwadowski przy udziale generałów Władysława Sikorskiego i Józefa Hallera. Konsultantem planu został szef Francuskiej Misji Wojskowej w Polsce, gen. Maxime Weygand.

Bitwa Warszawska była wynikiem ofensywy Frontu Zachodniego pod dowództwem Michaiła Tuchaczewskiego. Ofensywa rozpoczęła się 4 lipca z rejonu rzek Auty i Berezyny na Białorusi. Wojsko Polskie już następnego dnia rozpoczęło odwrót i to Armia Czerwona przejęła inicjatywę. Doszło do mniejszych bitew, które zmusiły wojska radzieckie do dużego wysiłku bojowego. W sierpniu wycofujące się z terenów Białorusi oddziały Wojska Polskiego, wykorzystując rozciągnięcie bolszewickich linii zaopatrzeniowych, ich zmęczenie oraz brak rezerw, zdołały się przegrupować, aby oprzeć się na Wieprzu i Wiśle. W ten sposób przystopowały się do kontrofensywy.

Tuchaczewski założył, że polskie oddziały są praktycznie rozbite, więc postanowił zdobyć Warszawę z marszu. Siły rosyjskie – 15. Armia i 3. Armia – miały uderzyć na północ od Warszawy, gdzie spodziewano się głównych sił polskich. Jednocześnie północne skrzydło Frontu Zachodniego, 4. Armia z III Korpusem Kawalerii Gaj-Chana, zmierzało do opanowania przepraw na Wiśle w rejonie Płocka oraz Włocławka, oskrzydlenia wojsk polskich i uderzenia na Warszawę od zachodu. Bezpośrednie uderzenie na Warszawę wykonała 16. Armia, osłaniana od południa przez Grupę Mozyrską. Dodatkowo Tuchaczewskiemu została podporządkowana 1. Armia Konna Siemiona Budionnego, która wcześniej w czerwcu przerwała front polski na Ukrainie, wymuszając odwrót Polaków spod Kijowa.



Polski plan przewidywał obronę linii Wisły, którą powierzono gen. Hallerowi i Frontowi Północnemu. W skład tego Frontu weszły Grupa „Dolnej Wisły”, do obrony linii Płock – Włocławek – Wyszogród, oraz 5. Armia gen. Władysława Sikorskiego, broniąca rejonu Modlina. Obronę Warszawy powierzono 1. Armii gen. Franciszka Latinika. Od południa (okolice Dębina) miasto osłaniała 2. Armia gen. Bolesława Roi. Główne uderzenie z rejonu Wieprza miał wykonać Front Środkowy gen. Edwarda Rydza-Śmigłego, pod osobistym dowództwem Piłsudskiego. Do kontrofensywy Wojsko Polskie zgromadziło 12 dywizji, uzyskując w ten sposób zdecydowaną przewagę na głównym kierunku uderzenia.

Tuchaczewski uderzył na Warszawę 13 sierpnia. W ciągu dwóch następnych dni toczyły się zacięte walki pod Radzyminem, Leśniakowizną i Ossowem, gdzie zginął ksiądz Ignacy Skorupka. Intensywność tych walk zaniepokoiła Hallera. Generał doszedł do wniosku, że na Warszawę idzie uderzenie 16., 3. i 15. Armii. Po naradzie z generałami Rozwadowskim i Weygandem zdecydował się rozpocząć działania odciażające w rejonie rzeki Wkry. Jednocześnie zwrócił się do Piłsudskiego z prośbą o przyśpieszenie rozpoczęcia polskiej ofensywy zaplanowanej na 17 sierpnia.

Dnia 14 sierpnia do działań zaczepnych ruszyła polska 5. Armia: 4 dywizje piechoty i 2 brygady kawalerii. Miała naprzeciwko siebie 13 dywizji bolszewickich. Polskie uderzenie trafiło w trzydziestokilometrową lukę pomiędzy 4. a 15. Armią bolszewicką. Polacy zdobyli Ciechanów oraz rozbili sztab 4. Armii, który stracił radiostację, a co za tym idzie, łączność ze swo-

ją Armią i III Korpusem Kawalerii. Polska 5. Armia, tocząc zacięte walki o Nasielsk, Sarnową Górę i Płońsk, utwierdziła Tuchaczewskiego w przekonaniu, że Armia Czerwona walczy z głównymi siłami polskimi.

16 sierpnia ruszyła przyspieszona polska kontrofensywa znad Wieprza. Front Środkowy rozbił Grupę Mozyrską i uderzył w lewe skrzydło 16. Armii bolszewickiej, wychodząc jednocześnie na jej tyły, a dzień później połączył się w rejonie Mińska Mazowieckiego z 1. Armią – prowadziła ona natarcie z rejonu Warszawy. Polacy zdobyli Siedlce, Białą Podlaską i Brześć Litewski. Tego samego dnia Piłsudski przegrupował własne siły i ruszył do pościgu za wycofującym się wrogiem.

Dowodząc ze Smoleńska Frontem Zachodnim Tuchaczewski, informację o polskiej ofensywie i rozbiciu Grupy Mozyrskiej otrzymał dopiero 17 sierpnia. Tuchaczewski nie był zorientowany w faktycznym położeniu pozostałych swoich armii, więc wydał spóźnione rozkazy. Zmienił front dla 16. Armii, ale ta była już rozbита i znajdowała się w odwrocie; skierował Konarmię² na Lubelszczyznę, na tyły polskiego Frontu Środkowego, który w tym czasie przechwycił przeprawy na Bugu, zmuszając 15. i 3. Armie bolszewickie do odwrotu.

Bolszewicka 4. Armia i III Korpus Kawalerii, nieświadome zaistniałej sytuacji na froncie, aż do 19 sierpnia kontynuowały zaplanowane działania opanowania przejść na Wiśle w rejonie Płocka i Włocławka. Wojsko Polskie odcięło odwrót tych związków taktycznych na wschód i zablokowało je w rejonie Kolna. III Korpus Kawalerii i pozostałości rozbitej 4. Armii zostały zepchnięte do granicy z Prusami

² Tak nazywano 1. Armię Konną dowodzoną przez Siemiona Budionnego.



Wschodnimi, którą przekroczyły 25/26 sierpnia, a następnie internowane. Spiesząca spod Lwowa z odsieczą 1. Armia Konna została zatrzymana przez obrońców Zamościa (28–30 sierpnia), a następnie rozbita pod Komarowem (31 sierpnia) przez 1. Dywizję Jazdy płk. Juliusza Rómmła. Pod Komarowem rozegrała się ostatnia bitwa kawaleryjska XX w.

Sukces Bitwy Warszawskiej to także praca radiowywiadu i polskich kryptologów z por. Janem Kowalewskim, którzy od sierpnia 1919 roku odczytywali radiodepesze bolszewików. Umożliwiło to wgląd w zamierzenia dowództwa Armii Czerwonej praktycznie każdego szczebla i elastyczne dysponowanie posiadanymi siłami, w zależności od miejsca i czasu zagrożenia. W tym celu strona polska umiejętnie wykorzystwała tabor kolejowy do

przerzutu jednostek wojskowych z obszarów, gdzie były zbędne na obszary zagrożone działaniami przeciwnika.

Bitwa Warszawska była kulminacyjnym punktem wojny, w której Polska obroniła swą niepodległość i suwerenność. Szef misji brytyjskiej w Polsce lord Edgar Vincent d'Albernon określił bitwę mianem osiemnastej decydującej bitwy w dziejach świata ze względu na jej dalekosiężne skutki polityczne i wojskowe.

Piotr Krukowski

Ordre de bataille

ARMIA CZERWONA

Rosyjska Federacyjna Socjalistyczna
Republika Radziecka (RFSRR)

Stan bojowy: około 165 tysięcy żołnierzy.

Naczelný dowódca Armii Czerwonej –
Siergiej Kamieniew

Organizator i koordynator działań wojennych –
Lew Trocki

Front Zachodni – Michaił Tuchaczewski:

- III Korpus Kawalerii – Gaja Dmitrijewicz Gaj (Gaj-Chan),
- 4. Armia – Jewgienij Siergiejew, a następnie Dmitrij Szuwajew,
- 15. Armia – August Kork,
- 3. Armia – Władimir Łazariewicz,
- 16. Armia – Nikołaj Sołłohub,
- Grupa Mozyrska – Tichon Chwiesin.

Front Południowo-Zachodni (nie brał udziału w bitwie) – Aleksandr Jegorow:

- 14. Armia – Mołkoczanow,
- 1. Armia Konna – Siemion Budionny,
- 12. Armia – Gaspar Woskanow.

WOJSKO POLSKIE

Rzeczpospolita Polska
(II RP)

Stan bojowy: około 170 tysięcy żołnierzy.

Naczelný Wódz Wojska Polskiego – Józef Piłsudski

Szef Sztabu Generalnego Wojska Polskiego –
gen. Tadeusz Rozwadowski.

Front Północny – gen. Józef Haller:

- 5. Armia – gen. Władysław Sikorski,
- 1. Armia – gen. Franciszek Latinik,
- 2. Armia – gen. Bolesław Roja.

Front Środkowy – gen. Edward Rydz-Śmigły:

- 4. Armia – gen. Leonard Skierski,
- 3. Armia – gen. Zygmunt Zieliński.

Front Południowy – gen. Wacław Iwaszkiewicz:

- 6. Armia – gen. Władysław Jędrzejewski,
- Armia Ukraińskiej Republiki Ludowej –
gen. Mychajło Omelianowicz-Pawlenko.

TWÓRCY

Projektant gry: Michał Sieńko

Ilustracje: Paweł Kurowski

Redakcja merytoryczna i posłowie: Piotr Krukowski

Redaktor prowadzący: Urszula Pitura

Projekt graficzny i DTP: Kamil Pruszyński

Korekta: Natalia Galuchowska

niepodległa

POLSKA
STULECIE ODZYSKANIA
NIEPODLEGŁOŚCI

Projekt realizowany w ramach obchodów stulecia
odzyskania niepodległości oraz odbudowy polskiej państwowości.

Uprzejme podziękowania dla GRH Grenadiere za merytoryczną pomoc przy tworzeniu ilustracji.

© Copyright by Wydawnictwo Zielona Sowa Sp. z o.o., Warszawa 2020

All rights reserved

Wydanie I

Szanowny Kliencie, dbamy o to, aby nasze gry były kompletowane z najwyższą starannością. Jeżeli jednak okaże się, że w pudełku czegoś brakuje, jakiś element jest zniszczony lub źle wydrukowany (za co bardzo przepraszamy), prosimy o przesłanie informacji dotyczącej rodzaju usterki na adres: wydawnictwo@zielonasowa.pl

Prosimy o zawarcie w mailu danych kontaktowych, tj.: imienia, nazwiska, adresu do korespondencji i adresu e-mail.

Informacje na temat przetwarzania przez nas danych osobowych znajdują się na stronie:

www.zielonasowa.pl/polityka-prywatnosci

Mapa (plansza) przedstawia maksymalny zasięg wojsk Armii Czerwonej w sierpniu 1920 r. oraz granice II RP w 1921 r.

Cytaty z rozkazów pochodzą z następujących źródeł:

1. Davies N., Orzeł biały. Czerwona gwiazda. Wojna polsko-bolszewicka 1919–1920, Kraków 2000, s. 177.

2. Walińska B., Naczelný Wódz Marszałek Józef Piłsudski w bitwie warszawskiej, w: „Wiarus”, nr 33, Warszawa 1938, s. 5.