



11-13.09.2026
ARENA ŁUBIENICA

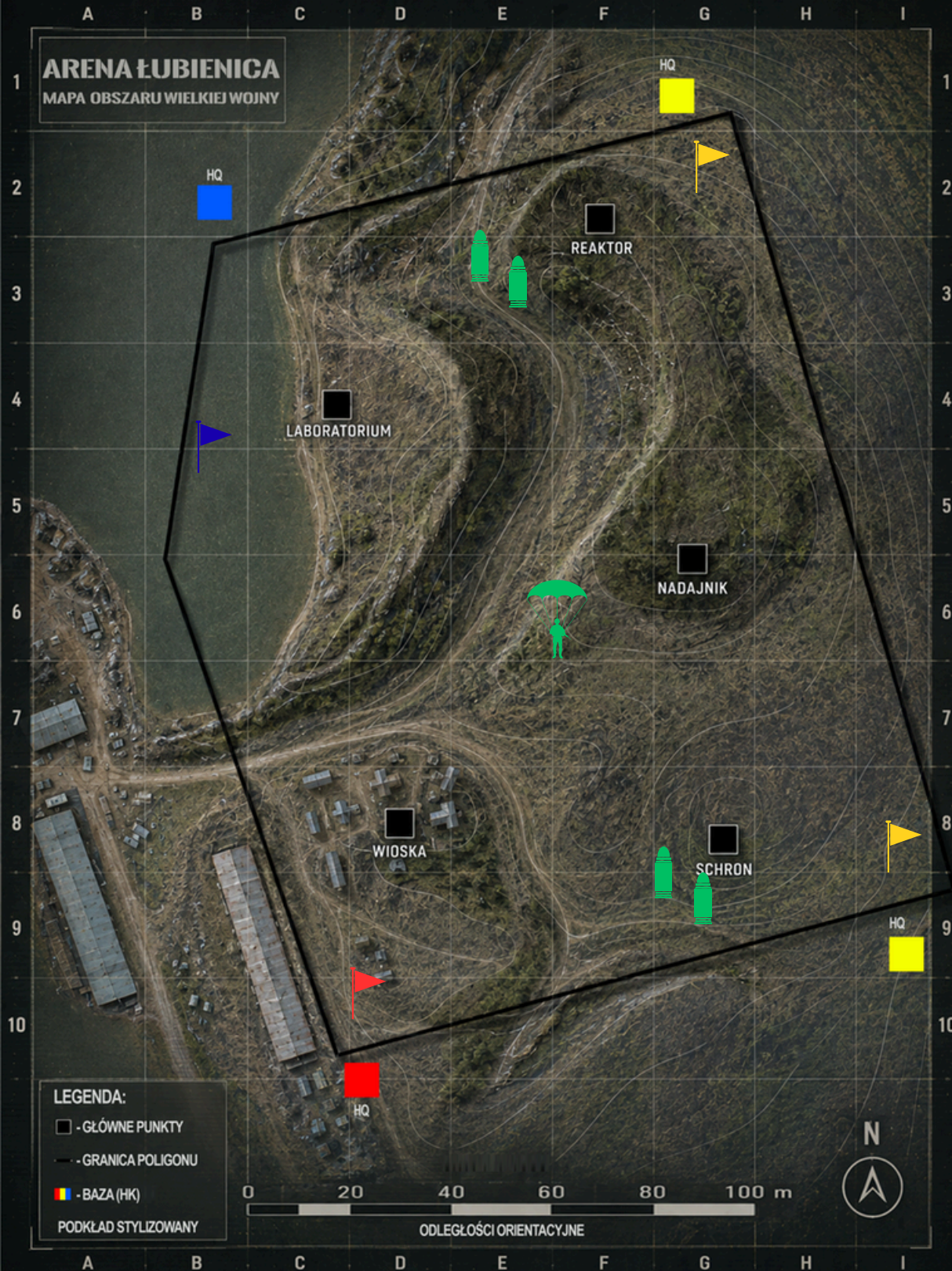
Gra toczy się bez przerwy od 10:00 do 14:00

Między 14:00 a 14:30 zaplanowana jest przerwa techniczna

O 14:30 startuje misja finałowa, trwająca do momentu
aż któraś drużyna zrealizuje cel

Najważniejsze zasady:

- odrodzenia w wyznaczonych strefach (kolorowe flagi na mapach), co 10 minut;
- gramy na trafienia, nie na splaty;
- całkowity zakaz pirotechniki;
- gramy na ziemi - zakaz wchodzenia na drzewa, dachy itp;
- gra toczy się na placu ograniczonym żółto-czarną taśmą - kategoryczny zakaz przechodzenia i strzelania za taśmę.



FAZA 1: NOWE ZIEMIE

Czas operacyjny: 10:00 - 11:00

Cel misji: przechwycenie
zasobów amunicji

Na poligonie zostało zrzucone
zaopatrzenie:

- 2 duże skrzynie w centralnej części
- 4 małe skrzynie (G9 i E3)
- duża ilość pudełek z amunicją

Przechwycić je i skutecznie dostarczyć do
swojego HQ.

Zasady gry:

- duże skrzynie muszą być niesione
przez dwie osoby;
- małe skrzynie niesie jedna osoba.

Po trafieniu zostawiamy skrzynie na
ziemi

Pudełek z amunicją możemy nieść
ile chcemy, nie zostawiamy
ich po trafieniu

ARENA ŁUBIENICA

MAPA OBSZARU WIELKIEJ WOJNY

HQ

HQ

REAKTOR

LABORATORIUM

NADAJNIK

WIOSKA

SCHRON

HQ

N

LEGENDA:

□ - GŁÓWNE PUNKTY

— - GRANICA POLIGONU

🚩 - BAZA (HK)

PODKŁAD STYLIZOWANY

0 20 40 60 80 100 m

ODLEGŁOŚCI ORIENTACYJNE

FAZA 2: OKOPY

Czas operacyjny: 11:00 - 12:00
Cel misji: kontrola kluczowych punktów poligonu

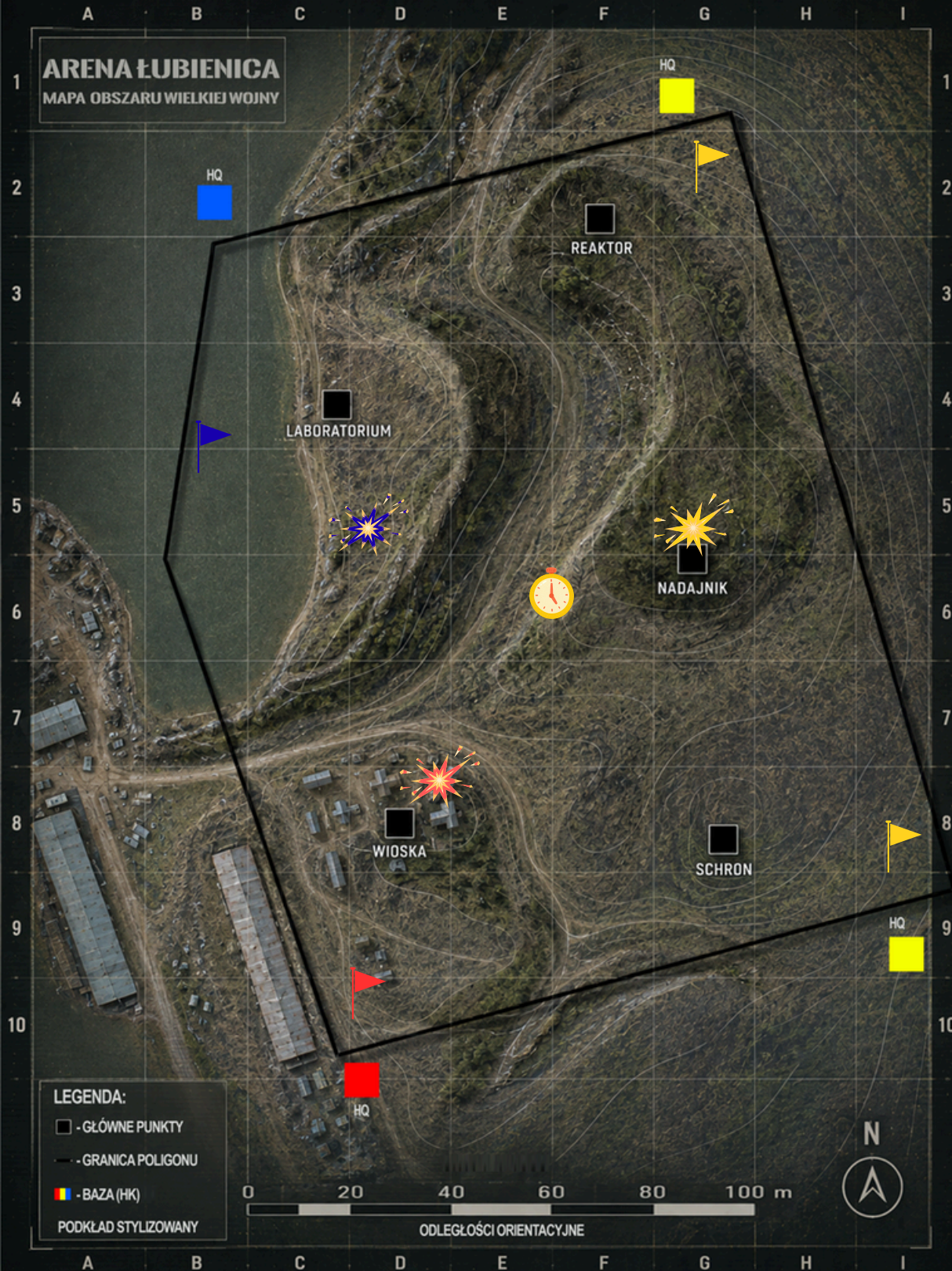
Utrzymaj flagę swojego koloru w strategicznych punktach

Zasady gry:

- punkty naliczane są co 10 minut, od 11:10 do 12:00, otrzymuje je drużyna której flaga jest w danym punkcie;
- po trafieniu w trakcie wkładania/wyjmowania flagi odkładamy ją na ziemię;
- wszystkie flagi są w punktach;
- na start w laboratorium jest niebieska flaga, w wiosce czerwona, a w reaktorze i schronie żółta;
- w nadajniku na start jest neutralna flaga.

ARENA ŁUBIENICA

MAPA OBSZARU WIELKIEJ WOJNY



FAZA 3: KA-BOOM!

Czas operacyjny: 12:00 - 13:00

Cel misji: wysadzenie punktów przeciwnika

Zdetonuj podłożone u przeciwnika ładunki i utrzymaj przewagę w centrum poligonu

Zasady gry:

- 3 miejsca do detonacji - trzeba "zamknąć obieg", czyli połączyć kablami detonator;
- na środku poligonu licznik czasu - wciśnij przycisk koloru swojej drużyny aby liczony był czas kontroli dla twojej drużyny

ARENA ŁUBIENICA

MAPA OBSZARU WIELKIEJ WOJNY

HQ

HQ

REAKTOR

LABORATORIUM

NADAJNIK

WIOSKA

SCHRON

HQ

HQ

LEGENDA:

- - GŁÓWNE PUNKTY
 - - GRANICA POLIGONU
 - 🇵🇱 - BAZA (HK)
- PODKŁAD STYLIZOWANY

0 20 40 60 80 100 m

ODLEGŁOŚCI ORIENTACYJNE



FAZA 4: UKRYTA MOC

Czas operacyjny: 13:00 - 14:00

Cel misji: zdobycie paliwa

Ukradnij paliwo BZR ukryte w schronie, nadajniku i reaktorze. Nie dopuść do utraty swoich zasobów nuklearnych (laboratorium i wioska)

Zasady gry:

- jedna osoba niesie jeden kanister, po trafieniu zostawiamy go na ziemi, BZR może go odnieść na miejsce;
- w wiosce i laboratorium schowane są zasoby nuklearne. Drużyna musi obronić je przed przeciwnikami. Zasady przenoszenia jak w przypadku kanistrów.

ARENA ŁUBIENICA

MAPA OBSZARU WIELKIEJ WOJNY

HQ

HQ

REAKTOR

LABORATORIUM

NADAJNIK

WIOSKA

SCHRON

HQ

LEGENDA:
□ - GŁÓWNE PUNKTY
— - GRANICA POLIGONU
— - BAZA (HK)
— - PODKŁAD STYLIZOWANY

0 20 40 60 80 100 m
ODLEGŁOŚCI ORIENTACYJNE



FINAŁ: KONWÓJ

Czas operacyjny: 14:30

Doprowadź konwój z paliwem od reaktora do wyjścia z wąwozu

Zasady gry:

- 2 samochody, przy których musi być (trzymać rękę na samochodzie) 5 graczy danej drużyny aby konwój jechał. Przy każdym z dwóch aut musi ktoś być;
- konwój na start prowadzi drużyna która w poprzednim scenariuszu utrzymała/zdobyła zasoby nuklearne i miała przewagę paliwa.
- na start drużyna wyznacza do 10 graczy prowadzących konwój (startujących przy zielonej fladze);
- każda drużyna może przejąć konwój;
- gra toczy się do momentu w którym któraś z drużyn wyprowadzi konwój z poligonu.