

ORZEŁ i GWIAZDA

Instrukcja do gry



Gry Leonardo
Robert Żak

Orzeł i gwiazda

Instrukcja do gry
Autor gry: Robert Żak
Wersja 0.94



Józef Piłsudski

Przyjęte skróty w grze

DK - Dywizja kawalerii
BK - Brygada Kawalerii
Leg. - Legionów
Lit-Biał - Litewsko-Białoruska
PI - Punkt Inicjatywy
PS - Punkt Siły
PU - Punkt Uzupełnień
PZ - Punkty Zwycięstwa
UHA - „Ukraińska Armia Halicka”, walcząca po stronie sowieckiej
URL - „Ukraińska Republika Ludowa”, będąca w sojuszu z Polską.
IIIKK - Sowiecki III Korpus Konny, pod dowództwem Gaj Bżyszkiina [ros. Kawkor]
1 Konarmija - 1 Armia Konna, pod dowództwem Siemiona Budionnego [ros. Konarmija]
Kaw - kawaleria
Piech - piechota

I. TŁO HISTORYCZNE

Mimo wielu istotnych różnic, sytuacja w jakiej znalazły się Polska i bolszewicka Rosja latach 1919-1920 była pod pewnymi względami podobna. Oba nowe organizmy państwowe powstały w tym samym czasie, w bezpośrednim związku z zakończeniem I wojny światowej, oba kształtowały zbrojnie swe granice, pojawienie się obu wywołało nieprzychylną lub wrogą reakcję sąsiadów i światowych mocarstw.

Granice odrodzonej po rozbiorach Polski rodziły się w ogniu konfliktów z Niemcami, powstania Śląskie i Wielkopolskie, Czechosłowacją, konflikt o Śląsk Cieszyński, Litwinami, walki o Wileń szczyzną, i Ukrain, walki o Lwów. Bolszewicka Rosja od początku stała się w obliczu wojny domowej i obcej interwencji, tocząc boje z „białymi” generałami: Denikinem, Judeniczem, Wranglem, Kornilowem, partyzantką ludową i anarchistyczną oraz z interweniującymi wojskami Ententy: brytyjskimi, francuskimi, amerykańskimi, japońskimi, włoskimi, rumuńskimi, greckimi i serbskimi.

W tej sytuacji spotkanie oddziałów polskich i bolszewickich w lutym 1919 r. w rejonie Berezki Kartuskiej musiało doprowadzić do zbrojnego konfliktu. Jednak wojna z lat 1919-1920 nie toczyła się tylko o przebieg wspólnej granicy, stała się starciem dwóch ideologii, dwóch całkowicie odmiennych wizji świata. W konflikcie tym obie strony występowały niemal zupełnie samotnie, bo umęczone ponad czteroletnią wojną zachodnie społeczeństwa traktowały starcie na peryferiach Europy jako obce, bezsensowne i niegodne zaangażowania. Nie zdawały sobie sprawy, że od wyniku wojny polsko-bolszewickiej zależały także ich losy.

Przebiegowi tego dramatycznego konfliktu poświęcona jest gra „Orzeł i gwiazda”.

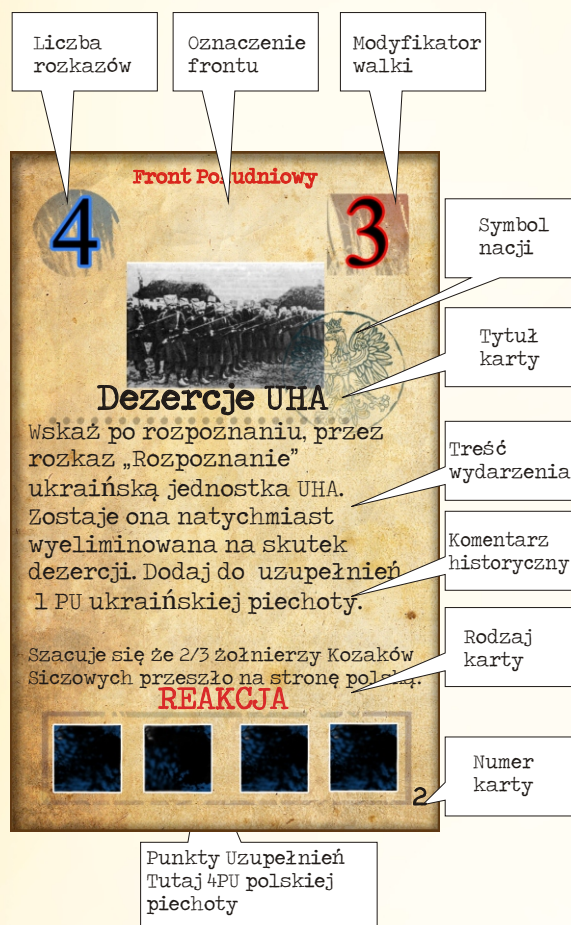


Michaił Tuchaczewski

II. ELEMENTY GRY

Karty

Karty są podstawowym elementem gry. Spełniają wiele funkcji, przy czym każda z nich jest użyteczna i często gracz może mieć dylemat, jak najlepiej je wykorzystać.



Szczegółowy opis kart znajduje się w rozdziale V.

Jednostki wojskowe

Jednostki wojskowe zostały ograniczone do dwóch podstawowych rodzajów broni:

  Piechota, oznaczona kwadratem. Kwadrat wypełniony oznacza narodowości główne, polską lub rosyjską. Kwadrat bez wypełnienia oznacza jednostki innej narodowości, np: Ukraińców, Białorusinów, Kozaków, Litwinów lub reprezentantów stronnictwa „Białych” Rosjan.

  Kawaleria, oznaczona przedzielonym kwadratem. Narodowość oznacza się analogicznie jak w przypadku piechoty.

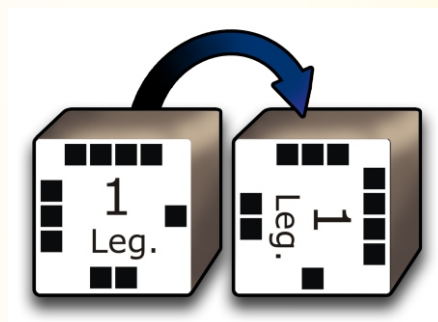
Każdy rodzaj broni ma jednakową siłę. Inne rodzaje broni, takie jak artyleria, samochody pancerne czy czołgi, ujęte są w kartach.

Drewniane bloczki

Jednostki wojskowe, dywizje, brygady czy inne oddziały przedstawione są w grze przez drewniane bloczki. Bloczek stawia się na boku tak, aby aktualna siła oddziału, który reprezentuje, była na górze. Bloczek zawsze jest obrócony frontem do właściciela, a tyłem do przeciwnika. Gracz ma wygodny wgląd w siłę swoich oddziałów, podczas gdy przeciwnik widzi tylko tył jego bloczków. Poniżej przykłady ustawiania:



Przykład powyżej - polska jednostka piechoty - 1 Dywizja Legionów, 4 Punkty Siły [maksymalna].



Przykład powyżej jednostka traci 1 PS i ma obecnie 3, drewniany bloczek jest obracany na bok o 90 stopni.

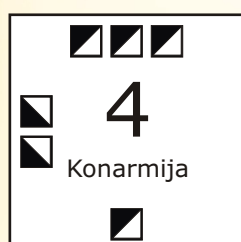
Jednostki mogą pojawić się na planszy w następujących sytuacjach:

1. Rozstawione na początku gry według scenariusza.
2. Posiłki [wg scenariusza].
3. Jednostki mające numer lub symbol podkreślony mogą wejść na front wyłącznie w wyniku zagrania karty odpowiedniego wydarzenia historycznego. Jednostki takie umieszcza się na polu oznaczonego jako "wydarzenia".
4. Dzięki wydatkowaniu PU można wprowadzać do gry oddziały wyeliminowane, wzięte z pola "Jednostki rozbite", oraz jednostki dodatkowe, wzięte z pola "Rezerwa" [patrz rozdział X].
5. Garnizony pojawiają się w Fazie Reorganizacji. [patrz rozdział X.6].

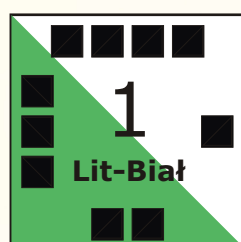
Drewniane bloczki reprezentują

Dywizje i brygady nazwane - w sile 1 - 4 PS. Każda jednostka posiada swój numer, a czasami nazwę oraz przynależność do armii lub korpusu.

Poniżej przykłady dywizji



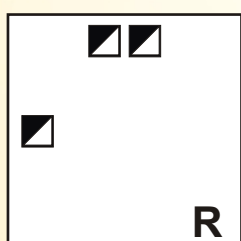
4 Dywizja Kawalerii
należąca do 1 Armii
Konnej (tzw. 1 Konarmija)



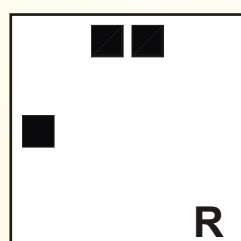
Polska 1 Dywizja
Litewsko-Białoruska

Jednostki nienazwane - w sile 1-2 PS, oznaczane w scenariuszach skrótami **Piech.** oraz **Kaw.** Jednostki tego typu reprezentują przede wszystkim brygady, ale także inne mniejsze oddziały, takie jak: formacje ochotnicze, oddziały wydzielone, improwizowane grupy bojowe, jednostki etapowe, policyjne, itd. Poniżej przykład takich oddziałów:

Poniżej jednostki nienazwane.



Oddział
kawalerii



Oddział
piechoty

Uwaga! Oddziały nienazwane po wyeliminowaniu, również wskutek braku zaopatrzenia, nigdy nie trafiają do puli jednostek rozbitych, lecz zawsze do pola oznaczonego na mapie - "Rezerwa".

Mapa

Mapa przedstawia Europę Wschodnią w 1920 roku. Uwagi dotyczące aspektów politycznych i ich wpływu na grę przedstawiono poniżej. Inne elementy mapy, np. tory, tabele, uzupełnienia, są opisane w dalszej części instrukcji.

Ukraina.

Strona, która zajmuje najważniejsze miasta Ukrainy - Kijów oraz/lub Tarnopol, otrzymuje w Fazie Uzupełnień 1 PU piechoty oddziałów ukraińskich z każdego z tych miast. Ukraińcy walczyli po obydwu stronach konfliktu i ich oddziały są podzielone na dwie główne frakcje:

- **"Ukraińska Armia Halicka" [UHA]** walcząca po stronie sowieckiej [3 tzw. Siczowe Brygady Piechoty].

- **Ukraińska Republika Ludowa [URL]** będąca w sojuszu z Polską. Jednostki ukraińskie były bardzo słabe liczebnie i składały się głównie z kadr, dlatego autor postanowił je połączyć i przedstawić w postaci trzech oddziałów.

Jednostki ukraińskie mogą pojawiać się w Kijowie, Tarnopolu, Lwowie lub jeśli zajęte są te pola - w Warszawie.

Jednostki ukraińskie walczą tylko na na froncie południowym i nie mogą zastać przekazane do walk na froncie północnym.

Litwa.

Litwa była niechętna Polsce z powodu zatargu o Wilno. Miasto, w którym przeważała ludność polska, zostało zajęte w 1919 r. przez Polaków.

Litwa pozostaje neutralna aż do zagrania przez Sowietów wydarzenia "Sojusz z Litwą". Gracz sowiecki może aktywować wtedy jednostki litewskie.

Jednostki litewskie mają ograniczenie ruchu, tzn. nie mogą odejść dalej niż 3 pola od stolicy - Kowna.

Kowno, gdzie dostępny jest 1 PU dla wojsk litewskich nie może zostać zajęte przez żadną ze stron konfliktu. Miasto jest również bazą zaopatrzenia dla strony sowieckiej.

Niemcy

Choć oficjalnie Niemcy zachowywały neutralność, jednak w praktyce okazywały sympatię Sowietom i wypuszczały internowanych żołnierzy sowieckich. Aby odzwierciedlić ten fakt, obowiązuje zasada, że oddziały sowieckie, które przekroczyły granicę i weszły na terytorium Niemiec, pojawiają później w grze z siłą o 1 PS mniejszą:

- za 3 akcje w Grodnie lub
- za 5 akcji w Święcianach lub
- za 7 akcji w Połocku

Oddziały polskie nie mogą przekraczać granicy z Niemcami.

Linie

Na mapie widoczne są dwie linie używane wyłącznie do premiowania postępów w scenariuszach gry, a ich przekroczenie wpływa na niektóre wydarzenia historyczne po zagraniu określonych kart.

Uwaga! Aby uznać, że dana linia jest przekroczona, muszą znajdować się za nią minimum 4 zaopatrzone jednostki wojskowe.

- Linia Curzona. Linie tę zaproponował brytyjski minister spraw zagranicznych lord Curzon w grudniu 1919 r. Przebiega na wschód od miejscowości Suwałki, Augustów, Sokołów, Białystok, Janów, Biała Podlaska, Włodawa, Hrubieszów, Tomaszów, Rawa Ruska, Przemyśl. Linia ta stanowiła podstawę wytyczenia granicy polskiej po II wojnie światowej. Linia oznaczona jest na mapie ciemnoczerwoną kreską.

- Linia okopów niemieckich. Linia obronna zbudowana przez Niemców na froncie wschodnim podczas I wojny światowej. W północnej części pokryta siecią okopów i zasieków. Przebiega na wschód od miejscowości Świr, Smargonie, Mołodeczno, Mikołajów, Baranowicze, Lachowicze, Pińsk, Sarny, Równe, Tarnopol. Linia oznaczona jest na mapie jasnoczerwoną kreską.

Fronty

Gdy jedną stroną konfliktu kierują dwaj gracze, dzielą się dowództwem dwóch frontów!

- Północny, położony na północ od rzeki Prypeć oraz linii kolejowej Brześć-Warszawa [włącznie], oraz na wschodzie na północ od linii Homel-Klincy [włącznie]

- Południowy, położony na południe od wyżej wymienionej linii.

Gracz może wydać rozkaz jednostkom tylko na swoim froncie. Przejście jednostek przez linię rozgraniczającą jest jednoznaczne z ich przekazaniem od następnej tury pod komendę drugiemu graczowi.

Miasta strategiczne

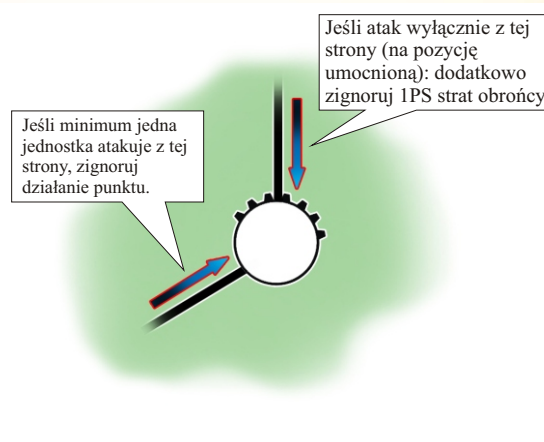
Liczbę na najważniejszych miastach oznaczają Punkty Zwycięstwa [PZ], zdobyte przez gracza, który je kontroluje.

W miastach strategicznych tworzy się garnizony. Po utworzeniu garnizonu miasto pełni rolę bazy zaopatrzenia [patrz dalej].

Punkty obronne

Niektóre miasta, twierdze i punkty terenowe mają szczególne walory obronne. Oddziały, które się tam bronią, mogą zignorować 1 PS strat podczas walk, nie ignorują flanki, jak w przypadku rozkazu Obrony [patrz dalej]. Jeśli punkt zostanie zaatakowany przynajmniej z jednej strony nieoznaczonej linią obronną, bonusu z punktu obronnego nie stosuje się.

Twierdze [np. Bobrujsk] mają zawsze bonus do obrony, gdyż mają walory obronne ze wszystkich stron.



Linie kolejowe

Linie kolejowe pozwalają na szybkie przemieszczanie jednostki, za pomocą specjalnego rozkazu.

Sowieckie pola specjalne

Na wschodnim krańcu mapy są trzy specjalne pola:

Jarcewo, Klincy oraz Jelizawietgrad, na które mogą wchodzić wyłącznie wojska sowieckie. Pola te reprezentują zaplecze frontu z Polską. Gracz sowiecki umieszcza tam posiłki oraz jednostki odtwarzane.

Na polach tych nie obowiązuje limit ilości stacjonujących na polu jednostek.

Pole - Jednostki rozbite

W polu tym umieszcza się jednostki wyeliminowane podczas walki. Mogą one zostać odtworzone w Fazie Reorganizacji, jeśli gracz przeznaczy na to PU, [patrz dalej].

Pole - Rezerwa

Na tym polu umieszcza się jednostki, które mogą zostać wprowadzone do gry, jeśli gracz przeznaczy na to PU. Jednostka wzięta z Rezerwy traktowana jest dalej jako zwykła jednostka i po rozbiciu trafia na pole "Jednostki Rozbite", z wyjątkiem oddziałów nienazwanych - te zawsze trafiają po rozbiciu do "Rezerwy".

Żetony

I.1. Rozkazy

Żetony rozkazów kładzie się na drewnianych bloczkach symbolem narodowym na wierzchu, aby przeciwnik nie widział, jaki rozkaz położono. Jedynie rozkazy ruchu "do pola" ["Marsz do pola", "Forsowny marsz do pola"] oraz "Rozpoznanie" można położyć na pole mapy bez jednostek.

Uwaga autora. Jeśli na polu jest tylko jeden bloczek, wygodniej jest położyć żeton rozkazu obok na planszy.

Marsz 'do pola'

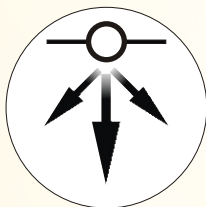
Jednostki wykonują rozkaz ruchu i zajęcia wskazanego tym rozkazem pola. Marsz można prowadzić z kilku stron. Oddziały walczą z pełną siłą. Rozkaz może być również położony na wolne od jednostek pole, koniecznie w zasięgu ruchu jednostek.



Żeton Rozkaz
"Marsz do pola"

Marsz 'z pola'

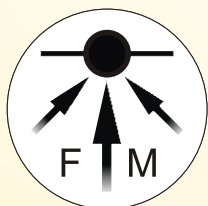
Jednostki wykonują rozkaz ruchu ze wskazanego tym rozkazem pola. Oddziały mogą się rozdzielić i poruszyć w dowolnym kierunku oraz walczyć z pełną siłą.



Żeton Rozkaz
"Marsz z pola"

Forsowny Marsz 'do pola'

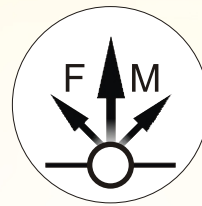
Jednostki wykonują rozkaz Forsownego Marszu i zajęcia wskazanego tym rozkazem pola. Wojsko rozciąga się w kolumnę marszową, przez co ma mniejszą efektywność w walce. Jednostki mogą się ruszyć o dodatkowe jedno pole, ale walczą z połową siły, zaokrąglając w dół [każda liczona osobno]. Rozkaz może być położony również na wolne od jednostek pole, koniecznie w zasięgu ruchu jednostek.



Żeton Rozkaz
"Forsowny Marsz do pola"

Forsowny Marsz 'z pola'

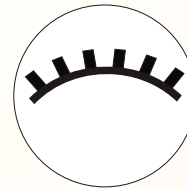
Jednostki wykonują rozkaz Forsownego Marszu ze wskazanego tym rozkazem pola w dowolnym kierunku [mogą się rozdzielić]. Oddziały mogą się ruszyć o dodatkowe jedno pole, ale walczą z połową siły, zaokrąglając w dół [każda liczona osobno].



Żeton Rozkaz
"Forsowny Marsz z pola"

Obrona

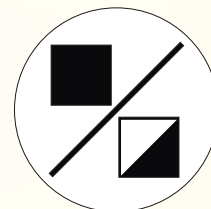
Jednostki zajmują pozycję obronną i przygotowują się do ataku wroga. Jednostki w obronie walczą z pełną siłą i mogą zignorować 1 PS strat oraz wpływ jednej flanki. Rozkaz Obrony jest rozstrzygany niezależnie od punktów obronnych i jego efekty kumulują się z efektem punktu obronnego.



Żeton Rozkaz
"Obrona"

Reorganizacja

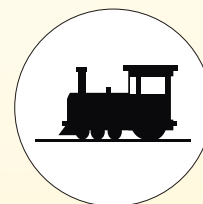
Jednostki odpoczywają, reorganizują się i uzupełniają stany bojowe. Żołnierze nie spodziewają się wroga, więc walcząc redukują swoją siłę o połowę, zaokrąglając w dół [każda liczona osobno]. Wybrana, dowolna jednostka na polu z tym rozkazem może odzyskać 1 PS, nawet jeśli walczyła.



Żeton Rozkaz
"Reorganizacja"

Transport kolejowy 'z pola'

Jednostki wykonują ruch kolejną ze wskazanego tym rozkazem pola. Ruch wykonuje się o 8 pól, wyłącznie połączonych torami kolejowymi. Jednostki w transporcie kolejowym nie są przygotowane do walki i jeśli muszą walczyć, mają siłę 0. Uwaga! Jednostki muszą skończyć ruch na zaopatrzonym polu [patrz rozdział XI]. Można przetransportować rozkazem maksymalnie 4 jednostki i jednostki mogą się rozdzielić podczas ruchu.

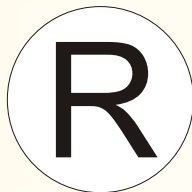


Żeton Rozkaz
"Transport Kolejowy"

Rozpoznanie

Rozkaz pełni głównie rolę blefu. Jeśli ten rozkaz jest wydany na pole z jednostkami przeciwnika, można wtedy obejrzeć wszystkie jego jednostki na tym polu. Rozkaz może być również położony na wolne od jednostek pole na mapie, koniecznie w zasięgu jednostek, co symuluje rozkaz ruchu 'do pola'.

Uwaga! Rozkaz może zostać położony maksymalnie 3 pola od własnych jednostek. Polacy nie mogą go położyć na sowieckie pola specjalne! Jarcewo, Klincy, Jelizawietgrad.



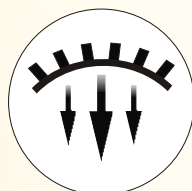
Żeton Rozkaz
"Rozpoznanie"

Odwrót 'z pola'

Jednostki zajmują pozycję obronną i spodziewają się ataku wroga. Jeśli pole z tym rozkazem zostanie zaatakowane, do walki nie dochodzi, obrońca wycofuje się, ale jest zobligowany ponieść 1 PS strat, co symbolizuje utratę oddziałów osłonowych. Jeśli do ataku nie dochodzi, nic się nie dzieje i rozkaz jest zdejmowany bez efektu. Jeśli z jakichś przyczyn wojska nie mogą wykonać rozkazu odwrotu, muszą przyjąć walkę [ponoszą w walce dodatkowy 1 PS - wliczany do strat].

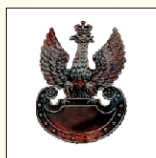
Odwrotu nie można przeprowadzać na pole, na którym toczy się walka.

Uwaga! Jeśli odwrót wykonują wyłącznie jednostki kawalerii, a atakujący dysponuje wyłącznie piechotą, wykonujący odwrót nie ponosi 1 PS strat.



Żeton Rozkaz
"Odwrót"

II.5. Garnizony



Żeton garnizonu polskiego

Żeton garnizonu reprezentuje jednostki tyłowe, policyjne, etapowe, które stacjonują w bazie zaopatrzenia. Garnizon pojawia się na mapie w Fazie Uzupełnień, na zaopatrzonych polach z Punktami Zwycięstwa.

Garnizon posiada 1 PS i nie może się poruszać.

Garnizony są eliminowane zawsze jako pierwsze, wtedy gdy właściciel musi opuścić pole, po przegranej walce. Po wyeliminowaniu Żeton garnizonu trafia na tor etapów na pole z ostatnią akcją w etapie - do fazy reorganizacji. W tej fazie pojawia się z powrotem na polu, awerssem do góry z oznaczeniem odpowiedniej nacji.

II.6 Inicjatywa

Inicjatywa jest bardzo istotnym elementem gry. Określa przewagę moralną i operacyjną nad przeciwnikiem, ale przede wszystkim kolejność wydawania i rozstrzygnięcia rozkazów.

Gracze zdobywają Inicjatywę poprzez:

- zagrywanie kart

- zwycięską walkę, ale aby zdobyć następny poziom Inicjatywy trzeba zwyciężyć taką różnicą PS, ile wynosi nowy poziom. Uwaga! Inicjatywa może zostać zwiększona po zwycięskiej walce maksymalnie o 1.

Przykład 1. Polacy mają inicjatywę 1. Po walce, aby wejść na poziom 2, muszą zwyciężyć z różnicą 2 PS [tzn. zadać przeciwnikowi straty o 2 PS większe]. Czyli jeśli w walce zadali 2PS, a ponieśli 1PS strat, Inicjatywa nie zmienia się [tylko 1PS różnicy]. Gdyby zadali 3PS, a sami ponieśli 1PS lub nie ponieśli strat wcale, Żeton Inicjatywy przesuwamy na poziom 2.

Tracimy Inicjatywę poprzez:

- zagrywanie kart

- jakakolwiek porażkę na swoim froncie.

Inicjatywę zatem łatwo się traci, ale trudno zyskuje.

Żeton Inicjatywy jest jeden dla każdego frontu, z symbolami Polski i Rosji Sowieckiej na obu stronach. Nie ma sytuacji remisu [zera] w inicjatywie. Zawsze któraś ze stron musi mieć przewagę inicjatywy.

Gracz z najmniejszą Inicjatywą jako pierwszy zaczyna rozstawiać rozkazy, a jako ostatni je rozstrzyga.



Tor inicjatywy jednego frontu
[Sowieci mają 2 Inicjatywy]

II.7. Punkty Zwycięstwa

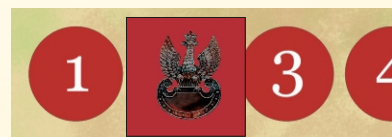
Nie ma sytuacji remisu [zera] w PZ. Zawsze któraś ze stron musi mieć przewagę.

Żeton Punktów Zwycięstwa [PZ] jest dwustronny. Jeśli przewagę mają Polacy, Żeton jest przesuwany na torze PZ stroną przedstawiającą godło Polski.

W przypadku gry wieloosobowej gracze Sowieccy mają specjalne zasady zwycięstwa [patrz rozdział XIII.1]

Przykład 2. Sowieci mają 1 PZ i po walce Polacy zdobywają 1PZ. Żeton zostaje odwrócony na stronę przedstawiającą orła i pozostaje na polu 1, toru PZ.

W następnej walce Polacy zdobywają następny 1 PZ. Żeton przesuwany jest na wartość 2.



Tor Punktów Zwycięstwa
[Polacy mają 2 PZ]

III. ROZSTAWIENIE GRY

Aby przygotować grę do rozgrywki należy!

- Umieścić planszę na środku stołu, pomiędzy graczami.
- Potasować obie talie kart i umieścić je z boku planszy.
- Rozstawić jednostki na planszy według wybranego scenariusza.
- Żetony rozkazów oraz PU umieścić obok planszy blisko graczy.
- Żeton etapu, PZ oraz Inicjatywy umieścić według scenariusza.
- Na polu "Rezerwa" umieścić jednostki według scenariusza.
- Na polu "Wydarzenia" umieścić jednostki według scenariusza
- Na torze etapów należy umieścić jednostki wchodzące z posiłków, jeśli scenariusz takowe przewiduje.

IV. PRZEBIEG ETAPÓW

Każdy etap trwa około miesiąc czasu rzeczywistego i składa się z następujących faz:

IV.1. Faza dobierania kart

Gracze dobierają karty w ilości zależnej od liczby graczy. Jeśli gracz dowodzi tylko jednym frontem, dobiera 6 kart. Jeśli gracz dowodzi samodzielnie całą stroną konfliktu, dobiera 12 kart.

Uwaga! Gracz nigdy nie może mieć na ręce więcej niż 7 kart, gdy dowodzi frontem lub 13 kart, gdy dowodzi całą stroną konfliktu.

IV.2. Faza operacyjna [5 akcji]

Faza ta składa się z 5 akcji. Każda akcja składa się z następujących kroków:

1. Zagrywanie kart

Każdy z graczy wyklada na poszczególne fronty po jednej karcie odwróconej rewersem do góry tak, aby przeciwnik nie widział, jaką kartę zagrano. Gdy wszyscy gracze już położyli karty, po kolei, zaczynając od frontu północnego i gracza z mniejszą inicjatywą, gracze odkrywają karty i oznajmiają w jaki sposób je zagrywają.

Uwaga! Gracz może zostawić sobie jedną kartę w ostatniej akcji na następny etap.

2. Wydawanie rozkazów

W tej fazie gracze rozstawiają żetony rozkazów, patrz rozdział VI.

3. Rozstrzyganie rozkazów

W tej fazie jednostki wojskowe wszystkich graczy wykonują wszystkie wydane im rozkazy ruchów, zgodnie z kolejnością rozstrzygania [patrz rozdział VII].

4. Walki

W tej fazie rozstrzygane są wszystkie walki [patrz rozdział IX].

5. Sprawdzanie zaopatrzenia

W tej fazie każdy z graczy sprawdza zaopatrzenie swoich jednostek i wprowadza w życie ewentualne skutki jego braku [patrz rozdział XI].

6. Koniec akcji

Żeton postępu gry przesuwany jest o 1 pole. Sprawdzane są warunki zwycięstwa.

IV.3. Faza Uzupełnień

Po zakończeniu ostatniej akcji przeprowadza się procedurę uzupełniania wojsk [patrz rozdział X].

V. KARTY

Jeśli w tytule karty widnieje symbol gwiazdki, jest ona jednorazowa i po zagraniu jej jako wydarzenie [wydarzenie historyczne, kartę bitewną lub reakcję] jest usuwana z gry. Jeśli taką kartę zagramy w inny sposób [rozkazy, PU lub modyfikator walki], trafia na stos zużytych kart.

Kartę z oznaczeniem frontu można zagrać jako wydarzenie, tylko na tym froncie.

Możliwe sposoby zagrania kart!

1. Wydarzenie

W grze używa się następujących typów kart wydarzeń:

Karta bitewna. Kartę zagrywa się wyłącznie podczas walki. Można zagrać tylko jedną kartę bitewną do walki toczonej przez własne oddziały. Oznacza ona jakieś szczególne okoliczności, oddziałujące na przebieg starcia, które zwiększają szansę jej wygrania, bądź zadania przeciwnikowi większych strat.

Reakcja. Kartę zagrywa się w momencie opisanym na karcie. Jest to zazwyczaj reakcja na rozkaz bądź ruchy wojsk.

Wydarzenie historyczne. Brak na karcie określenia 'Karta Bitewna' lub 'Reakcja' oznacza, że jest to ważne wydarzenie historyczne. Po zagraniu karty i głośnym odczytaniu treści wydarzenie jest wprowadzane w życie.

2. Uzupełnienia

Wartość uzupełnień z karty, którą zaznacza się na torze uzupełnień i zostanie wykorzystana w fazie uzupełnień [patrz rozdział X].

3. Rozkazy

Zagrywając kartę jako rozkazy, gracz otrzymuje tyle rozkazów, ile wynosi wartość na karcie oraz dodatkowo 1 darmowy rozkaz Rozpoznania.

4. Modyfikator walki

Modyfikator zastępuje tradycyjny rzut kością. Kartę w ten sposób zagrywamy wyłącznie podczas rozstrzygania walki, dodając do siły oddziałów modyfikator walki, zamiast losować go z talii. Zagrywając kartę z ręki dodajemy +1 do jej modyfikatora walki.

VI. WYDAWANIE ROZKAZÓW

Wydawanie rozkazów polega na tym, że gracz rozstawia żetony rozkazów na planszy, bądź jednostkach, z widocznym symbolem narodowym na wierzchu.

Rozkazy wydawane są przez graczy po jednym, na przemian, zaczynając od frontu północnego i w odwrotnej kolejności inicjatywy, tzn. jako pierwszy rozstawia rozkaz gracz drugi w inicjatywie na danym froncie. Gdy wydano rozkazy na froncie północnym, rozstawia się rozkazy na froncie południowym.

Jeśli gracz nie ma lub nie chce zagrywać żadnej karty jako rozkazy lub zagrywa kartę jako wydarzenie czy uzupełnienia, ma do dyspozycji zawsze 1 rozkaz oraz 1 rozkaz Rozpoznania.

Po wydaniu [rozstawieniu] wszystkich rozkazów następuje faza ich rozstrzygania.

VII. ROZSTRZYGANIE ROZKAZÓW

Rozkazy rozstrzygane są w następującej kolejności!

- Wszystkie Marsze Forsowne
- Wszystkie Marsze
- Wszystkie Ruchy Koleją, Rozpoznania oraz Reorganizacje

Gracze rozstrzygają rozkazy frontami [pierwszy front północny], według kolejności inicjatywy, a więc gracz z najwyższą inicjatywą na froncie północnym porusza wszystkie swoje jednostki Marszem Forsownym, a potem to samo robi drugi gracz na tym froncie. Następnie należy przeprowadzić procedurę analogicznie na froncie południowym.

Gdy wszyscy gracze skończą wykonywanie Marszów Forsownych, gracz z najwyższą inicjatywą wykonuje wszystkie rozkazy Marszów. Po fazie Marszów gracze rozstrzygają Ruchy Koleją i Reorganizacje.

W momencie rozstrzygania rozkazu, żeton rozkazu jest ujawniany. Ujawniony żeton rozkazu dobrze jest pozostawić na jednostkach, aby nie zapomnieć o jego wpływie podczas walki.

Rozkazy "Obrona" i "Odwrót" są rozstrzygane podczas przeprowadzania walk i nie są wcześniej ujawniane.

Jednostki odcięte mają ograniczone możliwości wykonywania rozkazów [patrz rozdział XI].

Jeśli w wyniku walki jednostki zostały wycofane i na polu pozostały rozkazy, to nadal obowiązują, chyba, że nie da się ich rozstrzygnąć.

Przykład 3. Na polu z jednostkami jest umieszczony rozkaz "Marsz z pola". W wyniku walki jednostki zostały wycofane, a pole zajęte przez przeciwnika. Rozkaz jest zdejmowany bez efektu, gdyż nie ma już na tym polu jednostek tej strony konfliktu, które mogłyby się ruszyć z tego pola. Jeśli na tym polu umieszczony byłby rozkaz ruchu 'do pola', to nadal by on obowiązywał, tzn. minimum jedna jednostka musiałaby tam wejść, jeśli byłaby taka możliwość.

VIII. RUCH

VIII.1. Limity jednostek

Na jednym polu nie mogą nigdy stacjonować więcej niż 4 jednostki [nie licząc garnizonu], jednej strony konfliktu.

Jednostki mogą wykonywać ruch przez pole zajęte przez własne 4 jednostki.

Po jednej linii łączącej pola nie może atakować więcej niż 4 jednostki.

VIII.2. Związanie walką

Jeśli na pole z jednostkami wchodzi jednostki wroga, następuje związanie walką. Oznacza to, że jednostki w ilości równej liczbie jednostek przeciwnika muszą pozostać na tym polu i nie mogą go już opuścić. Jednostki związane wybiera dowodzący nimi gracz.

VIII.3. Przepisy ogólne dotyczące ruchu

Oddziały piechoty ruszają się marszem zwykłym o jedno pole, natomiast kawalerii o dwa pola. Marsz forsowny pozwala ruszać się o jedno dodatkowe pole [piechota 2, kawaleria 3].

Oddział, który podczas ruchu napotka jednostkę przeciwnika, musi się natychmiast zatrzymać na linii łączącej pole z jednostką przeciwnika.

Jeśli na drodze do celu mamy wybór kilku ścieżek, sami wybieramy tę, która wydaje się nam lepsza, np: jeśli gracz ma na drodze do celu wrogą jednostkę oraz inną ścieżkę wolną od jednostek, sam decyduje, którą wybiera. Pamiętajmy, że musi się zatrzymać po wejściu na pole z wrogą jednostką, co może oznaczać, że nie dojdzie do zamierzonego pierwotnie celu, tylko uwikła się w walkę.

Obowiązuje zasada, że minimum jedna jednostka musi wykonać wydany już rozkaz, np. jeśli położyliśmy rozkaz "Obrona", to minimum jedna jednostka musi pozostać na polu, broniąc tej pozycji - poza sytuacją, kiedy w wyniku wcześniejszych działań i rozkazu nie da się wykonać.

Można położyć kilka rozkazów na jedno pole.

VIII.4. Oddziały Wydzielone

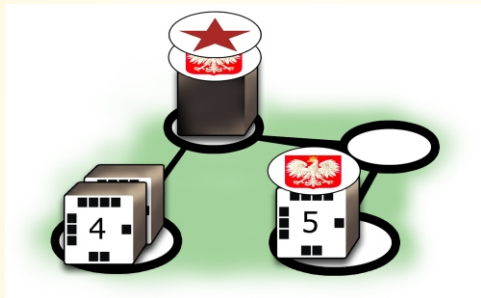
Dopuszczalne jest wydzielanie jednostek w trakcie ruchu i zostawianie ich na trasie przemarszu, ale minimum jedna jednostka musi dotrzeć na docelowe pole. Można wydzielić z jednostek wyłącznie oddziały nienazwane, osłabiając zarazem jednostki macierzyste.

Przykład 4. Dywizja Piechoty o sile 4 stacjonuje w Kijowie i rusza się rozkazem Forsownego Marszu do Żytomierza. W trakcie ruchu pozostawia w Chwastowie nienazwany oddział piechoty [wzięty z "Rezerwy"], w sile 1 i kończy ruch w Żytomierzu z siłą 3.

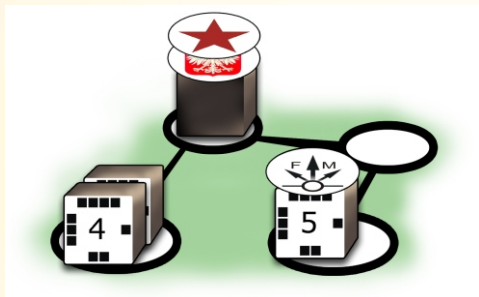
Przykład 5.

5 Dywizja Piechoty ruszyła Marszem Forsownym w kierunku jednostek przeciwnika. W trakcie Marszów, po Marszach Forsownych. Przeciwnik może ruszyć tylko jedną jednostkę wydanym wcześniej rozkazem Marszu z pola, druga została związana i musi podjąć walkę.

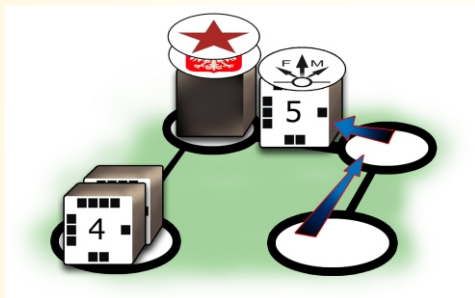
Poniżej przykład wydawania i rozstrzygania rozkazów.



Gracz polski rozstawia dwa rozkazy: jeden na swojej jednostce i drugi na jednostce sowieckiej, a gracz sowiecki rozstawia jeden rozkaz. Intencją gracza polskiego jest zaatakowanie jednostki sowieckiej. Inicjatywę posiada gracz polski.

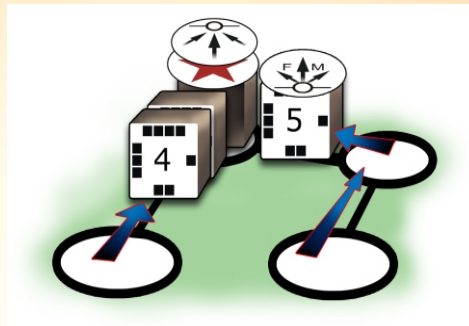


W fazie Marszów Forsownych gracz pokazuje rozkaz Marszu Forsownego z pola i

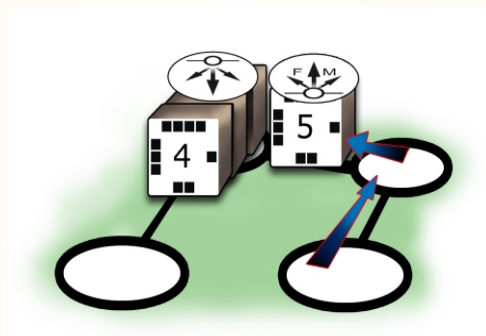


... Porusza 5 Dywizję Piechoty o dwa pola Marszem Forsownym. Dywizja sowiecka została związana walką i nie może się poruszyć z tego miejsca. Rozkaz Marszu gracz pozostawia na jednostce, aby ułatwić późniejsze rozstrzygnięcie walki. Pamiętajmy, że 5 Dywizja będzie walczyła z siłą zredukowaną o połowę. Gracz sowiecki oświadcza, że nie wydał rozkazów Marszów Forsownych.

W fazie Marszów gracz polski ujawnia rozkaz Marszu na pole z jednostką sowiecką i porusza dwie jednostki polskie w kierunku tego pola.



Gracz sowiecki ujawnia swój rozkaz Marszu z pola wydany swojej jednostce, jednak nie może go wykonać, ponieważ został związany walką. Rozkaz zostaje zdjęty z planszy bez efektu.



IX. WALKA

IX. 1 Przepisy ogólne

Po skończeniu ruchów walki rozstrzygane są w kolejności od najmniejszych starć do największych, licząc ilość zaangażowanych jednostek. W przypadku, gdy mamy kilka starć z udziałem takiej samej ilości jednostek, gracz posiadający najwyższą Inicjatywę na froncie północnym wskazuje kolejność ich rozstrzygnięcia.

IX. 2 Ataki flankujące

Wojna polsko-bolszewicka toczona była na ogromnych przestrzeniach ze stosunkowo niedużym nasyceniem wojskiem. Bardzo ważną rolę odgrywał manewr, oskrzydlenie i wejście na tyły. Aby to oddać w grze, przyjmuje się, że za każdy dodatkowy kierunek [drugi, trzeci, itd.] z którego następuje atak, broniący się ma modyfikator -2 do swojej siły, co znacznie zmniejsza jego szansę zadania strat atakującemu. W żadnym wypadku siła obrońcy nie może być niższa od 0.

Przykład. Atakowany z trzech stron ma -4PS. Gdyby działał na niego rozkaz "Obrona", modyfikator wyniósłby -2PS, bo "Obrona" ignoruje jedną flankę.

IX. 3 Procedura walki

1. Gracze zagrywają nie odkryte karty bitewne, jeśli chcą. Jako pierwszy musi położyć kartę gracz atakujący. Każdy z graczy może zagrać maksymalnie 1 kartę bitewną.
2. Gracze deklarują czy dociągają kartę z talii czy zagrywają z ręki [najpierw atakujący]. Zgodnie ze swoją decyzją dociągają [bądź zagrywają] karty i głośno oznajmiają wartość modyfikatora walki.

3. Okrywane są wszystkie rozkazy na polu walki, jeśli pozostały jakieś nieodkryte oraz odkrywane są zagrane karty bitewne.

4. Gracze obliczają siłę swoich oddziałów uwzględniając wpływ

- a. Punktów Siły oddziałów,
- b. Rozkazów,
- c. Flankowania,
- d. Zagranych kart bitewnych,
- e. Modyfikator walki kart dociągniętych lub zagranych z ręki

5. Oddziały obu stron ponoszą straty równocześnie, zgodnie z tabelą strat. Górny rząd tabeli przedstawia siłę oddziałów, a dolny zadawane przez nie straty.

Uwaga! Jako pierwsze zawsze ponoszą straty oddziały o największej sile! W przypadku kilku jednostek o takiej samej sile, gracz dowodzący nimi decyduje, która z jednostek ponosi straty.

6. Strona, która poniosła większe straty przegrywa i musi się wycofać wszystkimi jednostkami. Remis traktuje się jak porażkę atakującego, który musi się wycofać.

0-3	4-6	7-9
0	1	2
10-12	13-17	18+
3	4 (+1)	5 (+1)

Tabela strat

IX.4. Wielkie zwycięstwo

Jeśli przegrany ponosi w walce jako rezultat walki 4 lub 5 PS strat, zwycięzca otrzymuje 1 PZ, przy czym chodzi tu o faktycznie poniesione straty [nie mylić z PS walczących oddziałów]. Symbolizuje to odniesienie dużego zwycięstwa militarnego, które odbija się szerokim echem w kraju i za granicą.

IX.5. Przegrana i wycofanie

Atakujący musi się wycofać na pola, z których atakował. Jeśli atakujący nie ma gdzie się wycofać, takie jednostki są eliminowane z gry na stałe [bez możliwości odtworzenia]. Przyjmuje się, że okrążone oddziały poddają się. Przeciwnik otrzymuje +1 PZ za każdą tak wyeliminowaną jednostkę.

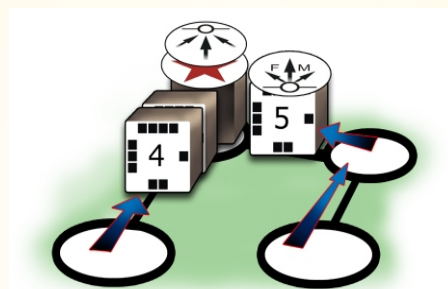
Obronca musi się wycofać na dowolne, niezajęte przez przeciwnika pole, przy czym w pierwszej kolejności powinien wycofywać się w kierunku swojego krańca mapy.

Analogicznie jak w przypadku atakującego, jeśli jednostki obrońcy nie mają gdzie się wycofać - są eliminowane na stałe z gry, a przeciwnik otrzymuje +1 PZ za każdą jednostkę.

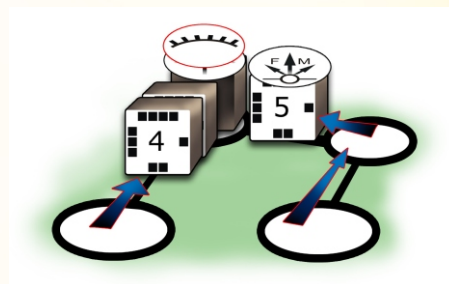
Uwaga! Przegrany, zarówno atakujący jak i broniący, nie może się wycofać na pole, na którym toczy się inna walka.

Pamiętajmy, że wygrane i przegrane starcia wpływają na poziom inicjatywy frontu.

Przykład 7. Weźmy sytuację z przykładu ruchów jednostek. Po zakończeniu ruchów rozpatrujemy walkę. Gracz polski ma na razie 8 PS, 6 z ataku frontalnego i 2 z dywizji flankującej [połowa siły zaokrąglając w dół], lecz nie wie, jaki rozkaz położył gracz sowiecki. Ufając w przewagę liczebną decyduje się nie zagrywać żadnych kart bitewnych i dodać Modyfikator walki z karty, tj. dociągnąć losowo kartę.



Założmy, że stacjonuje tam dywizja o sile 4, a gracz sowiecki przewidział atak na tę pozycję i postanowił jej bronić. Zagrywa kartę bitewną „Silny ogień ckm” [numer 38], która pozwala zadać dodatkowo 1 PS strat. Zamiast ciągnąć kartę z talii gracz sowiecki poświęca jedną kartę zagrywając ją z ręki, dodaje do siły 2, +1 bonus za zagranie z ręki, czyli ma razem 7 PS [4 PS dywizji +3 z karty]. Gracz polski dociąga kartę z polskiej talii i odczytuje jej Modyfikator walki, który przyjmijmy, że wynosi 2. Gracz sowiecki odkrywa rozkaz i okazuje się, że jest to rozkaz obrony.

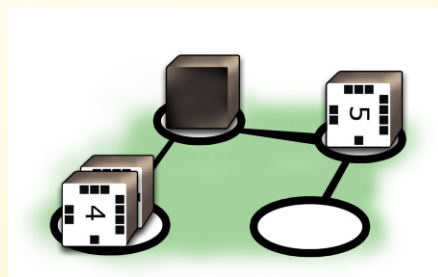


Liczymy siłę obu stron i odczytujemy straty, równocześnie!

Polacy! $8+2=10$ PS. Gracz odczytuje wynik z tabeli walki który wynosi 3. Sowietci ignorują 1PS strat z rozkazu Obrona, więc faktycznie ponoszą **2PS strat** i bloczek dywizji należy przekreślić o 2 poziomy. Polski jeden atak z flanki [-2PS], nie liczy się, dlatego że wydano rozkaz Obrony.

Sowieci! 7PS daje wynik 2 z tabeli oraz +1 PS z karty bitewnej, co daje razem **3 PS strat**. Pierwsze muszą ponieść straty jednostki największe, więc obie dywizje piechoty muszą stracić po 1 PS oraz, 1PS traci inna, dowolna jednostka polska.

Polacy przegrali starcie [stracili więcej PS], więc muszą się wycofać na startowe pozycje do ataku, a ich Inicjatywa spada o 1. Sowiecka karta bitewna trafia na stos zużytych kart. Sowietci obronili pozycję, choć kosztem 2 kart z ręki [bitewna oraz do walki].



X. FAZA UZUPEŁNIENI

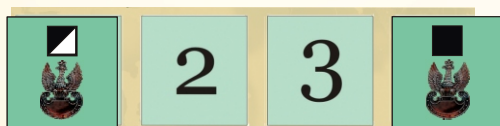
X.1. Uzupełnienia ogólne

Uzupełnienia to nic innego jak wcielanie rekrutów, ochotników i ozdrowieńców do oddziałów liniowych lub odtwarzanie jednostek całkowicie rozbitych.

Rozkaz Reorganizacji pozwala doraźnie uzupełnić straty w oddziale, w ilości 1 PS, jednak reorganizacja całej armii dokonuje się w specjalnej fazie - Fазie Uzupełnień.

Uzupełnienia dostępne są z dwóch źródeł!

- Operacyjnych - z kart zagranych w czasie etapu jako uzupełnienia i oznaczonych na torze uzupełnień gracza [maksymalnie 10 PU na front]. Te uzupełnienia gracze powinni rozstrzygnąć w pierwszej kolejności!



Fragment toru uzupełnień frontu
[Tutaj 1 PU kawalerii i 4 PU piechoty polskiej]

- Strategicznych, pochodzących z zaplecza frontu



Uzupełnienia strategiczne z Warszawy
[3 PU piechoty 1 PU kawalerii polskiej]

Uzupełnienia strategiczne dla Sowieców widoczne są na trzech polach wschodniej krawędzi mapy, a dla Polaków w Warszawie.

Uzupełniając jednostki pamiętajmy o zachowaniu narodowości, np. nie można uzupełnieniami ukraińskimi uzupełniać jednostek polskich czy sowieckich.

Wyjątek! brygady kozackie Jakowlew i Salnikow można uzupełniać wyłącznie rozkazem "Reorganizacja"

Wyjątek! Polacy sformowali dwie dywizje tzw. Litewsko-Białoruskie [oznaczone Lit-Biał], które miały mieszany skład narodowościowy. Gracz polski może je uzupełniać dowolną narodowością [poza ukraińską].

X.2 Wzmacnianie

Wzmacnianie jednostek polega na przywracaniu siły bojowej jednostek stacjonujących na froncie.

Wzmocnienie oddziału o 1 PS oznaczamy poprzez wydatkowanie 1 PU i przekręcenie bloczka w celu zwiększenia jego siły o 1 poziom.

Można również wcielać jednostki nienazwane do jednostek większych, stacjonujących na tym samym polu. Jednostka nienazwana jest osłabiana lub usuwana z planszy do "Rezerwy", a jednostka główna zyskuje tyle PS, o ile zredukowaliśmy jednostkę nienazwaną.

X.3. Odtwarzanie

Odtworzeniu podlegają jednostki kompletnie rozbite w walce, usunięte z frontu i umieszczone w polu Jednostki rozbite. Jednostki odtwarzane umieszcza się w sile 1, w polu uzupełnień strategicznych. Polacy dokonują tego w Warszawie, a Sowieci na jednym z 3 pól specjalnych na wschodnim krańcu mapy.

Odtworzenie rozbitej jednostki, z siłą 1 kosztuje 2 PU.

Odtworzeniu nie podlegają jednostki nienazwane - te nigdy nie trafiają na pole "Jednostki rozbite" lecz zawsze do pola "Rezerwa".

X.4. Rezerwa

W trakcie uzupełnień można wykorzystać PU do powołania jednostek z pola Rezerwy. Jednostka wchodzi do walki w miejscach uzupełnień strategicznych w sile równej liczbie PU na nią przeznaczonych.

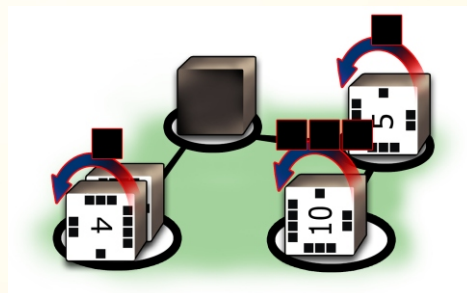
Z powrotem do pola Rezerwa trafiają wyłącznie jednostki nienazwane.

X.5. Oddziały na linii frontu

Oddziały na linii frontu [tzn. na polu stykającym się z wrogą jednostką] nie mogły się w pełni reorganizować i uzupełniać, dlatego wycofywano je na tyły. Aby to odzwierciedlić obowiązuje zasada, że w miejscu w którym jednostki stykają się z jednostkami wroga, można użyć tylko 1PU na całe pole [nie 1PU na jednostkę].

Przykład 8

Gracz dysponuje 5PU piechoty. Tak więc 1PU może przeznaczyć na wzmocnienie 4 Dywizji Piechoty, drugi PU na 5 Dywizję, a 10 Dywizja może powrócić do maksymalnej siły, gdyż nie jest na linii frontu.



X.6. Garnizony

Żetony garnizonów rozmieszczane są na zdobytych polach, dających PZ, po sprawdzeniu linii zaopatrzenia. W przypadku, gdy takie pole nie ma połączenia z inną bazą zaopatrzenia [patrz dalej tzw. Odcięcie], garnizon nie pojawia się w tym etapie.

XI. ZAOPATRZENIE

XI.1 Bazy zaopatrzenia

Wszystkie miasta dające PZ pełnią rolę baz zaopatrzenia [również te bez garnizonu].

Miasta nie liczą się jako bazy zaopatrzenia w przypadku odcięcia, tzn. gdy nie można poprowadzić linii [wolnej od jednostek przeciwnika], od danej bazy zaopatrzenia do Warszawy [Polacy] lub jednego z trzech sowieckich pól specjalnych na wschodnim krańcu mapy [Sowieci].

Każda baza może zaopatrywać dowolną ilość jednostek piechoty w odległości do 3 pól, a kawalerii 5 pól.

Kawaleria, z racji swojej mobilności i nieregularnego charakteru była mniej uzależniona od linii zaopatrzenia. Aby oddać w grze tę specyfikę, obowiązuje zasada, że wszystkie jednostki kawalerii mogą być zaopatrywane w odległości 5 pól od bazy zaopatrzenia.

XI.2 Skutki braku zaopatrzenia

Każda jednostka na polu pozbawionym zaopatrzenia traci niezwykle 1 PS.

Jednostki pozbawionej zaopatrzenia podlegają wyłącznie rozkazom typu:

- Marsz z pola,
- Odwrót,
- Obrona,
- Rozpoznanie [jako blef].

Jednostka wyeliminowana na skutek braku zaopatrzenia jest na stałe usuwana z gry. Symbolizuje to sytuację utraty sztabów i kadry oficerskiej, której odtworzenie było trudne i długotrwałe. Za każdą jednostkę usuniętą na stałe z gry, przeciwnik otrzymuje +1 PZ.

Na polu z PZ pozbawionym zaopatrzenia nie pojawia się w Fazie Reorganizacji garnizon. Żeton garnizonu przechodzi wtedy na torze etapów do następnej Fazy Reorganizacji.



żeton braku zaopatrzenia

XII ZWYCIĘSTWO

XII.1. Automatyczne zwycięstwo

Strona konfliktu automatycznie zwycięża, jeśli zdobędzie 15 PZ.

Sowieci zwyciężają automatycznie, jeśli zdobędą stolicę Polski - Warszawę.

XII.2 Zwycięstwo w scenariuszu

Po zakończeniu scenariusza liczone są PZ dla stron konfliktu. Czasami scenariusz określa specyficzne warunki zdobycia PZ.

Strona, która uzyskała większą ilość PZ - wygrywa grę.

XIII ROZGRYWKA WIELOOSOBOWA

W przypadku gry w 3 osoby jeden gracz wciela się w dowódcę polskiego, a pozostali dwaj w dowódców frontów bolszewickich. Gdy gracz kieruje frontem, gra toczy się na normalnych zasadach, z tym, że każdy gracz może wydawać rozkazy oraz zagrywać wydarzenia wyłącznie na swoim froncie.

W przypadku gry w 4 osoby, gra 2 graczy sowieckich i 2 polskich.

XIII.1. Rywalizacja dowódców sowieckich

W Armia Czerwonej widoczna była ostra rywalizacja ambitnego szefa sztabu Frontu Południowo-Zachodniego [w grze południowego] Józefa Stalina z dowódcą Frontu Zachodniego [w grze północnego] Tuchaczewskim. Ten pierwszy chciał przesunięcia punktu ciężkości na południe, aby przenieść rewolucję sowiecką na Czechy, Węgry i dalej na Bałkany. Tuchaczewski tymczasem dążył do rozstrzygnięcia w okolicach Warszawy. Po upadku Polski rewolucja w pierwszej kolejności przeniesiona zostałaby do Niemiec, potem do Francji oraz Wielkiej Brytanii. Doszło nawet do jawnego aktu niesubordynacji, gdy Stalin odmówił wykonania rozkazu Naczelnego Wodza Armii Czerwonej podporządkowania 1 Armii Konnej oraz 12 Armii Tuchaczewskiemu. Historycy upatrują zresztą w tym fakcie jednej z przyczyn przegranej Sowiec. Oprócz tego, Stalin miał licznych przyjaciół w kręgach wojskowych Armii Czerwonej i potrafił zorganizować lepszy sprzęt i uzupełnienia dla swoich wojsk.

Aby odzwierciedlić ten fakt, używany jest jeden dodatkowy żeton sowieckich PZ dla obu graczy sowieckich. Jeśli Sowieci zdobędą PZ, przesuwają żeton na torze Uzupełnień danego frontu. Jeśli drugi front zdobędzie PZ, żeton przesuwa się w jego stronę.

Analogicznie przy stracie PZ drugi front zdobywa przewagę.

Gracz z przewagą PZ ma następujące przywileje:
- pierwszeństwo w doborze rozkazów "Ruch Koleją" oraz "Reorganizacja",
- wyłączność uzupełnień strategicznych z pola Klincy [3 PU piechoty].

Jeśli zwyciężą w grze Sowieci, indywidualnym zwycięzcą zostaje gracz sowiecki z przewagą PZ.

XIII.2 Współpraca graczy polskich

W przypadku Polaków nie ma rywalizacji frontów i mają oni wspólny tor PZ. Grający powinni podzielić się tak, by Polakami grały osoby skłonne do współpracy. Jeśli jednak mimo wszystko dojdzie do różnicy zdań, należy [np. losowo] wyznaczyć głównodowodzącego, który będzie miał pierwszeństwo w wyborze rozkazów "Ruch kolejną" i "Reorganizacja".

XIV. Scenariusze

Dodatkowe PZ w scenariuszach sumują się.

Uwaga autora. Aby ułatwić graczom rozstawienie wojsk, podane jednostki umieściłem w wykazie w kolejności od północy na południe.

Uwaga autora. W scenariuszach oddziały nienazwane reprezentują jednostki, dla których nie przygotowałem osobnych bloczków, gdyż potrzeba by ich w sumie ok. 200 i spowodowałyby to znaczny wzrost kosztów gry. Obok oddziału nienazwanego podaję w nawiasie jego faktyczne pochodzenie. Np. Kaw (2) [3 BK] - oznacza, że układamy bloczek kawalerii w sile 2 i reprezentuje on faktyczną 3 Brygadę Kawalerii. Oznaczenie to ma charakter czysto informacyjny i nie ma wpływu na przebieg gry.

SCENARIUSZ I WYPRAWA KIJOWSKA

Rys historyczny

Scenariusz zaczyna się na wiosnę 1920 r. Przez zimę 1919/20 obie strony szykowały się intensywnie do kampanii. Lenin postanowił, że front polski będzie głównym frontem Sowietów. Wydał więc rozkazy ściągnięcia posiłków na północny odcinek i tu chciał rozpocząć wielką ofensywę przeciw Polsce. Posiłki ściągały jednak dość powoli. Lenin postanowił przekazać na front polski również 1 Armię Konną Budionnego, która pokonała armię „Białego” generała Denikina na Krymie i 10 marca rozpoczęła długi marsz na front polski.

Tymczasem Piłsudski zawarł 22 kwietnia przymierze z Ukraińską Republiką Ludową pod przewodnictwem Semena Peltury, planował przejąć inicjatywę i rozbić Sowietów na południu. Po zajęciu Ukrainy chciał wcielić w życie swoją koncepcję federacyjną, przekazać władzę Ukraińcom, a uwolnione siły przerzucić na front północny. 25 kwietnia ruszyła ofensywa polska oraz sprzymierzeńców ukraińskich...

Pojawienie się na froncie sowieckiej 1 Armii Konnej

Począwszy od akcji 4 pierwszego etapu, przed wydawaniem rozkazów, gracz sowiecki sprawdza, czy na front polski [na pole Jelizawietgrad] dotarła 1 Armia Konna [tzw. Konarmija]. W skład Armii Konnej wchodzi cztery dywizje kawalerii (4, 6, 11, 14) oraz samodzielna Brygada Specjalna OKB (ros. Osobaja Kawbriada). Sprawdzenie polega na wyciągnięciu karty i odczytaniu jej Modyfikatora walki.

1 etap, Akcja 4, **4**
1 etap, Akcja 5, **3**
2 etap, Akcja 1, **2**
2 etap, Akcja 2, **1**
2 etap, Akcja 3, **Automatycznie**

Jeśli modyfikator jest równy lub większy od wartości podanej powyżej, jednostki tej armii pojawiają się w polu Jelizawietgrad.

Jednostki po pojawieniu się mogą być normalnie aktywowane rozkazami.

Koniec scenariusza.

Scenariusz trwa 2 etapy [10 akcji].

Rozstawienie początkowe

Tor etapów: Etap 1, Akcja 1

PZ: 3 dla Polski

Inicjatywa na obu frontach: Polacy 1.

Posiłki

Pojawiają się na końcu akcji.

Posiłki sowieckie:

1 etap, Akcja 1: Jarcewo: 6 (2), 56 (2)

1 etap, Akcja 2: Klincy: 18 (3)
Jarcewo: Kaukaz. (1) [Kaukaska BK]
Jelizawietgrad: 25 (3), Baszkir. (1) [Baszkirska BK]

1 etap, Akcja 3: Jarcewo: 21 (3)
Klincy: 12 (3)

1 etap, Akcja 4: Jarcewo: 54 (2)

2 etap, Akcja 2: Jarcewo: 10 DK III KK (3), 16 (2), 33 (2)
Klincy: 27 (3)
Jelizawietgrad: 24 (3), 8 DK (3), Piech(1) [II WOCHR]

Posiłki polskie:

1 etap, Akcja 4: Warszawa: 21 (2)
Tarnopol: URL Pawlenko (1)

Rozstawienie scenariusza

Sowieci:

Front północny:

Połock: Piech (1) [143 BS]
Czerkasy: Piech (1) [164 BS]
Witebsk: 53 (2), 15 DK III KK (3)
Uła: 4(4), 11 (3)
Tołoczyn: 5 (4), 17(4)
Kliczew: 8 (3)
Rohaczew: 10 (3)
Żłobin: 2 (2), Piech(1) [BKombinowana]
Rzeczyca: 57 (1)

Front południowy:

Czernobyl: Piech(1) [BPiech z 47DS]
Owruć: 47 (2)
Korosteń: 7 (2)
Rohaczów: 17 DK(2)
Baranówka: 58 (3)
Chmielnik: 60 (2), UHA I (3), UHA II (2)
Żytomierz: 44 (2)
Winnica: 41(2), UHA III (1)
Hajsyn: 45(2)

Wojska litewskie:

Niemęczyn: 1(3)
Radun: 2(3)

Pole “Rezerwa”: nierozstawione oddziały nienazwane

Pole “Wydarzenia”: 3, 19, 46, 48, 55

Dodatkowe PZ:

- utrzymanie Kijowa: +2
- zajęcie i utrzymanie Mińska: +3
- zajęcie i utrzymanie Berdyczowa: +2

Sugestie autora. Sowieci na froncie północnym powinni skoncentrować większe siły, podciągnąć posiłki i zaatakować w drugim etapie. Na froncie południowym sugeruję oszczędzać siły i wycofywać się aż do nadciągnięcia 1 Armii Konnej. Trzeba spróbować obronić Kijów. Plan minimum to nie dopuścić Polaków do przekroczenia Dniepru.

Polacy:

Front północny:

Druja: Piech (2) [16BP z 8DP]
Dzisna: 8(2)
Woroniecz: 1 Lit-Biał (2)
Borysów: 2 DLeg. (4)
Berezyna: 3 DLeg. (4)
Swisłocz: 6 (3)
Bobrujsk: 14 (3)
Czarysze: Kaw (2) [2 BK]
Kalenkowicze: 9 (3)

Święciany: Kaw (2) [1 BK]
Lida: 17(3)
Wilno: 2 Lit-Biał (2)
Grodno: 10 (3)

Brześć n. Bugiem: Bułak-Bałach. (1)

Warszawa: 11 (2), 16 (2)

Front południowy:

Ślaweczno: Piech (2) [1 BGór], Kaw (2) [7 BK]
Oleusk: 4(3)
Zwiahel: 1 Leg. (4), 7(3), Kaw (2) [3 BK]
Szepietówka: 15(3), 6 Ukr URL (2), 1 DK (3)
Płoskirów: 13 (3), 18 (3)
Dereźnia: 5 (3), 12 (3)
Kamieniec Podolski: 2 Ukr URL(2)

Pole “Rezerwa”:
- Nierozstawione polskie oddziały nienazwane
- Polskie Brygady Rezerwowe: (1 BRez, 2BRez, 3Brez, 7BRez)
- Oddział Rosyjskiej Ludowej Armii Ochotniczej [RNDA]

Pole “Wydarzenia”: 22, 2DK, BSyber, Jakowlew, Salnikow

Dodatkowe PZ:

- zajęcie i utrzymanie Kijowa: +4
- utrzymanie Bobrujska i Mozyrza (razem): +4
- utrzymanie Mińska: +2

Sugestie autora. Sugeruję na froncie północnym zagrywać uzupełnienia, podciągnąć siły z Warszawy i spod Wilna. W razie ataku sowieckiego nie wolno dać zająć im Mińska, gdyż ta centralnie położona baza zaopatrzenia stanowi podstawę zaopatrzenia na tym odcinku frontu. Front południowy powinien niszczyć “siłę żywą” przeciwnika, eliminując jak największą ilość jednostek, najlepiej okrążając Sowietów. Należy ubezpieczyć się, pozostawiając odwody na wypadek pojawienia się 1 Armii Konnej. Gdy ta się pojawi, nie wolno zostawiać dziur w linii obronnej.

Koniec scenariusza:

Scenariusz trwa 2 etapy (10 akcji).

Rozstawienie początkowe

Tor teapów: Etap 3, Akcja 1
PZ: +1 dla Polski
Inicjatywa: oba fronty Sowietów 1

Sowieci:

Front północny:

Czerkasy 10 DK (3), 15 DK (3), 53 (2), 12(2)
Połock: 18 (3), 4 (3), 11(4), 54 (3)
Woroniecz: 6(3), 33(2), Kaw(1) [33 B Kaw.]
Uła: 16(3), Kaw (1) [16 Bkaw]
Lepel: 5 (4), 21 (3), 56 (2), Kaukaz. (1)
Toloczyn 17 (4)
Kliczew: 8 (3), 27 (3)
Rohaczew: 10 (3)
Żłobin: 2 (3)
Kalenkowicze: Piech (1) [BKombinowana]
Rzeczyca: 57 (2)

Ihumaniszcz: Piech (2) [164 BS]

Witebsk: Piech (2) [143 BS]

Front południowy:

Mozyrz: 24 (2)
Owruć: 58(2)
Korosteń: 7 (2), 25(2), Baszkir. (1)
Rohaczów: 44 (2)

Zwiahel: 6 DK (3), 11 DK (3), OKB (1)
Szepietówka: 4 DK (3), 14 DK(3), 17 DK (1), 45(2)

Płoskirów: 47(2), Piech (1) [BPiech z 63DS]
Żmerynka: 8DK (3), 60(2)
Mohylów: 41(3)

Wojska litewskie:

Niemęczyn: 1(3)
Radun:2 (3)

Pole “Rezerwa”: nierozstawione sowieckie oddziały nienazwane

Pole “Wydarzenia”: 3, 19, 46, 48, 55

Pole “Jednostki rozbite”: UHA I, UHA II, UHA III

Sugestie autora. Olbrzymia przewaga liczebna, zwłaszcza na froncie północnym pozwala w komfortowych warunkach prowadzić ofensywę. Należy wykorzystać maksymalnie mobilność mas kawaleryjskich, flankując jednostki polskie.

Polacy:

Front północny:

Druja: Piech (2) [16BP z 8DP]
Dzisna: 10(4), 8(2)
Hermanowicze: 11 (4)
Berezyna: 15(4)
Borysów: 2 Leg (4)
Swisłocz: 4(4), Piech(2) [12BP z 6DP]
Bobrujsk: 14 (4)
Kopatkiwicz: 9 (3)
Czarysze: 16(3), Kaw(2) [2 BK]

SCENARIUSZ II

OFENSYWA TUCHACZEWSKIEGO

Rys historyczny

Zwrot zaczepny Tuchaczewskiego w maju został odparty przez Polaków. Okres spokoju Sowietów wykorzystali do ściągnięcia na front północny nowych dywizji. Inicjatywa przeszła w ręce Sowietów. Z początkiem lipca ruszyła wielka ofensywa, mająca rozstrzygnąć losy wojny. Przewaga liczebna Sowietów była przynajmniej. Na południu naciskała silnie 1 Armia Konna Budionnego, a Polacy byli w odwrocie. Wydawało się, że los młodej, niepodległej Polski był już przesądzony...

Głębokie: 17(3), Piech(2) [9BP z 5DP], Piech(2) [15BP z 8DP],
7 BRez(2)
Dokrzyce: 1 Lit.-Biał. (4)
Wilno: 2 Lit-Biał (3)

Front południowy:

Sławeczno: 21 (3), Bułak-Bałach(1)
Olewska: 7(3), 6 Ukr URL (2)
Dereżnia: 12(3), 13(3)
Kostopol: 1 Leg. (3), Kaw (1) [7 BK]
Równe: 1 DK(3), 3 Leg.(3), 6(2)
Sławuta: 18 (3), 5(2)
Krzemieniec: 1BRez(2)
Kamieniec Podolski: Pawlenko URL (3), 2 Ukr URL (2)

Pole "Rezerwa":

- Nierozstawione polskie oddziały nienazwane
- Polskie Brygady Rezerwowe: (2BRez, 3Brez)
- Oddział Rosyjskiej Ludowej Armii Ochotniczej [RNDA]

Pole "Wydarzenia":

- Oddziały: 22, 2DK, Bsyber, Jakowlew, Salnikow

Dodatkowe PZ:

- obrona linii starych okopów niemieckich: +5
- obrona linii Bugu: +4
- obrona linii Umocnionego Okręgu Warszawskiego: +2

Sugestie autora. Gra Polakami w tym scenariuszu jest na najwyższym poziomie trudności, dlatego zdecydowanie nie polecam jej nowym graczom. Na północy należy oderwać się od Sowietów i spróbować bronić linii okopów. Na południu jest sytuacja nieco lepsza i skoncentrowałbym się na osłabianiu Armii Konnej, ze względu na to, że trudniej ją uzupełniać. Sugeruję wydzielenie odwodu w okolicy Brześcia dla wspomoczenia frontu północnego w razie przerwania się tam Sowietów.

SCENARIUSZ III BITWA WARSZAWSKA TZW. "CUD NAD WISŁĄ"

Rys historyczny

Ofensywa Tuchaczewskiego rozwijała się bardzo pomyślnie. Po rozbiciu Polaków nad Berezyną nie udało się Wojsku Polskiemu utworzyć i obronić linii okopów niemieckich oraz linii rzek Bugu i Narwi. Kolejne pozycje obronne były skutecznie flankowane przez III Korpus Konny. Na początku sierpnia wojska sowieckie dotarły w pobliże Warszawy. W ciągu miesiąca Sowietci przebyli kilkaset kilometrów i byli potwornie zmęczeni – wymagali odpoczynku i uzupełnień. Tuchaczewski jednak nie pozwolił zatrzymać świetnie rozwijającej się ofensywy. Skierował wojska na północ od Warszawy, w celu odciążenia stolicy od tzw. korytarza gdańskiego, którego szły transporty ze sprzętem i zaopatrzeniem. Sowietci byli pewni zwycięstwa, ale nieświadomi, że Piłsudski skoncentrował nad Wieprzem grupę uderzeniową...

Koniec scenariusza: 4 akcja września. Scenariusz trwa w sumie 7 akcji.

Rozstawienie początkowe

Tor etapów: Etap 4, Akcja 3

PZ: +8 dla Sowietów

Inicjatywa: Sowietci 1 na froncie południowym, Polacy 1 na froncie północnym

Sowieci:

Należy usunąć z talii karty (w nawiasie numer karty):

- "Pobór Ochotniczy" (19)
- "Byli oficerowie carscy" (12)

Front Północny:

Dobrzyń 10 DK III KK (3), 15 DK III KK(3)
Działdowo: 12 (3)
Chorzele: 54 (4)
Bielsk: 18(3), 53(1)
Ciechanów: 4 (3), 11 (3), 16(3)
Ostrołęka: 33(2)
Pułtusk: 5 (3), 56 (2)
Ostrów M...: 6(2), Kaukaz. (1)
Węgrów: 21 (3), 27(4)
Mińsk Maz.: 10(3), 2 (2), 17 (4)
Garwolin: 8(3)
Łuków: 57 (2)
Siedlce: Piech (1) [BKombinowana]

Front Południowy:

Włodawa: 58 (2)
Hrubieszów: 25 (2), 7(2), Baszkir.(1)
Sokal: 24(2), 44(2)
Beresteczko: 4DK(2), 6 DK (2), 11 DK (2), 14 DK (2)
Dubno: OKB (1)
Brody: 45 (2), 17 DK (1), Piech(1) [BP z 63 DP]
Żółźce: 47(2), 8DK (3), 60(2)
Buczacz: 41(2)

Grodno: Piech (1) [143 BP]
Wilno: Piech (2) [164 BP]

Wojska litewskie:

Radun: 1 (3)

Sejny: 2 (3)

Pole "Rezerwa": nierozstawione oddziały nienazwane

Pole "Wydarzenia": 3, 19, 46, 48, 55

Pole "Jednostki rozbite": UHA I, UHA II, UHA III

Sugestie autora. Front północny musi powstrzymać ofensywę polską i nie może dopuścić do utraty Białegostoku. Sugeruję graczom wycofanie części sił w okolice Ostrołęka-Łomża i kontratakowanie atakujących wojsk polskich. Front południowy powinien zająć Lwów i wykorzystać 1 Armie Konną do wejścia na tyły Polaków w okolice Lublina.

Polacy:

Należy usunąć z talii polskiej następujące karty:

- "Kozacy Dońscy Jakowlewa" (14)
- "Nowe jednostki" (30)
- "Armia Ochotnicza" (34)

Front północny:

Toruń: Piech(2) [GO "Toruń"]
Płock: Piech(2) [1/2 GO "Dolna Wisła"]
Włocławek: 2 Lit-Biał(2), Piech(2) [1/2 GO "Dolna Wisła"]
Płońsk: 18(3), 22 (3), 2DK (3), Bsyber (2)
Modlin: 17(2), 9(2), Piech (1) [GO "Modlin"]
Warszawa: Kaw (2) [2 BK], 7BRez(3)
Radzymin: 11 (4), 1 Lit-Biał (2), 10(3)
Karczew: 8(2), 15 (4),
G. Kalwaria: 2 Leg. (3), 4(3)

Front południowy:

Dęblin: 16 (3), 21(4), Piech (2) [12BP z 6 DP]
Kock: 14 (3), Kaw(2) [4 BK]
Lubartów: 1 Leg. (4), 3 Leg. (4)
Chełm: 7 (3), Bułak-Bałach.(1)
Zamość: 6 Ukr URL(1)
Tomaszów: Jakowlew(1)
Lwów: 5(3), 6(2), Piech (2) [MOAO]
Żółkiew: 1DK(3), Kaw (2) [1BK]
Rohatyn: 12(3), 13(3), 1BRez(1)
Stanisławów: 2 Ukr URL (1), Pawlenko URL (2)

- Pole “Rezerwa”:
- Nierozstawione polskie oddziały nienazwane
 - Polskie Brygady Rezerwowe: (2BRez, 3Brez)
 - Oddział Rosyjskiej Ludowej Armii Ochotniczej [RNDA]

Pole “Wydarzenia”: Salnikow

Dodatkowe PZ:

- +1 za każdą rozbitą dywizję sowiecką (również zniszczoną na stałe)
- 1 za każdą rozbitą dywizję polską (również zniszczoną na stałe)
- +3 za zajęcie i utrzymanie Białegostoku

Sugestie autora. Jedyną szansą na wygranie jest umiejętnie prowadzona ofensywa znad Wieprza (siły w Dęblinie, Kocku i Lubartowie). Zajęcie Białegostoku i odcięcie sił sowieckich od zapatrzenia powinno być celem strategicznym. Na południu należy działać obronnie i nie dopuścić do zajęcia Lwowa. Dobrze jest wydzielić odwód (ok. 2 dywizji) w okolicy Lublina, które np. można przetransportować koleją z Góry Kalwarii.

SCENARIUSZ IV
KAMPANIA 1920 ROKU

Koniec scenariusza

Jeśli nie zostanie osiągnięty warunek wcześniejszego zwycięstwa, koniec gry następuje automatycznie z końcem ostatniego etapu.

Rozstawienie początkowe i posiłki

Zgodnie ze scenariuszem I (Wyprawa Kijowska).

Koniec

Życzę miłej zabawy!
Autor gry

Uwaga autora Kontrofensywa Grupy Uderzeniowej, dowodzonej osobiście przez Piłsudskiego, kompletnie zaskoczyła wojska Tuchaczewskiego. Pobite armie sowieckie zatrzymały się na linii Niemna. Obydwie strony były zbyt zmęczone i rozproszone, aby podjąć akcje ofensywne. Pauza operacyjna trwała do 20 września. Polacy i Sowieci szykowali się do jeszcze jednej bitwy. Inicjatywę przejął Piłsudski. 20 września 1920 r. rozpoczęła się ostatnia bitwa tej wojny tzw. Bitwa nad Niemnem. Jej wynik w dużym stopniu zaważył na kształcie granicy polsko-sowieckiej. Autor nie zdecydował się jednak na przedstawienie takiego scenariusza z powodu braku dostatecznej ilości danych historycznych.

Autor gry:
Robert Żak

Grafika i skład:
Krzysztof Wegner

Korekta:
Andrzej Fiett
Michał Ozon

Testerzy:
Radosław Gozdek
Marcin Chełchowski
Gabriel Szala
Krzysztof Dytczak
Ryszard Jeziorny
Sosiń ski Konrad
Łukasz Kopczyk
Bogdan Bogucki
Krzysztof Wegner
Andrzej Ilcewicz

Zapraszamy do odwiedzania naszej strony internetowej www.gryleonardo.pl i znajdującego się tam forum gry, gdzie znajdziecie odpowiedzi na pytania, porady dla graczy, strategie i wskazówki, ciekawostki i inne ciekawe materiały.

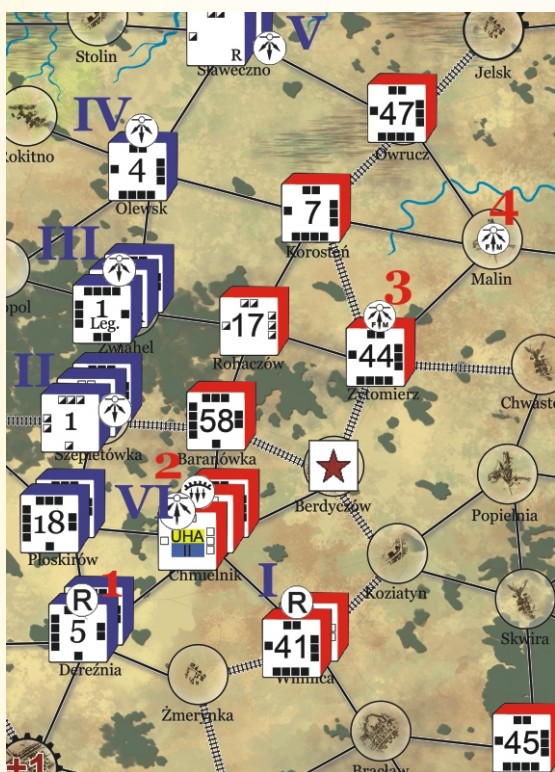
PRZYKŁADOWY ETAP GRY

Poniższy przykład jest przygotowany na podstawie faktycznego przebiegu wydarzeń w trakcie pierwszych dni Wyprawy Kijowskiej.

Założmy, że jest to rozgrywka czteroosobowa, toczona wyłącznie na froncie południowym.

Zamysł Polaków, polegał na związaniu i zniszczeniu sowieckich dywizji z wykorzystaniem przewagi liczebnej.

Zamysł Sowietów. Wywiad donosił o planowanej polskiej ofensywie. Sowietci chcieli oderwać się od Polaków, ponieść jak najmniejsze straty i zyskać na czasie aż do czasu nadsięgnięcia posiłków.



Rozstawienie początkowe, wg scenariusza Wyprawa Kijowska.

Faza dobrania kart. Gracze dobierają po 6 kart.

Faza 5 akcji. Akcja 1.

1. Zagrywanie kart.

Gracze kładą na stole po karcie, na razie nieodkryte. Pierwszy deklaruje zagranie gracz sowiecki i oznajmia, że zagrywa 3 rozkazy [założmy, że zagrał kartę "Silny ogień ckm", numer 38]. Gracz polski odkrywa położoną kartę i oznajmia, że zagrywa 5 rozkazów [karta "Dezercje", numer 6]. Pamiętajmy, że do rozkazów dodajemy darmowe "Rozpoznanie".

Gracze decydują się więc na silne manewrowanie wojskami w tej akcji.

2. Wydawanie rozkazów.

Ponieważ Inicjatywę mają Polacy, pierwszy musi położyć rozkaz gracz Sowietami. Kładzie rozkaz "Rozpoznanie" na pole Dereżnia [oznaczenie na rysunku 1], symulując akcję zaczepną na to pole i jednocześnie nie chcąc za wcześnie wydawać "prawdziwych" rozkazów.

Gracz polski kładzie rozkaz na pole Winnica, pozorując atak na to pole [numer 1].

Następnie gracz sowietami kładzie rozkaz 2, przeciwnik II i tak dalej, aż gracze rozstawiają już wszystkie rozkazy.

Oczywiście rozkazy są w rzeczywistości zakryte i przeciwnicy ich nie znają.

3. Rozstrzygnięcie rozkazów.

Rozstrzygamy marsze forsowne. Ponieważ Inicjatywa jest w rękach polskich, pierwszeństwo ma gracz Polski, który oznajmia, że ... nie wydał marszów forsownych. Przeciwnik wykonuje rozkaz numer 4 [marsz forsowny do pola] i rusza do Malina 7 oraz 47 dywizją a potem rozkaz numer 3 ruszając dywizje 58 [przez Berdyczów] oraz 17 kawalerii marszem "forsownym do" Żytomierza.

Przechodzimy do marszów. Polacy wykonują rozkazy "marszu z pola"

III - ruch trzech dywizji ze Zwiahla do Rohaczowa
IV - z Olewska do Korostenia 4 Dywizję Piechoty.

Żaden z powyższych ruchów nie zakończył się walką, gdyż Sowietci oderwali się w porę i opuścili te pozycje.

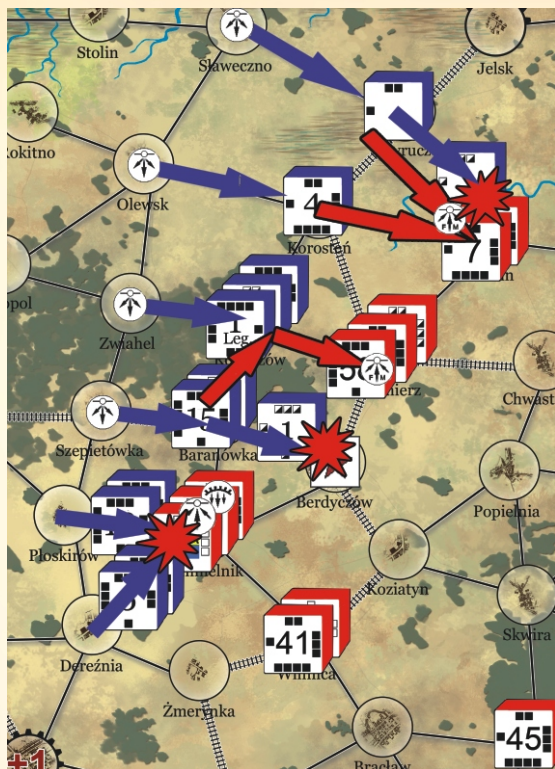
III - dwie dywizje z Płoskirowa do Baranówki. Widząc osłabienie Berdyczowa, gracz wysyła kawalerię do ataku na to miasto [kawaleria rusza się w marszu o 2 pola].

V - ruch 2 jednostek ze Sławeczna. Piechota rusza się o jedno pole do Owruca. Gracz postanawia jednak zaryzykować i rusza oddział kawalerii do Malina, gdzie stacjonują dwie wycofane dywizje sowieckie.

VI - rusza oddziały z Płoskirowa i Dereżnia, "marszem do pola" zatrzymując się przed Chmielnikiem, gdzie stacjonuje grupa wojsk sowieckich.

Rozkazów "Reorganizacja" i "Ruch kolejną" nie wydano.

Sowiecki rozkaz rozpoznania zdejmowany jest bez efektu, gdyż w Dereżni nie przebywa już żadna jednostka polska. Polacy mogą zobaczyć siły sowieckie w Winnicy. Gracz wykorzystuje sposobność i zagrywa w tym momencie kartę Reakcji, "Dezercje UHA" [numer 2], co oznacza eliminację jednostki UHA III [trafia na pole "Jednostki rozbite"].



3. Walki

Walka 1

Zaczynamy od najmniejszych walk, więc najpierw rozstrzygamy starcie o Berdyczów.

Karty bitewne - atakujący [Polak], oświadcza, że nie zagrywa kart bitewnych. Gracz Sowiecami również nie decyduje się na zagranie karty bitewnej. Następnie atakujący ustala modyfikator walki i decyduje się na zagranie losowej karty z wierzchu talii, podobnie jak gracz sowiecki. Załóżmy, że Polacy losują kartę z modyfikatorem 1, a Sowieci z 2. Polacy mają zatem 4 PS i zadają 1PS strat. Sowieci mają siłę 3 i nie zadają strat. Garnizon jest usuwany na tor etapów [na akcję 5] i pojawi się jako polski w Fazie Uzupelnień. Polacy zajmują Berdyczów i zyskują +1 PZ. Inicjatywa nie zmienia się, gdyż walka została wygrana z różnicą 1PS.

Walka 2.

Gracze nie deklarują ani kart bitewnych, ani kart zagranych dla modyfikatora walki.

Gracze odkrywają teraz wszystkie czynniki mające wpływ na walkę i liczą swoje PS. Gracz sowiecki losuje kartę z liczbą 2. Ruszał się marszem forsownym, więc ma siłę 4 [2 PS za oddziały + 2 z karty] i zadaje 1PS strat.

Gracz polski losuje kartę z modyfikatorem 3 i ma razem 5 PS [2PS oddział + 3 z karty]. Zadaje zatem 1PS.

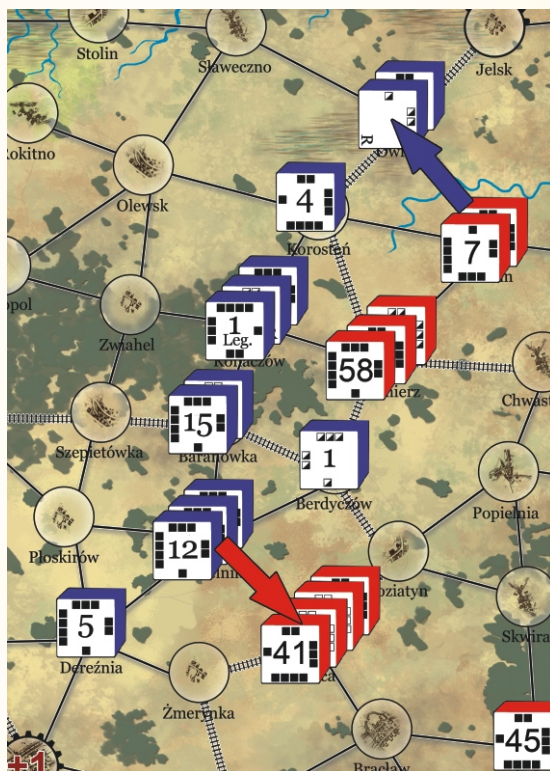
Polacy przegrywają starcie [remis oznacza porażkę atakującego] i zredukowany oddział kawalerii, wycofuje się z siłą 1 do Owruca. Sowieci zdobywają +1 Inicjatywy. Ponieważ nie ma sytuacji zera w Inicjatywie, żeton Inicjatywy pozostaje na polu 1 toru Inicjatywy i przekreślamy jest na stronę z symbolem Rosji Sowieckiej.

Walka 3.

Przystępujemy do walki w Chmielniku. Atakujący oświadcza, że zagrywa Kartę Bitewną i kładzie ją na stół, nie odkrytą. Gracz sowiecki oznajmia, że nie

zagrywa takiej karty. Atakujący postanawia ustalić losowy wynik walki, podobnie jak broniący. Odkrywamy kartę bitewną [„Wsparcie artylerii”, numer 9] oraz rozkazy. Okazuje się, że gracz sowiecki położył rozkaz „Odwrót”. Do walki więc nie dochodzi, tylko gracz redukuje o 1 PS oddział UHA I do poziomu 2 [musi akurat ten oddział, gdyż jest najsilniejszy]. Zagrana karta bitewna odkładana jest bez efektu na stos zużytych kart.

Siły sowieckie z Chmielnika muszą się wycofać do Winnicy, bo Berdyczów jest już zajęty. Wszystkie jednostki zmieszczą się w Winnicy [maksymalnie 4]. Gdyby nadal stacjonowała tam UHA III, wszystkie jednostki nie mogłyby się wycofać i jedną gracza musiałby usunąć z gry [na stałe].



Podsumowanie akcji. Graczowi polskiemu nie udało się zrealizować pierwotnego zamiaru. Nie wyeliminował żadnej dywizji sowieckiej z wyjątkiem, słabej ukraińskiej brygady UHA III i to kosztem karty. Ponadto gracz polski stracił w tej akcji Inicjatywę oraz aż trzy karty! Polacy działali zbyt ostrożnie, nie ponosząc większych strat, ale zarazem nie wykorzystując przewagi operacyjnej, którą mają na tym froncie. Pewnym sukcesem jest rozcięcie wojsk sowieckich na dwa ugrupowania, przy czym pozycja pod Żytomierzem jest praktycznie nie do utrzymania, gdyż może zostać zaatakowana z trzech stron, co oznacza 2 flanki. Istnieje również umiarkowane ryzyko okrążenia zgrupowania w Winnicy, jeśli pozostanie ono na pozycjach.

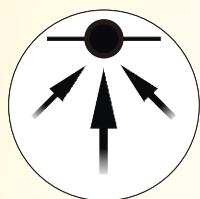
Akcja gracza sowieckiego była całkiem efektywna. Udało mu się oderwać od Polaków bez większych strat. Stracił tylko jedną kartę i ma na ręce do końca etapu jeszcze 5 kart [Polacy zaledwie 3]. W następnej akcji musi uporządkować linię i nie dopuścić do odcięcia oddziałów w Winnicy oraz oskrzydlenia Żytomierza.

4. Sprawdzanie zaopatrzenia - wszystkie jednostki są zaopatrzone.

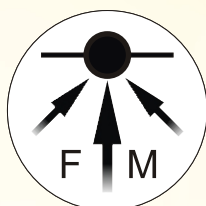
5. Koniec akcji - żeton postępu gry przesuwany jest na 2 akcję tego etapu.

Zestawienie żetonów

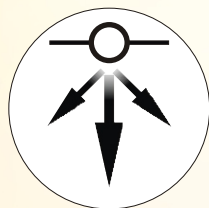
Przebieg etapu



Żeton Rozkaz
"Marsz do pola"



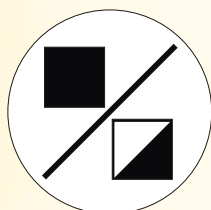
Żeton Rozkaz
"Forsowny Marsz do pola"



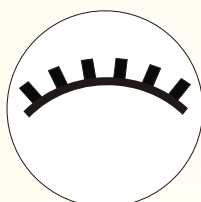
Żeton Rozkaz
"Marsz z pola"



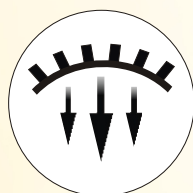
Żeton Rozkaz
"Forsowny Marsz z pola"



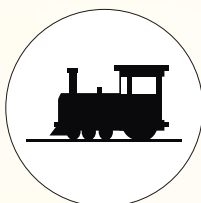
Żeton Rozkaz
"Reorganizacja"



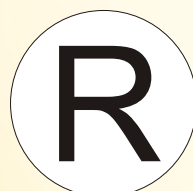
Żeton Rozkaz
"Obrona"



Żeton Rozkaz
"Odwrót"



Żeton Rozkaz
"Transport Koleją"



Żeton Rozkaz
"Rozpoznanie"

- Faza dobierania kart

- Faza operacyjna [5 akcji]

1. Zagrywanie kart

2. Wydawanie rozkazów

3. Rozstrzyganie rozkazów

4. Walki

5. Sprawdzanie zaopatrzenia

6. Koniec akcji

- Faza Uzupełnień

1. Uzupełnienia operacyjne

2. Uzupełnienia strategiczne

