

A GAME BY STEPHEN POLE

How the West was Saved: the Russo-Polish War

APRIL - OCTOBER 1920



SPIS TREŚCI.	STRONA
1.0 ELEMENTY GRY.....	2
2.0 KOLEJNOŚĆ CZYNNOŚCI.....	3
3.0 ZDARZENIA LOSOWE.....	3
4.0 OKREŚLENIE PUNKTÓW ZASOBÓW.....	4
5.0 MAGAZYNY.....	4
6.0 SPRAWDZANIE ZAOPATRZENIA.....	6
7.0 RUCH ODDZIAŁÓW BOJOWYCH.....	6
8.0 RUCH DOWÓDZTW.....	7
9.0 WALKA.....	8
10.0 UZUPEŁNIANIE ODDZIAŁÓW.....	11
11.0 RUCH STRATEGICZNY.....	11
12.0 POSIŁKI.....	11
13.0 ZASADY SPECJALNE.....	11
TŁUMACZENIA KART.....	13

"How the West was Saved" to prosta gra dla dwóch graczy oparta na wydarzeniach wojny polsko-bolszewickiej 1920 roku. Jeden gracz kontroluje Rosjan, drugi Polaków.

1.0 ELEMENTY GRY.

1.1 Lista elementów gry.

Kompletna gra składa się z:

- książki zasad (16 stron),
- karty rozstawienia początkowego,
- dwóch kostek sześciociennych - jednej białej i jednej czerwonej,
- planszy o wymiarach 48 x 68 cm przedstawiającej zachodnią Rosję i sąsiednie tereny,

Errata planszy: na planszy jest miasto „Olsztyn”. Powinno być „Ostroleka”. Zielony kolor napisu jest poprawny - to miasto należy uwzględnić podczas liczenia punktów zwycięstwa.

- 216 żetonów reprezentujących oddziały i żetony pomocnicze,
- 40 kart zdarzeń losowych.

1.2 Oddziały.

Żetony reprezentują jednostki wojskowe dwóch stron konfliktu: Rosjan i ich sojuszników (zwanym dalej „Rosjanami”) oraz Polaków i ich sojuszników (zwanym dalej „Polakami”). Rosjanie są czerwoni, a Polacy biali. Żetony sojuszniczych kontyngentów, które składały się z jednostek - Litwinów wspierających Rosjan i Ukraińców wspierających Polaków - są odpowiednio zielono/czerwone i niebiesko/żółte. Przykłady czterech (4) żetonów różnych narodowości są wydrukowane na planszy.

Są trzy (3) typy żetonów: **dowództwa, oddziały bojowe i magazyny**, których przykłady są także wydrukowane na planszy.

Zasady odnoszące się do dowództw są określone w 7.2, 7.6, 9.2, 9.6 i 11.2 (Szczegółowe ograniczenia mają zastosowanie do dowództw rosyjskich, litewskich i ukraińskich. Objasniono je w Zasadach Specjalnych 13.1, 13.3 i 13.4.).

Jednostki bojowe to:

- kawaleria
- piechota
- artyleria

Przykłady trzech (3) oddziałów bojowych wydrukowano na planszy. (Inne małe, wyspecjalizowane typy jednostek, które okazjonalnie występowały w kampanii - samoloty, pociągi pancerne, czołgi itp. - są odzwierciedlone w kartach zdarzeń losowych [zasada 3.0].)

Krawędź każdego żetonu kawalerii i piechoty ma kolorowy pasek: biały dla Rosjan, czerwony dla Polaków, zielony dla Litwinów i niebieski dla Ukraińców. Oznacza on front oddziału.

Definicja - Front oddziału: Kierunek, w który zwrócona jest jednostka kawalerii lub piechoty, to jej **front**. W obrębie pola przednia krawędź każdej takiej jednostki musi przylegać do konkretnej krawędzi sześciokąta, aby jej front był wyraźnie oznaczony. **Wszystkie jednostki kawalerii i piechoty na stosie muszą zawsze mieć to samo ukierunkowanie.** Jednostka kawalerii lub piechoty może zmienić swoje ukierunkowanie tylko podczas faz Ruchu, Walki (pościg/wycofanie) lub Ruchu Strategicznego.

Jednostki bojowe mają albo **pełną siłę** (awers żetonu), albo są **osłabione** (rewers żetonu). Dwa (2) **współczynniki walki [WW]** są wydrukowane na awersie i rewersie każdego żetonu kawalerii i piechoty: jeden (1) dla frontu, drugi dla pozostałych pięciu (5) krawędzi.

Wyjątek: trzy (3) polskie jednostki - 13. pułk kawalerii, 41. pułk piechoty i 6. dywizja ukraińska - są jednostronne. Są one traktowane jako „osłabione”, ale nie można zastosować zasady 10.0.

Jednostki artylerii o pełnej sile mają WW równy jeden (1) niezależnie od frontu. Osłabione jednostki artyleryjskie mają WW równy zero (0), chyba że są na polu z jednostką piechoty. W tym przypadku mają WW równy jeden (1).

Definicja - Stos: **Stos** zawiera jedną lub więcej (1+) sojuszniczych jednostek, zajmujących ten sam heks.

Definicja - limit stosu: **Limit stosu** obowiązuje jednostki bojowe przez cały czas. Na danym heksie nie może być więcej niż **cztery (4)** sojusznicze jednostki bojowe. Aby ułatwić grę, dodano żetony zgrupowań. Można ich użyć do zaznaczenia pozycji i ukierunkowania dużych stosów, a oddziały należy przenieść do odpowiedniego pola wydrukowanego obok mapy.

Dowództwa i magazyny nie podlegają zasadom dotyczącym ukierunkowania i stosów.

1.3 Plansza do gry.

Każdy heks, reprezentuje około 33 mile (50 km). Typy terenu i ich efekt określa tabela Efekt Terenu obok mapy.

Dostępne hekсы to teren czysty, lasy, bagna lub wzgórze. Niektóre pola zawierają miasta lub fortyfikacje, które dają obrońcom przewagę w walce [zasada 9.3, podpunkt 4]. Miasta z nazwami w kolorze zielonym liczą się jako punkty zwycięstwa [przepis 2.2].

Lasy, bagna i wzgórze to „teren trudny” (białe pola w tabeli Efekt Terenu) i jako takie wpływają na zaopatrzenie, ruch i walkę [zasady 5.2, 6.0, 7.4 i 9.3, podpunkt 2].

Teren niedostępny to jeziora, góry, morze i pięć centralnych heksów Pripet Marshes (szare pola w tabeli Efekt Terenu). Te heksy, a także kraje neutralne (Czechosłowacja i Łotwa) są zawsze niedostępne dla wszystkich jednostek. Nie można przez nie prowadzić linii zaopatrzenia [zasady 5.2 i 6.0], a wszystkie jednostki, które wejdą do tych krajów (na przykład w wyniku wycofania się po walce) są internowane (usuwane z gry). To samo dotyczy Litwy, zanim dojdzie do podpisania traktatu rosyjsko-litewskiego. Po zagranu karty zdarzenia losowego numer 2, Litwa uczestniczy w wojnie po stronie Rosjan, a jednostki mogą wchodzić i prowadzić linie zaopatrzenia przez heksy w tym kraju. Ponadto zobacz zasadę specjalną 13.5 dotyczącą statusu Prus Wschodnich.

Niektóre heksy są oddzielone rzekami, oznaczonymi grubymi niebieskimi liniami. Rzeki nie utrudniają ruchu, ale zakłócają zaopatrzenie [zasady 5.2 i 6.0]. Wpływają także na walkę [zasada 9.3, podpunkt 2].

1.4 Rozstawienie początkowe oddziałów.

Gracze umieszczają dowództwa, jednostki bojowe i magazyny na planszy zgodnie z dołączoną kartą. **Wszystkie jednostki kawalerii i piechoty w stosie muszą mieć identyczne ukierunkowanie, co należy wyraźnie zaznaczyć** [przepis 1.2].

Gracze mogą używać niezadrukowanych żetonów jako maskowania, aby wprowadzić w błąd przeciwnika, co do wielkości stosu. Patrz zasada specjalna 13.2.

1.5 Zaokrąglanie w dół.

Jeśli zasady nakazują dzielenie przez 2, to wszystkie ułamki należy zaokrąglić w dół.

2.0 KOLEJNOŚĆ CZYNNOŚCI.

2.1 Fazy etapu.



Rozgrywka trwa maksymalnie 14 etapów, z których każdy reprezentuje około dwa (2) tygodnie rzeczywistego czasu od kwietnia do października 1920 roku. Każdy etap składa się z kilku faz, z których każda musi zostać ukończona przez **obu graczy** przed przejściem do następnej fazy. Fazy i ich kolejność przedstawiono poniżej. Po zakończeniu tych faz etap dobiega końca, a kolejny rozpoczyna się wraz z przesunięciem żetonu **Czas** na następne pole **Toru Etapów**, wydrukowanego obok mapy.

- Zdarzenia losowe
- Określenie punktów zasobów
- Magazyny
- Sprawdzenie zaopatrzenia
- Ruch oddziałów bojowych
- Ruch dowództw
- Walka
- Uzupełnianie oddziałów
- Ruch strategiczny
- Posiłki

2.2 Zwycięstwo w grze.

Jeśli polska, zaopatrzona jednostka [zasada 6.0] zajmie Smoleńsk, Polacy natychmiast wygrywają.

Jeśli rosyjska, zaopatrzona jednostka [zasada 6.0] zajmie Warszawę, Rosjanie natychmiast wygrywają.

W przeciwnym razie wygrywa strona, która zajmuje sześć (6) lub więcej punktowanych miast (nazwy na zielono) na końcu 14 etapu. Każdy inny wynik to remis.

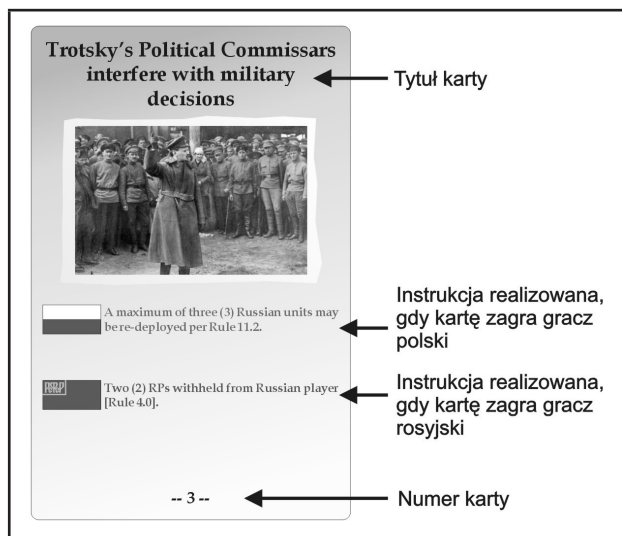
3.0 ZDARZENIA LOSOWE.

3.1 Karty zdarzeń losowych.

Talia zawiera 40 kart zdarzeń losowych. Instrukcje są dla jednego lub obu graczy. Przed rozpoczęciem gry usuń z talii karty 2, 4, 7, 8, 13, 22 i 32. Potasuj talię.

Na początku pierwszego etapu każdy gracz ciągnie jedną kartę z wierzchu talii, po czym karty o numerach 2, 4, 7, 8, 13, 22 i 32 wracają do talii. Karty należy ponownie potasować.

Karty pociągnięte przez graczy podczas pierwszego etapu nie są zagrywane w tym etapie, lecz zachowane do następnego etapu.



W każdym etapie, rozpoczynając od drugiego, każdy gracz ciągnie kartę, aby mieć dwie (2) karty na ręce. Następnie musi zdecydować, którą kartę zagrywa w danym etapie.

W etapach 2–7 gracz rosyjski jako pierwszy ciągnie i zagrywa kartę. W etapach 8–14 gracz polski wykonuje te czynności jako pierwszy.

3.2 Zagrywanie kart zdarzeń losowych.

Każdy gracz stosuje tylko instrukcje na karcie, odpowiednie dla strony, którą reprezentuje: są one napisane na czerwono dla Rosjan i na niebiesko dla Polaków. O ile nie wskazano inaczej, instrukcje są wdrażane natychmiast lub podczas odpowiedniej fazy, a karta jest umieszczana na stosie kart użytych. Jeśli nie

można wykonać instrukcji, karta jest po prostu odrzucana. Następnie każdy gracz ma jedną (1) kartę w ręce, aż proces ciągnięcia kart zostanie powtórzony na początku następnego etapu.

Kilka kart zawiera tylko jeden zestaw instrukcji, napisanych na czarno. Jeśli zostanie pociągnięta taka karta nie może zostać zachowana, lecz musi zostać zagrana natychmiast po tym, jak przeciwny gracz zagra swoją kartę, niezależnie od tego, kto był pierwszy. Karty pojedynczych instrukcji zastępują wszystkie instrukcje na karcie zagranej przez przeciwnego gracza. Jeśli obaj gracze pociągną karty pojedynczych instrukcji, zachowana jest normalna kolejność.

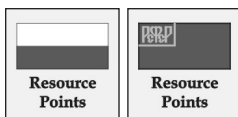
4.0 OKREŚLENIE PUNKTÓW ZASOBÓW.

Definicja - Punkty Zasobów: Punkty zasobów reprezentują zdolności logistyczne każdej ze stron i służą do zakładania nowych lub utrzymywania istniejących magazynów, aktywowania jednostek, uzupełniania osłabionych jednostek oraz wykonywania ruchu strategicznego jednostek rosyjskich między strefami dowodzenia.

Po zagraniu karty zdarzenia losowego, każdy gracz określa całkowitą liczbę punktów zasobów dostępnych do użycia w bieżącym etapie. Należy rzucić dwoma kostkami i od wyniku na białej kostce odjąć wynik, który wypadł na kostce czerwonej. Tak uzyskany rezultat należy dodać do podstawowej liczby Punktów Zasobów. Jest on podana na Torze Etapów, obok odpowiedniej flagi.

Przykład: Podstawowa liczba Punktów Zasobów dla Rosjan to dwanaście (12). Wynik rzutu białą kostką wynosi sześć (6) i wynik rzutu czerwoną kostką trzy (3), wynik netto (6 - 3) jest plus trzy (+3). Jest to dodawane do dwunastu (12) i całkowita liczba Punktów Zasobów równa się piętnaście (15). Gdyby zamiast tego rzut białą kostką wynosił dwa (2), a rzut czerwoną kostką cztery (4), wynik byłby (2-4) minus dwa (-2) i dałby całkowitą liczbę Punktów Zasobów równą dziesięć (10).

Uwaga: karty zdarzeń losowych mogą zmodyfikować całkowitą liczbę Punktów Zasobów dostępną w danym etapie.



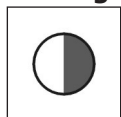
Gracze mogą korzystać z **Toru Punktów Zasobów i Markerów Punktów Zasobów**, aby zaznaczać liczbę wydanych Punktów Zasobów podczas każdego etapu. Niewykorzystane Punkty Zasobów przepadają, nie można ich pozostawić do wykorzystania w kolejnych etapach.

5.0 MAGAZYNY.

Definicja - Główna Baza Zaopatrzenia: Główna Baza Zaopatrzenia jest podstawowym miejscem, z którego płynie zaopatrzenie dla walczących armii. Dla Rosjan jest to wschodnia krawędź mapy. Dla Litwinów, jeśli przyłączą się do wojny, będzie to Kowno. Dla Polaków i Ukraińców jest to Warszawa.

Definicja - Magazyn: Magazyn jest lokalnym źródłem zaopatrzenia dla sojusznicznych jednostek bojowych.

5.1 Magazyny - wprowadzenie.



Podczas Fazy Magazynu gracze naprzemiennie zakładają nowe magazyny i/lub usuwają maksymalnie jeden (1) istniejący magazyn. Gracz z większą całkowitą liczbą Punktów Zasobów rozpoczyna sekwencję. Jeśli obaj gracze mają tyle samo Punktów Zasobów, gracz polski zaczyna.

Jeśli w którymkolwiek momencie gracz odmówi założenia (lub usunięcia) magazynu, nie ma już takiej możliwości podczas bieżącego etapu. Jego przeciwnik może to robić, dopóki on również nie będzie w stanie lub nie będzie chciał kontynuować.

5.2 Zakładanie nowych magazynów.

Nowy magazyn można założyć tylko w mieście zajmowanym przez sojuszniczną jednostkę bojową. Jednostka bojowa może następnie opuścić pole bez wpływu na magazyn. (Zakładamy, że miasta, w których są magazyny według Karty Rozstawienia Początkowego, były zajęte przez jednostki bojowe przed rozpoczęciem gry).

Nowy magazyn musi być połączony z Główną Bazą Zaopatrzenia siecią magazynów. Ta sieć może obejmować magazyny, które zostały utworzone podczas obecnego etapu. Nie może być więcej niż trzy (3) heksy przerwy między dowolnymi dwoma (2) magazynami lub między magazynem a Główną Bazą Zaopatrzenia. Żaden z heksów nie może być:

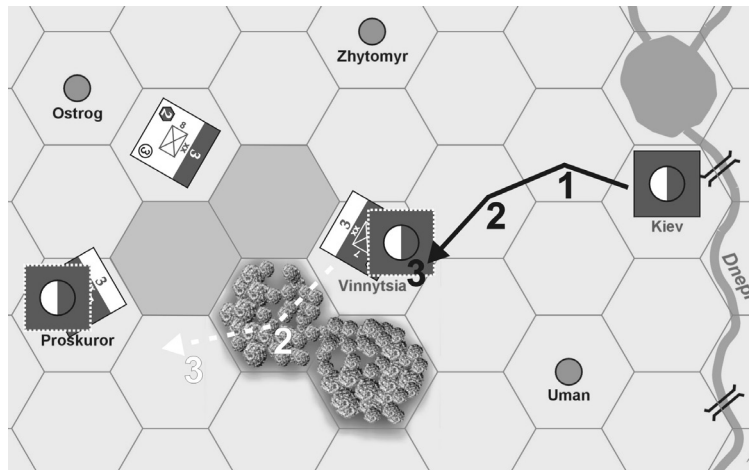
- terenem niedostępnym,
- zajęty przez wrogą jednostkę,
- przyległym do heksu zajmowanego przez wrogą jednostkę bojową (chyba że jest oddzielony rzeką bez mostu i/lub zajęty przez sojuszniczną jednostkę),
- oddzielony rzeką bez mostu od następnego pola.

Każdy heks trudnego terenu liczy się jako dwa (2) dla potrzeb tego przepisu.

5.3 Koszt magazynu.

Każdy magazyn połączony z Główną Bazą Zaopatrzenia, niezależnie od tego, czy został założony podczas obecnego czy poprzednich etapów, kosztuje gracza jeden (1) Punkt Zasobów. Każdy magazyn utworzony podczas poprzednich etapów i nie połączony z Główną Bazą Zaopatrzenia, kosztuje dwa (2) Punkty Za-

Przykład - zakładanie nowego magazynu.



Na początku tury Rosjanie mają magazyn w Kijowie i jednostki bojowe w Vinnytsia i Proskuror.

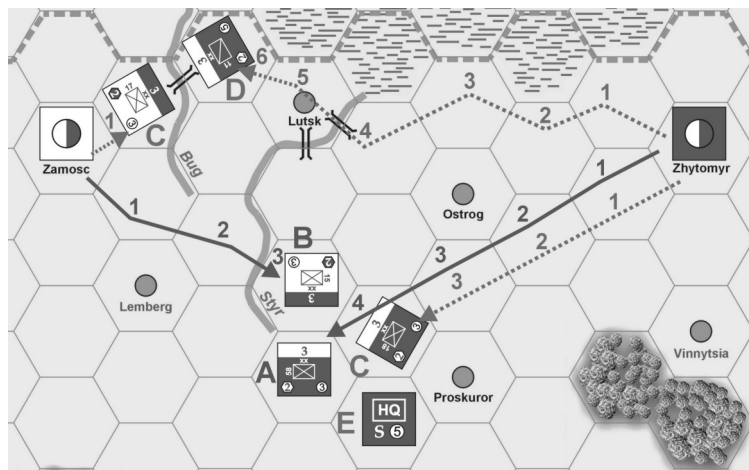
Gracz rosyjski może umieścić nowy magazyn w Vinnytsia, ponieważ istnieją tylko dwa (2) heksy przerwy między Kijew, gdzie już istnieje magazyn, a Vinnytsia jest okupowana przez sojuszniczą jednostkę bojową [przepis 5.2].

Następnie gracz rosyjski może wydłużyć łańcuch magazynów do Proskuror. Miasto jest zajęte przez rosyjską jednostkę bojową i ponownie dzieli je nie więcej niż trzy (3) heksy od magazynu w Vinnytsia. Chociaż obecność polskiej jednostki bojowej skutecznie blokuje łańcuch dostaw (heksy zaznaczone na szaro) na północ od lasu [reguła 5.2, podpunkt 3], droga przez las (linia przerywana) jest dostępna i heksy leśny liczony jest jako dwa (2) heksy [reguła 5.2].

Koszt utrzymania magazynu w Kijew i utworzenia nowych w Vinnytsia i Proskuror wynosi jeden (1) Punkt Zasobów za każdy, łącznie trzy (3) [zasada 5.3].

Warto zwrócić uwagę, że jeśli magazyn w Vinnytsia zostanie później usunięty lub wyeliminowany, aby przerwać łańcuch między Kijew a Proskuror, ten ostatni magazyn działałby nadal, ale należałoby wydać dwa (2) Punkty Zasobów, aby go utrzymać [przepis 5.3].

Przykład - sprawdzenie zaopatrzenia.



Z wyjątkiem rosyjskiej kawalerii (patrz poniżej) jednostka bojowa może być oddzielona od sojuszniczego magazynu lub Głównej Bazy Zaopatrzenia nie więcej niż trzema (3) heksami przerwy [przepis 6.0]. Zakazy z punktu 5.2 dotyczą także tych heksów.

W powyższej sytuacji rosyjska 58. Dywizja Strzelców [A] jest niezaopatrzona, ponieważ między nią a magazynem w Zhytomyr jest więcej niż trzy (3) heksy przerwy. Jednostkę należy odwrócić na rewers, aby pokazać, że jest osłabiona [zasada 6.0]. Polska 15. Dywizja Piechoty [B] również musiałaby zostać odwrócona na rewers. Choć dzielą ją tylko dwa (2) heksy przerwy od magazynu w Zamosc, zaopatrzenia nie można prowadzić przez rzekę bez mostu [zasada 5.2].

Wszystkie pozostałe jednostki są zaopatrzone, dlatego, że między nimi a magazynami nie ma więcej niż trzy (3) heksy przerwy [jednostki oznaczone C], albo jednostką jest rosyjska kawaleria [D], którą może oddzielać od magazynu nie więcej niż sześć (6) heksów przerwy [przepis 6.0].

Należy pamiętać, że dowództwa [E] są zawsze zaopatrzone, niezależnie od odległości od magazynu.

sobów. Magazyn dobrowolnie usunięty podczas **tego etapu** [zasada 5.4] nie kosztuje żadnych Punktów Zasobów.

5.4 Likwidacja magazynu.

Gracz może zlikwidować tylko jeden (1) istniejący magazyn podczas naprzemiennej sekwencji opisanej w punkcie 5.1.

Jeśli po usunięciu magazynu, gracz nadal nie ma wystarczającej liczby Punktów Zasobów, aby utrzymać istniejące magazyny, jego przeciwnik wybiera, które kolejne magazyny należy usunąć, aby wystarczyło Punktów Zasobów na ich utrzymanie.

Usunięcie magazynu nie wpływa na inne magazyny podczas sprawdzania zaopatrzenia jednostek. **Ciągłość sieci magazynów jest konieczna tylko do ustanowienia nowego magazynu zgodnie z zasadą 5.2.**

6.0 SPRAWDZANIE ZAOPATRZENIA.

Gracze sprawdzają zaopatrzenie swoich jednostek bojowych. Oddział **jest zaopatrzony**, gdy między nim a magazynem lub Główną Bazą Zaopatrzenia jest nie więcej niż trzy (3) heksy przerwy.

Wyjątek: dla rosyjskiej kawalerii ten dystans to sześć (6) heksów.

Zakazy z przepisu 5.2, dotyczące heksów między magazynami/Główną Bazą Zaopatrzenia, dotyczą również heksów między magazynem a jednostkami bojowymi.

Jednostka bojowa, która nie ma zaopatrzenia, jest **osłabiana** (odwracana na rewers). Jeśli jest już osłabiona, jest eliminowana (usuwana z gry). Gracze sprawdzają zaopatrzenie swoich jednostek jednocześnie.

Dowództwa nie podlegają zasadom o zaopatrzeniu.

Uwaga: Rosyjskie magazyny nie mogą zaopatrywać jednostek litewskich, ale polskie magazyny mogą dostarczać zaopatrzenie jednostkom ukraińskim [przepisy 13.3 i 13.4].

7.0 RUCH ODDZIAŁÓW BOJOWYCH.

7.1 Przepisy ogólne.

Na początku Fazy Ruchu Oddziałów, polski gracz może sprawdzić maksymalnie dwa (2) rosyjskie stosy. Dodatkowo patrz przepis 13.2.

Faza Ruchu Oddziałów składa się z dwóch (2) części.



Najpierw gracze naprzemiennie przydzielają jeden (1) **Żeton Aktywacji** do jednego (1) stosu, który chcą poruszyć. Po położeniu żetonu, należy odjąć odpowiednią liczbę Punktów Zasobów [zasada 7.3] od liczby dostępnych

Punktów Zasobów. Jeśli gracz w dowolnym momencie zrezygnuje z przydzielenia Żetonu Aktywacji, nie będzie mógł już tego zrobić w tym etapie. Jego przeciwnik może nadal przydzielać żetony, dopóki także nie zrezygnuje lub nie będzie mógł tego zrobić.

Każdy gracz rzuca 1K6. Gracz z wyższym wynikiem rozpoczyna sekwencję. (Jeśli jest remis, należy powtórzyć rzuty).

Gdy obaj gracze zakończą przydzielanie żetonów, rozpoczyna się druga część Fazy. Gracze naprzemiennie wykonują jeden (1) rozkaz za każdy Żeton Aktywacji. Każdy rozkaz polega na przesunięciu części lub wszystkich jednostek bojowych na stosie, do którego przydzielono żeton. Po wydaniu każdego rozkazu Żeton Aktywacji jest usuwany ze stosu. Gracze rzucają 1K6, aby ustalić, kto rozpoczyna sekwencję.

Definicja - Ruch: **ruch** obejmuje **część** lub wszystkie jednostki, które rozpoczynają fazę na stosie, przemieszczając się razem z heksu na sąsiedni heks, aż dotrą do docelowego heksu, **który musi być inny niż heks początkowy; lub wszystkie** jednostki kawalerii i piechoty na stosie, zmieniają ukięrowanie.

Dowództwo, które rozpoczyna fazę z jednostką (jednostkami) bojową, może towarzyszyć tej jednostce przez całość lub część jej ruchu.

7.2 Aktywacja.

Jeśli niektóre lub wszystkie jednostki bojowe na stosie, do którego został przydzielony Żeton Aktywacji, otrzymają rozkaz przejścia na heks docelowy (zamiast zmiany ukięrowania) i, w chwili wydania rozkazu, na polu lub polu sąsiednim nie ma dowództwa, gracz rzuca 1K6. Jeśli wynik jest równy lub mniejszy niż liczba heksów (bez wrogich oddziałów, z terenem innym niż niedostępny) między stosem a najbliższym dowództwem, rozkaz nie jest wykonywany - jednostki pozostają na miejscu.

Uwaga: Żeton Aktywacji jest usuwany, a koszt odejmowany od dostępnych Punktów Zasobów [przepis 7.3], niezależnie od tego, czy ruch został wykonany.

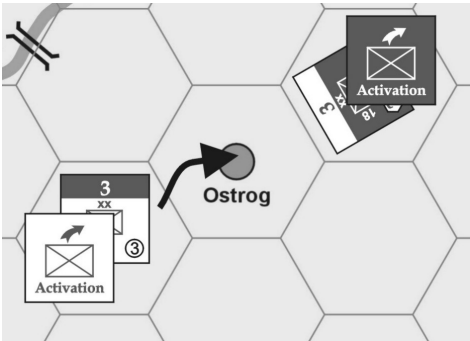
Stos może zostać podzielony, tak aby niektóre jednostki otrzymały rozkaz poruszania się jako nowy stos, podczas gdy inne pozostają na miejscu. Jeśli dwa lub więcej (2+) Żetony Aktywacji zostaną przydzielone do stosu, można utworzyć dwa lub więcej (+2) nowych stosów z jednostek, którym rozkazano przesunąć się na jedno pole, a później w naprzemiennej kolejności, inne jednostki mogą przesunąć się na inne pole. Wszystkie jednostki na stosie muszą pozostać razem podczas ruchu i muszą mieć wystarczający limit punktów ruchu, aby dotrzeć do docelowego heksu [przepis 7.4]. **Każda jednostka piechoty i/ lub kawalerii, poruszające się razem, muszą**

przyjąć to samo ukierunkowanie na docelowym heksie. Jeśli docelowy heks zawiera już sojuszniczą kawalerię i/lub piechotę, dochodzące jednostki muszą przyjąć ukierunkowanie oddziałów, które są już na polu.

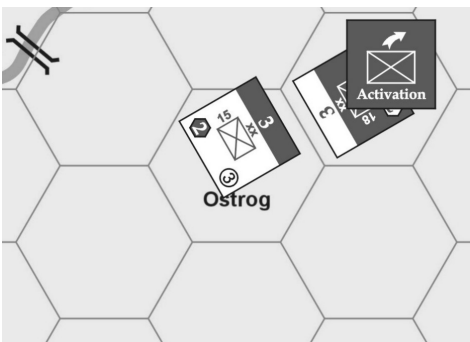
Do stosu nie można przydzielić więcej Żetonów Aktywacji niż liczba jednostek bojowych na stosie. Jednostka bojowa nie może wykonać więcej niż **jednego (1) rozkazu** na etap, a każdy Żeton Aktywacji **musi** oznaczać wydanie rozkazu ruchu. Żetonu nie można po prostu usunąć ze stosu.

Wyjątek: jeśli w chwili wydania rozkazu, stos jest skierowany w stronę wrogięgo stosu, Żeton Aktywacji może zostać odrzucony - patrz poniższy przykład.

Przykład - usunięcie Żetonu Aktywacji.



Żeton Aktywacji został przydzielony zarówno polskiej dywizji piechoty, jak i rosyjskiej dywizji piechoty. Załóżmy, że polski oddział jako pierwszy otrzymuje rozkaz ruchu. Po udanym rzucie kostką (przepis 7.2), wchodzi na pole z miastem Ostrog i przyjmuje ukierunkowanie w stronę rosyjskiej dywizji, jak pokazano na poniższym schemacie.



Rosyjska dywizja ma ukierunkowanie w stronę wrogięgo jednostki. Gracz rosyjski ma trzy opcje:

- wydać rozkaz (przepis 7.2), aby zmienić ukierunkowanie;
- próbować wydać rozkaz (przepis 7.2), aby przejść na inny heks;
- odrzucić Żeton Aktywacji, aby położenie i ukierunkowanie dywizji pozostały bez zmian.

7.3 Koszt aktywacji.

Koszt przydzielenia Żetonu Aktywacji do stosu wynosi jeden (1) Punkt Zasobów lub dwa (2), jeśli stos rozpoczyna Fazę Ruchu Oddziałów bez zaopatrzenia (zgodnie z zasadą 6.0).

Pamiętaj: Koszt jest ponoszony, niezależnie od tego, czy ruch zostanie wykonany (zasada 7.2).

7.4 Ograniczenia ruchu.

Podczas Fazy Ruchu Oddziałów:

- Aktywowana jednostka bojowa nie może wejść na teren niedostępny lub heks zawierający wrogię jednostki bojowe.
- Aktywowana jednostka artylerii lub piechoty nie może przejść bezpośrednio z heksu sąsiadującego z wrogimi jednostkami bojowymi na inny taki heks, **chyba że** jeden lub oba te heksy są oddzielone od wrogię jednostki rzeką bez mostu i/lub zajęte przez sojuszniczą jednostkę, która nie poruszała się i nie będzie poruszać się podczas bieżącej Fazy. (**Uwaga:** to ograniczenie nie dotyczy jednostek kawalerii).
- Aktywowana jednostka bojowa, która nie jest zaopatrzona (zasada 6.0), może wejść na inny heks tylko wtedy, gdy docelowy heks jest zaopatrzony.
- Jeśli heks zawiera sojusznicze jednostki, nowo przybyła kawaleria i/lub piechota musi przyjąć takie samo ukierunkowanie, jak kawaleria i/lub piechota znajdująca się na polu.

Poniższa tabela określa maksymalną liczbę heksów, o ile jednostki bojowe mogą się poruszać; ich „limit punktów ruchu”. W przypadku artylerii i piechoty (ale nie kawalerii) każdy heks trudnego terenu liczy się jako dwa (2):

typ oddziału	limit punktów ruchu
artyleria	2
piechota	3
kawaleria	5*

* Należy rzucić 1K6 za każdą jednostkę kawalerii, która przemieściła się pięć (5) heksów. Wynik pięć lub sześć (5 lub 6) powoduje osłabienie jednostki o pełnej sile (odwrócenie jej na rewers) lub wyeliminowanie i usunięcie już osłabionej jednostki.

7.5 Magazyny.

Po założeniu, magazyn nie może się poruszyć i może zostać usunięty w wyniku zasady 5.4 lub, gdy wroga jednostka bojowa wejdzie na pole podczas Fazy Ruchu, Fazy Walki lub Fazy Ruchu Strategicznego.

7.6 Dowództwa.

Jeśli wroga jednostka bojowa wejdzie na heks zajmowany przez dowództwo, postępuj zgodnie z procedurą opisaną w 9.6.

8.0 RUCH DOWÓDZTW.

Gdy obaj gracze zakończą ruch jednostek bojowych, naprzemiennie poruszają swoje dowództwa. Gracz z większą całkowitą liczbą Punktów Zasobów na początku etapu jako pierwszy przesuwają dowództwo. Jeśli te liczby są równe, gracz polski zaczyna.

Jeśli w dowolnym momencie tej fazy gracz odmówi przesunięcia dowództwa, traci tę możliwość podczas bieżącego etapu. Jego przeciwnik może nadal przemieszczać dowództwa, dopóki nie będzie chciał lub

nie będzie mógł tego zrobić.

Ruch dowództw nie wiąże się w żaden sposób z Punktami Zasobów.

Każda jednostka dowodzenia może poruszyć się tylko raz. Może poruszać się maksymalnie o pięć (5) heksów, niezależnie od terenu, z wyjątkiem terenu niedostępnego. Dowództwa nie mogą wejść na pole zajęte przez wrogi oddział.

Uwaga: Jednostka dowodzenia może poruszać się podczas tej fazy, nawet jeśli poruszała się wraz z jednostką podczas Fazy Ruchu Oddziałów Bojowych.

9.0 WALKA.

9.1 Wycofanie przed walką.

Na początku Fazy Walki każdy gracz **może** wycofać dowolny stos (stosy), jeśli składa się **wyłącznie** z kawalerii i **tylko jeden (1)** wrogi stos skierowany jest w jego stronę. Ponadto w skład wrogiego stosu nie może wchodzić kawaleria. Wrogi stos może wejść na opuszczone pole. Obowiązują zasady i ograniczenia dotyczące wycofywania się i pościgu zgodnie z regułą 9.5.b.

Jeśli obaj gracze chcą skorzystać z tej opcji, robią to naprzemiennie. Gracz z wyższą podstawową liczbą Punktów Zasobów rozpoczyna sekwencję.

9.2 Walka - wprowadzenie.

Definicja - Walka: **walka** ma miejsce między atakującym stosem, składającym się z co najmniej jednej (1) jednostki **kawalerii** lub **piechoty**, a broniącym się stosem na przylegającym heksie, gdzie atakujący **jest ukierunkowany** w stronę broniącego się. **Artyleria** nie może brać udziału w walce jako atakujący, chyba że zajmuje pole wspólnie z sojuszniczą jednostką piechoty. **Dowództwo** musi być na atakującym stosie lub na polu przyległym.

Gracze naprzemiennie wykonują jeden (1) atak. Każdy gracz rzuca 1K6. Gracz z wyższym wynikiem rozpoczyna sekwencję. Jeśli wyniki są równe, należy rzucić ponownie.

Stos należący do gracza, który ma wykonać atak, jest uważany za atakującego, a stos, który jest przedmiotem tego ataku, jest uważany za obrońcę, niezależnie od ogólnej sytuacji strategicznej lub taktycznej.

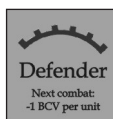
Jeśli w dowolnym momencie Fazy Walki gracz zrezygnuje z wykonania ataku, nie będzie mógł atakować w bieżącym etapie. Jego przeciwnik może atakować, dopóki nie będzie chciał lub nie będzie mógł tego zrobić.

Atakujący gracz **może** spróbować wykonać skoordynowany atak, wzywając wsparcie drugiego stosu (**tylko jednego (1)**) przylegającego do stosu broniącego się i zwróconego w jego stronę. Drugi stos

nie może być oddzielony od obrońcy rzeką bez mostu i musi znajdować się w zasięgu sojuszniczego dowództwa.

Jeśli atakujący gracz chce skorzystać z tej opcji, **przed** podjęciem ataku rzuca 1K6. Jeśli wynikiem jest pięć (5) lub sześć (6), drugi stos zapewnia wsparcie, dodając swój **Podstawowy Współczynnik Walki** do **Zmodyfikowanego Współczynnika Walki** stosu atakującego [patrz zasada 9.3]. Jeśli wynik rzutu wynosi trzy (3) lub cztery (4), drugi stos nie zapewnia wsparcia, a atak jest przeprowadzany tylko przez stos atakujący. Jeśli na kostce wypadnie jeden (1) lub dwa (2), atak jest anulowany.

Jednostka może atakować tylko raz na etap (udział w skoordynowanym ataku, niezależnie od tego, czy udała się koordynacja, liczy się jako atak). *Wyjątek: zasada 9.5.c.*



Żetony **Atakujący** i **Obrońca** umożliwiają graczom śledzenie, które stosy brały udział w walce podczas obecnej Fazy Walki. Są one usuwane pod koniec Fazy [przepis 9.7].

9.3 Modyfikatory Współczynnika Walki.

Gracze rozpoczynają starcie od obliczenia **łącznego Podstawowego Współczynnika Walki (PWW)** stosu atakującego i stosu broniącego się. Należy dodać **Współczynnik Walki** [przepis 1.2] poszczególnych jednostek. Podstawowy Współczynnik Walki każdego stosu modyfikuje się w następujący sposób:

- PWW stosu **atakującego** lub **broniącego się** zwiększa się o jeden (1) **za każdy dodatkowy** sojuszniczy stos sąsiadujący z broniącym się stosem (także za stos atakujący w skoordynowanym ataku).
- PWW **broniącego się** stosu zwiększa się o dwa (2), jeśli zajmuje teren trudny i/lub jeśli jest oddzielony od atakującego rzeką (niezależnie, czy istnieje most).
- PWW stosu **atakującego** lub **broniącego się** zwiększa się o dwa (2), jeśli na stosie jest piechota **i** kawaleria **lub** artylerię, oraz o cztery (4), jeśli na stosie jest piechota oraz **zarówno** kawaleria, **jak i** artyleria.
- **Broniący się** stos w mieście lub fortyfikacjach zawsze broni się swoim Współczynnikiem Walki, tak jakby był **skierowany w stronę przeciwnika**, niezależnie od kierunku, z którego jest atakowany. Jeśli **atakujący** stos zawiera **artylerię**, to obowiązują ogólne zasady.
- PWW stosu **broniącego się** zmniejsza się o jeden (1) **za każdą jednostkę**, która uczestniczyła w walce jako obrońca lub atakujący (także jako wsparcie stosu atakującego) wcześniej „w tym etapie”, **chyba że** jednostki zwyciężyły **i** zastosowano przepis 9.5.c.
- PWW stosu **atakującego** lub **broniącego się** jest zmieniany zgodnie z instrukcjami na kartach zdarzeń losowych zagranych w bieżącym etapie.

Zastosowane modyfikatory dają **Zmodyfikowany Współczynnik Walki** dla stosu atakującego i stosu broniącego się. *Pamiętaj, aby dodać wartość Podstawowego Współczynnika Walki stosu, wspierającego skoordynowany atak - patrz zasada 9.2.*

Po obliczeniu Zmodyfikowanego Współczynnika Walki, atakujący i obrońca rzucają 1K6 i dodają rezultat. Tak osiągnięty wynik jest odpowiednio **Wartością Ataku** i **Wartością Obrony**.

Strona z wyższą wartością jest zwycięzcą walki.

9.4 Straty po walce.

Połowa różnicy, ułamki zaokrąglone w dół [zasada 1.5], między zwycięzcą a przegranym równa się maksymalnej liczbie strat, które zwycięski stos może zadać jednostkom bojowym na przegranym stosie. **To maksimum jest ograniczone do liczby jednostek bojowych na zwycięskim stosie przed rozpoczęciem walki. Nie bierze się pod uwagę sojusznicznych jednostek na sąsiednich stosach.**

Połowa liczby strat, które **faktycznie zadał** zwycięzca, ułamki zaokrąglone w dół [zasada 1.5], to maksymalna liczba strat, które przegrywający stos może zadać jednostkom bojowym na zwycięskim stosie. *[Wyjątek: reguła 9.5.c].* **Ponownie, to maksimum jest ograniczone do liczby jednostek bojowych na stosie przegranym, przed rozpoczęciem walki. Sojuszniczne jednostki na sąsiednich stosach są ignorowane.**

Gracz wybiera, jak przydzielić straty. Jeśli jedną (1) stratę poniesie jednostka o pełnej sile, to należy żeton odwrócić na rewers. Jeśli dwie (2) straty zostaną przydzielone jednostce o pełnej sile lub jedna (1) strata do jednostki już osłabionej, jednostka zostaje wyeliminowana i usunięta z gry.

Gracze natychmiast rozdzielają straty. Wszystkie straty muszą być przydzielone, jeśli to możliwe. Jeśli jednak wszystkie jednostki zostaną wyeliminowane, nieprzydzielone straty są ignorowane. Nie można ich przypisać do sąsiadujących/wspierających stosów.

Strat nie można przydzielić dowództwom.

9.5 Efekty walki.

a. Jeżeli różnica między zwycięzcą a przegranym wynosi dwa (2) lub mniej, to jednostki obu stron pozostają na miejscu.

b. Jeśli różnica wynosi trzy (3), cztery (4), pięć (5) lub sześć (6)

- ocalałe jednostki kawalerii, piechoty i dowodzenia, które przegrały starcie, muszą wycofać się o dwa (2) pola i pozostać na jednym stosie. Jednostki artyleryjskie są eliminowane.

- Gracz, który przegrał, wybiera drogę odwrotu. Żaden z heksów nie może być terenem niedostępnym

ani zawierać wrogiej jednostki bojowej (chyba że jest oddzielony od niej rzeką bez mostu i/lub zajęty przez sojuszniczą jednostkę). Jeśli nie można przeprowadzić odwrotu, jednostki są eliminowane. Jeśli wycofujące się jednostki wejdą na heks zajęty przez sojusznicze jednostki i limit stosu [przepis 1.2] zostałby przekroczony, gracz wybiera, które jednostki wyeliminować, aby wyrównać limit stosu. **Ukierunkowanie jednostek kawalerii lub piechoty, które wycofują się, musi być wyraźnie określone na końcowym polu odwrotu. Jeśli docelowy heks zawiera już sojuszniczą kawalerię i/lub piechotę, wycofujące się jednostki muszą przyjąć to samo ukierunkowanie.**

- Jednostki kawalerii, piechoty i dowodzenia **mogą** wykonać pościg, czyli wejść na pole zajmowane przez broniący się stos. Każda zwycięska jednostka kawalerii, może dodatkowo przesunąć się o jeden (1) heks, ale nie może wejść na teren niedostępny lub heks zajmowany przez wrogie jednostki. **Ukierunkowanie ścigających jednostek kawalerii lub piechoty musi być wyraźnie określone na docelowym polu.**

c. Jeśli różnica wynosi siedem (7) lub więcej, należy zastosować instrukcje z punktu b., z tym wyjątkiem, że **zwycięski gracz** wybiera trasę wycofujących się jednostek. Należy wybrać trasę, która spowoduje wyeliminowanie jak najmniejszej liczby pokonanych jednostek. **Strona zwycięska nie ponosi żadnych strat. Ponadto każda jednostka, która wejdzie na opuszczony heks, może natychmiast wykonać kolejny atak, jeśli znajduje się w zasięgu sojuszniczego dowództwa, sąsiaduje ze stosem przeciwnika i jest ukierunkowana w jego stronę** [patrz także zasada 9.3, podpunkt 5].

9.6 Dowództwa.

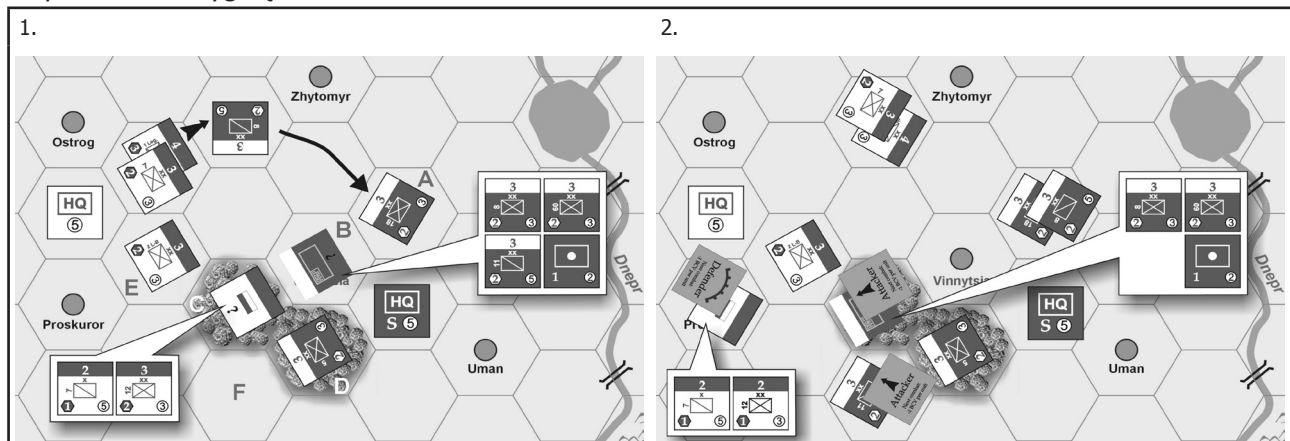
Jeśli podczas walki zostaną wyeliminowane wszystkie jednostki bojowe, z którymi jest na stosie dowództwo, należy zdjąć z planszy symbolizujący je żeton. Dowództwo pozostaje poza planszą do Fazy Posiłków następnego etapu. Może ponownie wejść do gry w dowolnym mieście zajmowanym przez sojuszniczą jednostkę w odległości pięciu (5) heksów od heksu, z którego zostało usunięte. Jeśli takie miasto nie jest dostępne, jednostka dowodzenia jest eliminowana.

Jeśli samotnie stojące dowództwo zostanie zaatakowane, jednostka dowodzenia jest natychmiast usuwana z gry i należy zastosować instrukcje z poprzedniego akapitu. Jednostki bojowe nie ponoszą żadnych strat. Jednostki bojowe mogą ścigać, aby zająć opuszczony heks. **Ukierunkowanie jednostek kawalerii lub piechoty, musi być wyraźnie określone na docelowym polu.**

9.7 Żetony „Atakujący” i „Obrońca”.

Na koniec Fazy Walki wszystkie żetony **Atakujący** i

Przykład - rozstrzygnięcie walki.



Na początku fazy walki każda ze stron może wycofać stos zawierający tylko jednostki kawalerii. Ponadto wrogi stos nie zawiera kawalerii i jest ukierunkowany w stronę kawalerii [przepis 9.1]. Rosyjski gracz przesuwają 8. Dywizję Kawalerii na heks A, który jest już zajęty przez 18. Dywizję Strzelców. Cofająca się kawaleria musi przyjąć to samo ukierunkowanie, co 18. Dywizja Strzelców [przepisy 9.1 i 9.5.b]. Polskie jednostki wchodzi na opuszczony heks.

Następnie każdy gracz rzuca 1K6. Gracz rosyjski ma wyższy wynik, więc jest pierwszym, który przeprowadzi atak [zasada 9.2].

Rosyjski stos na heksie B atakuje polskie 7. Brygadę Kawalerii i 12. Dywizję Piechoty na heksie C. Zwróć uwagę, że rosyjski stos sąsiaduje z dowództwem [przepis 9.2]. Chociaż 6. Dywizja Strzelców [hex D] sąsiaduje również z jednostką dowodzenia, rosyjski gracz nie może dodać tej jednostki do skoordynowanego ataku, ponieważ nie jest ona skierowana w stronę polskiego stosu [zasada 9.2].

Podstawowy Współczynnik Walki atakującego rosyjskiego stosu wynosi 10 (3 + 3 + 3 + 1).

Podstawowy Współczynnik Walki broniącego się polskiego stosu wynosi 5 (3 + 2).

Współczynnik Walki rosyjskiego stosu jest zwiększany:

- o 1 za 6. Dywizję Strzelców na heksie D (przylegającym do obrońców),
 - o 4 (ponieważ na stosie jest piechota, kawaleria i artyleria).
- Zmodyfikowany Współczynnik Walki wynosi zatem 15 (10 + 5).

Współczynnik Walki polskiego stosu jest zwiększany:

- o 1 za 2. Dywizję L-B na heksie E (przylegającym do obrońców),
 - o 2 za las (teren trudny),
 - o 2 (ponieważ na stosie jest piechota i kawaleria),
- Zmodyfikowany Współczynnik Walki wynosi zatem 10 (5 + 1 + 2 + 2).

Obaj gracze rzucają 1K6. Załóżmy, że polski gracz rzucił 4, a rosyjski 2. Wartość Obrony polskiego stosu wynosi 14 (10 + 4). Wartość Ataku rosyjskiego stosu wynosi 17 (15 + 2).

Rosyjski stos wygrywa walkę różnicą 3 (17-14) [zasada 9.3].

Połowa tej różnicy, z ułkami zaokrąglonymi w dół [przepis 1.5], odpowiada maksymalnej liczbie strat, jaką zwycięski stos może zadać przegranemu stosowi [przepis 9.4]. Połowa z 3 to 1 strata, którą ponosi 12. Dywizja Strzelców. Jej żeton jest odwracany na rewers, aby pokazać, że dywizja jest osłabiona.

Połowa liczby strat, które zwycięski stos faktycznie zadał stosowi przegranemu, z ułkami zaokrąglonymi w dół [przepis 1.5], odpowiada maksymalnej liczbie strat, które strona przegrywająca może zadać stronie zwycięskiej. Połowa z 1 to 0, więc rosyjski stos nie ponosi strat.

Uwaga: Według zasady 9.4, która ogranicza maksymalną liczbę strat do liczby jednostek bojowych uczestniczących w walce, w tym przypadku Rosjanie nigdy nie mogliby zadać więcej niż 4, a Polacy więcej niż 2 straty.

Ponieważ różnica między Wartością Ataku a Wartością Obrony wyniosła 3, zastosowanie ma reguła 9.5.b. Polski gracz wycofuje swój stos o dwa hekсы. Rosyjski gracz przesuwa swój stos na opuszczony heks C, a 11. Dywizję Kawalerii o 1 heks dalej, na heks F.

Aby pokazać, że jednostki walczyły w tym etapie, żeton „Obrońca” należy położyć na polskim stosie, a żeton „Atakujący” na stosie rosyjskim i na wydzielonej 11. Dywizji Kawalerii.

Drugi rysunek pokazuje sytuację po tej walce.

Obrońca położone na stosach podczas „tej” fazy są usuwane.

10.0 UZUPEŁNIANIE ODDZIAŁÓW.

Gracze mogą teraz wydawać Punkty Zasobów, które im pozostały po utworzeniu i utrzymaniu magazynów oraz przydzieleniu Żetonów Aktywacji, aby uzupełnić osłabione jednostki bojowe.

Tylko osłabione jednostki **posiadające zaopatrzenie** zgodnie z zasadą 6.0 mogą być uzupełniane.

Uzupełnianie polega na przywróceniu osłabionym jednostkom bojowym ich pełnej siły. Uzupełnienie jednego oddziału kosztuje jeden (1) Punkt Zasobów. *Wyjątek: przepis 13.6.*

Uwaga: Podczas tej fazy nie można zmienić ukierunkowania jednostek kawalerii i piechoty.

Uwaga: Gracz rosyjski może zaoszczędzić Punkty Zasobów, aby wydać je podczas Fazy Ruchu Strategicznego: patrz przepis 13.1.

Przypomnienie: trzy (3) polskie jednostki, o których mowa w punkcie 1.2, nie mogą być uzupełniane.

11.0 RUCH STRATEGICZNY.

11.1 Procedura ruchu strategicznego.

Uwaga: *Podczas kampanii ruch dużych grup żołnierzy był często wykonywany kolejną. Skala mapy jest jednak taka, że linie kolejowe nie są narysowane. Wiele, jeśli nie większość, sąsiadujących heksów byłaby połączona liniami kolejowymi.*

Gracze na przemian poruszają jedną (1) jednostkę (dowództwo lub jednostkę bojową, albo w pełnej sile, albo osłabioną). Gracz z większą całkowitą liczbą Punktów Zasobów na początku bieżącego etapu rozpoczyna sekwencję. Jeśli obaj gracze mają tyle samo Punktów Zasobów, gracz polski zaczyna.

Każda jednostka porusza się ciągłą linią heksów, aż osiągnie heks docelowy.

Jeśli gracz odmówi przesunięcia jednostki, traci możliwość wykonywania ruchu strategicznego w bieżącym etapie. Jego przeciwnik może kontynuować przemieszczanie jednostek, dopóki też nie będzie chciał lub nie będzie mógł tego zrobić.

11.2 Ograniczenia ruchu strategicznego.

Każdy gracz może przemieścić maksymalnie cztery (4) jednostki. Nie ma limitu liczby heksów, które każda jednostka może pokonać.

Podczas ruchu strategicznego jednostka nie może wejść na heks z terenem niedostępnym [patrz przepis 6.0]. Ponadto nie można wejść na pole, na którym oddział byłby niezaopatrzony. Nie można przekroczyć limitu stosu [zasada 1.2]. Jednostka nie może wejść ani wyjść z heksu sąsiadującego z wrogimi jednostka-

mi bojowymi, chyba że na tym heksie jest sojusznicza jednostka, która nie poruszała się i nie będzie poruszać się podczas bieżącej Fazy Ruchu Strategicznego. Patrz przepis 13.1 dotyczący dalszych ograniczeń dla jednostek rosyjskich.

Ukierunkowanie jednostek kawalerii lub piechoty, które wykonały ruch strategiczny, muszą być wyraźnie określone na docelowym polu. Jeśli docelowy heks zawiera jednostki kawalerii i/lub piechoty, nowo przybyte jednostki muszą przyjąć takie samo ukierunkowanie, jak te jednostki.

Jednostka można wykonać **tylko jeden** ruch strategiczny w etapie.

Uwaga: Jeśli jednostka, wykonująca ruch strategiczny, wejdzie na heks z magazynem nieprzyjaciela lub wrogie dowództwo, należy zastosować przepisy 7.5 lub 9.6.

12.0 POSIŁKI.

Etapy i miejsca przybycia posiłków określa karta rozstawienia początkowego. Jeśli heks, na który mają przybyć posiłki, jest zajęty przez wrogą jednostkę, jest bez zaopatrzenia zgodnie z przepisem 6.0 lub zostałby przekroczony limit stosu, jednostki można rozmieścić na heksie sąsiednim (wybór gracza), gdzie te zakazy nie mają zastosowania. Jeśli taki heks nie jest dostępny, posiłki są usuwane z gry. *Wyjątek: jeśli rosyjskie jednostki kawalerii i dowództwo, które mają przybyć do Uman w czwartym (4) etapie, nie są w stanie rozlokować się w mieście lub bezpośrednio przy nim, to można je rozstawić na dowolnych heksach wzdłuż wschodniej krawędzi mapy, na południe od rzeki Sejm.*

Ukierunkowanie wchodzących na planszę jednostek kawalerii i/lub piechoty musi być wyraźnie oznaczone. Jeśli na heksie znajduje się już sojusznicza kawaleria i/lub piechota, jednostki wchodzące jako posiłki muszą przyjąć takie samo ukierunkowanie.

13.0 ZASADY SPECJALNE.

13.1 Rosyjski podział stref dowodzenia.

Stosunki między rosyjskimi dowództwami na północy i na południu charakteryzowały się nieufnością i rywalizacją. Niezależnie od teoretycznej rosyjskiej struktury dowodzenia, w rzeczywistości każdy Front działał niezależnie, a wszelka współpraca lub koordynacja wynikała raczej ze zbiegów okoliczności niż z planowanych działań.

Rosyjskie dowództwa oznaczone literą „N” oddziaływiają na jednostki bojowe tylko na północ od linii rozgraniczenia rosyjskiego dowodzenia. Dowództwa oznaczone literą „S” oddziaływiają na jednostki bojowe tylko na południe od tej linii.

Należy wydać jeden (1) Punkt Zasobów za każdą rosyjską jednostkę bojową, która przekracza linię rozgraniczenia rosyjskiego dowodzenia podczas fazy Ruchu Strategicznego. Tej zasady nie stosuje się podczas fazy Ruchu Oddziałów Bojowych.

13.2 Rozpoznanie.

Wojnę charakteryzowały stosunkowo małe armie działające na dużym obszarze. Często miejscowa ludność nie była przyjazna. Zbieranie dokładnych danych wywiadowczych i rozpoznanie stanowiły prawdziwy problem, a dowódcy często nie wiedzieli nic o pozycjach i zamiarach wroga. Problem był mniej dotkliwy dla Polaków, ponieważ mieli małe, ale dość nowoczesne siły powietrzne.

Gracze mogą używać niezadrukowanych żetonów, aby zwiększać wysokość stosów i w ten sposób wprowadzić przeciwnika w błąd, co do liczby żetonów na stosie.

Gracze nie mogą przeglądać stosów przeciwnika innych niż te zaangażowane w walkę. *Wyjątek: Na początku każdej fazy Ruchu Oddziałów Bojowych, gracz polski może sprawdzić maksymalnie dwa (2) rosyjskie stosy, z których każdy musi znajdować się nie dalej niż trzy (3) heksy od polskiej jednostki.*

13.3 Litwa.

Sytuacja polityczna na Litwie była złożona i szybko się zmieniała, szczególnie we wczesnym etapie konfliktu. Trudno jest podsumować sytuację, z wyjątkiem stwierdzenia, że nadrzędną troską Litwinów było utrzymanie niepodległości Litwy. W końcu zdecydowali, że najlepszym sposobem osiągnięcia tego celu jest sprzymierzenie się z Rosjanami; ale nie byli entuzjastycznymi uczestnikami wojny, a ich zaangażowanie ograniczało się do obrony własnego terytorium.

Litwa rozpoczyna grę jako państwo neutralne [zasada 1.3]. Jeśli zostanie zagrana karta zdarzenia losowego numer 2, Litwa przystąpi do wojny po stronie Rosji. Od tego momentu jednostki rosyjskie i polskie (a także litewskie) mogą wchodzić, zajmować i prowadzić linie zaopatrzenia przez heksy w tym kraju. Jednostki litewskie są rozmieszczane i kontrolowane przez rosyjskiego gracza. Ich Podstawową Bazą Zaopatrzenia jest Kaunas. To jest ich jedyne źródło zaopatrzenia. Między jednostką litewską a granicą nigdy nie może być więcej niż dwa (2) heksy. Jednostka jest eliminowana, jeśli złamie ten przepis. Litewskie jednostki nie mogą zajmować pola wspólnie z jednostkami rosyjskimi. Ponadto mogą być dowodzone tylko przez litewskie dowództwo [przepisy 7.2 i 9.2]. Litewskie dowództwo działa jako dowództwo tylko dla litewskich jednostek bojowych.

13.4 Ukraina.

Ukraińcy byli sprzymierzeni z Polakami. Jednak ich głównym celem było ustanowienie niezależnej Ukra-

iny. Ograniczony zakres działań, w których uczestniczyły jednostki ukraińskie, odzwierciedlał ten cel.

Jednostki ukraińskie muszą pozostać na południe od linii rozgraniczenia rosyjskiego dowodzenia. Jednostka jest eliminowana, jeśli naruszy to ograniczenia. Jednostki polskie i ukraińskie mogą być wspólnie na stosie. Jednostki ukraińskie mogą korzystać z polskich magazynów, a dla celów przepisów 7.2 i 9.2 mogą być dowodzone przez polskie lub ukraińskie dowództwo. Ukraińskie dowództwo działa jako jednostka dowodzenia tylko dla ukraińskich jednostek bojowych i nie umożliwia ataku [przepis 9.2] stosowi zawierającemu zarówno polskie, jak i ukraińskie jednostki bojowe.

13.5 Prusy Wschodnie.

Bezpośrednio po I wojnie światowej zarówno Niemcy, jak i Rosja zostały skutecznie wykluczone ze społeczności międzynarodowej; a to, wraz z ich historyczną i wzajemną wrogością wobec Polski, zachęcało do pewnego stopnia wzajemnej pomocy i zbliżenia. Tak więc, choć teoretycznie neutralni, w rzeczywistości Niemcy faworyzowali Rosjan.

Polskie jednostki wchodzące do Prus Wschodnich są internowane do końca gry [Przepis 1.3]. Jeśli rosyjskie dowództwo lub jednostka bojowa wkroczą do Prus Wschodnich, są tymczasowo usuwane z gry. Gracz rosyjski natychmiast rzuca 1K6. Wynik (od jednego (1) do sześciu (6)) określa liczbę etapów, po których **osłabiona** jednostka może ponownie wejść do gry, w Smoleńsku, podczas Fazy Posiłków. Jednostkę należy umieścić na odpowiednim polu na Torze Etapów.

13.6 Smoleńsk i Warszawa.

W sierpniu 1920 roku Rosjanie dotarli do bram Warszawy. Gdy stolica była zagrożona, ponad 100 000 polskich cywilów zgłosiło się, aby wstąpić do armii, uginającej się pod naporem wroga. Prawdopodobnie Rosjanie zareagowaliby podobnie, gdyby Polacy dotarli do Smoleńska.

Podczas fazy Uzupełniania Oddziałów każda osłabiona rosyjska jednostka bojowa w Smoleńsku lub polska osłabiona jednostka bojowa w Warszawie zostaje przywrócona do pełnej siły bez żadnych kosztów w Punktach Zasobów, jeśli wroga jednostka zajmuje heks przyległy do miasta.

Osoby dzięki, którym powstała gra.

Autor: Stephen Pole

Karta rozstawienia początkowego, plansza, karty, żetony: Stephen Pole i Adam Niechwiej

Okładka: Krzysztof Korzeniak

Testerzy: Rollo, Ruben, Wookey i Westlake Crew

Numer karty	Tytuł karty	Instrukcje, gdy kartę zagra gracz polski	Instrukcje, gdy kartę zagra gracz rosyjski
1	Józef Piłsudski	Trzy (3) dodatkowe Punkty Zasobów dla gracza polskiego [zasada 4.0].	Liczba Punktów Zasobów gracza rosyjskiego jest mniejsza o trzy (3) [zasada 4.0].
2	Traktat rosyjsko-litewski [zasada 3.2, Karta Pojedynczej Instrukcji]	Wszystkie jednostki mogą wkraczać na teren Litwy. Dwie (2) litewskie jednostki piechoty i jedno (1) litewskie dowództwo są natychmiast rozmieszczane w Kownie i poruszają się i walczą pod kontrolą gracza rosyjskiego [przepis 13.3]. Liczbę Punktów Zasobów gracza polskiego należy zmniejszyć o dwa (2) [zasada 4.0].	
3	Komisarze polityczni Trockiego ingerują w decyzje wojskowe	Maksymalnie trzy (3) rosyjskie jednostki mogą korzystać z Ruchu Strategicznego zgodnie z zasadą 11.2.	Liczba Punktów Zasobów gracza rosyjskiego jest mniejsza o dwa (2) [zasada 4.0].
4	Niesubordynacja! Stalin ignoruje rozkazy Tuchaczewskiego [zasada 3.2, Karta Pojedynczej Instrukcji]	Rosyjskie jednostki na południe od linii rozgraniczenia rosyjskich stref dowodzenia nie mogą korzystać z Ruchu Strategicznego [zasada 11.2].	
5	Taczanka!	Podczas jednego (1) ataku Podstawowy Współczynnik Walki rosyjskiego stosu, na którym jest kawaleria, zwiększa się o jeden (1). Wybór należy do gracza rosyjskiego przed rzutem 1K6 zgodnie z regułą 9.3.	Podczas jednego (1) ataku Podstawowy Współczynnik Walki rosyjskiego stosu, na którym jest kawaleria, zwiększa się o dwa (2). Wybór należy do gracza rosyjskiego przed rzutem 1K6 zgodnie z regułą 9.3.
6	„Ręce precz od Rosji” Zachodni przywódcy wywierają presję na Polskę, aby wynegocjowała pokój.	Liczba Punktów Zasobów gracza polskiego jest mniejsza o dwa (2) [zasada 4.0].	Dwa (2) dodatkowe Punkty Zasobów dla gracza rosyjskiego [zasada 4.0].
7	Ukraińscy partyzanci [zasada 3.2, Karta Pojedynczej Instrukcji]	Rosyjska jednostka bojowa najbliżej Kijowa jest osłabiona lub wyeliminowana, jeśli była już osłabiona. Jeśli możliwy jest wybór między dwiema lub więcej jednostkami, gracz rosyjski decyduje.	
8	Dezercje! [zasada 3.2, Karta Pojedynczej Instrukcji]	Liczba jednostek bojowych równa połowie rzutu 1K6 jest natychmiast usuwanych z gry [zasada 1.5]. Każdy gracz rzuca 1K6 i wybiera swoje jednostki.	
9	Niski stan amunicji do karabinów wśród polskich jednostek.	Frontalny Podstawowy Współczynnik Walki polskich jednostek piechoty jest zmniejszony o jeden (1) [zasada 9.3].	Dwa (2) dodatkowe Punkty Zasobów dla gracza rosyjskiego [zasada 4.0].
10	Niski stan amunicji artyleryjskiej wśród polskich jednostek.	Polska artyleria ma Współczynnik Walki równy zero (0). Nie modyfikuje Współczynnika Walki, jeśli towarzyszy piechocie, ani nie daje żadnych korzyści podczas atakowania miast/fortyfikacji [zasada 9.3].	Dwa (2) dodatkowe Punkty Zasobów dla gracza rosyjskiego [zasada 4.0].
11	Linia Curzon Propozycja zawieszenia broni przekonuje Lenina, że mocarstwa zachodnie nie będą interweniować.	Liczba Punktów Zasobów gracza polskiego jest mniejsza o trzy (3) [zasada 4.0].	Trzy (3) dodatkowe Punkty Zasobów dla gracza rosyjskiego [zasada 4.0].
12	Ustawa o reformie gruntów wywołuje niepokoje na polskiej wsi.	Dwa (2) dodatkowe Punkty Zasobów dla gracza polskiego [zasada 4.0].	Liczba Punktów Zasobów gracza rosyjskiego jest mniejsza o dwa (2) [zasada 4.0].
13	Ulewny deszcz [zasada 3.2, Karta Pojedynczej Instrukcji]	Żadna jednostka bojowa nie może przesunąć się więcej niż jeden (1) heks podczas Fazy Ruchu. Heksy zawierające trudny teren liczą się jako jeden (1) hex. [zasada 7.4].	
14	Bunt kozacki	Jedna (1) rosyjska jednostka kawalerii zostaje natychmiast wyeliminowana. Wybór należy do gracza polskiego.	Jedna (1) rosyjska jednostka kawalerii zostaje natychmiast wyeliminowana. Wybór należy do gracza rosyjskiego.
15	„Jesteśmy waszymi pracującymi braćmi”. Jednostki rosyjskie zaskoczone oporem polskich chłopów.	Maksymalnie dwie (2) jednostki rosyjskie mogą skorzystać z Ruchu Strategicznego [zasada 11.2].	Liczba Punktów Zasobów gracza rosyjskiego jest mniejsza o dwa (2) [zasada 4.0].

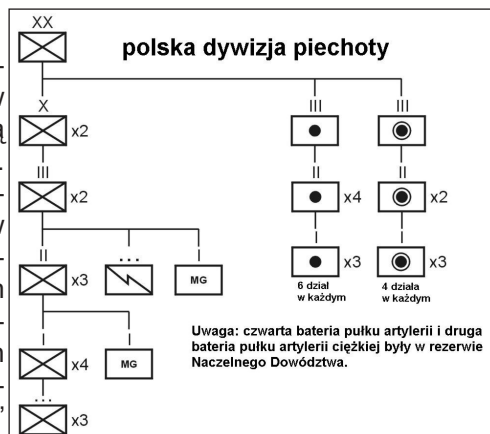
Numer karty	Tytuł karty	Instrukcje, gdy kartę zagra gracz polski	Instrukcje, gdy kartę zagra gracz rosyjski
16	Rosyjskie gwałty i grabieże na ludności cywilnej wzmocniają polski opór.	Podczas jednej (1) walki Podstawowy Współczynnik Walki każdego z dwóch (2) polskich stosów jest zwiększany o dwa (2). Wybór należy do gracza polskiego przed rzuceniem 1K6 zgodnie z regułą 9.3.	Podczas jednej (1) walki Podstawowy Współczynnik Walki każdego z dwóch (2) polskich stosów jest zwiększany o jeden (1). Wybór należy do gracza polskiego przed rzuceniem 1K6 zgodnie z regułą 9.3.
17	Franciszek Krajowski	Podczas jednej (1) walki Podstawowy Współczynnik Walki jednego (1) polskiego stosu, który został zaatakowany, zwiększa się o dwa (2). Wybór gracza polskiego przed rzuceniem 1K6 zgodnie z regułą 9.3.	Liczba Punktów Zasobów gracza rosyjskiego jest mniejsza o jeden (1) [zasada 4.0].
18	Rosjanie szybko zmieniają rozstaw linii kolejowych	Gracz polski nie może zlikwidować magazynu [zasada 5.4].	Maksymalnie osiem (8) rosyjskich jednostek może przemieścić się w Ruchu Strategicznym [zasada 11.2].
19	„Antychryst rozprzestrzenia się po całym świecie chrześcijańskim”. Polska otrzymuje ograniczoną pomoc od zachodnich aliantów.	Dwa (2) dodatkowe Punkty Zasobów dla gracza polskiego [zasada 4.0].	Podczas jednej (1) walki Podstawowy Współczynnik Walki każdego z dwóch (2) polskich stosów jest zwiększany o dwa (2). Wybór należy do gracza polskiego przed rzuceniem 1K6 zgodnie z regułą 9.3.
20	Zamieszanie wśród polskich dowódców wywołuje panikę.	Jedna (1) polska jednostka bojowa (nie artyleria), sąsiadująca z rosyjską jednostką, musi natychmiast się wycofać zgodnie z zasadą 9.5.b, podpunkt 1. Wybór należy do gracza rosyjskiego.	Dwie (2) polskie jednostki bojowe (nie artyleria), sąsiadujące z rosyjskimi jednostkami, muszą natychmiast się wycofać zgodnie z zasadą 9.5.b, podpunkt 1. Wybór należy do gracza rosyjskiego.
21	Niskie chmury i mgły powodują, że polskie rozpoznanie lotnicze błędnie raportuje o ruchach wojsk rosyjskich.	Żetonu Aktywacji nie można położyć na jednym (1) polskim stosie sąsiadującym z rosyjskim stosem [zasada 7.1]. Wybór należy do gracza rosyjskiego.	Żetonu Aktywacji nie można położyć na dwóch (2) polskich stosach sąsiadujących z rosyjskimi stosami [zasada 7.1]. Wybór należy do gracza rosyjskiego.
22	Cywilni uchodźcy blokują drogi [zasada 3.2, Karta Pojedynczej Instrukcji]	Każda ze stron może przemieścić Ruchem Strategicznym maksymalnie trzy (3) jednostki [zasada 11.2].	
23	Niedobory żywności w Warszawie zmniejszają zapasy dostępne dla polskich żołnierzy.	Liczba Punktów Zasobów gracza polskiego jest mniejsza o dwa (2) [zasada 4.0].	Dwa (2) dodatkowe Punkty Zasobów dla gracza rosyjskiego [zasada 4.0].
24	Gdańscy niemieccy pracownicy doków sympatyzujący z bolszewikami zakłócają dostawy do Polski.	Jedna (1) polska jednostka bojowa zostaje natychmiast przeniesiona do Torunia. Wybór należy do gracza polskiego.	Dwie (2) polskie jednostki bojowe zostają natychmiast przeniesione do Torunia. Wybór należy do gracza polskiego.
25	Polskie samochody pancerne powodują spustoszenie.	Podczas jednej (1) walki Podstawowy Współczynnik Walki jednego (1) polskiego stosu jest zwiększany o dwa (2). Wybór należy do gracza polskiego przed rzuceniem 1K6 zgodnie z regułą 9.3.	Podczas jednej (1) walki Podstawowy Współczynnik Walki jednego (1) rosyjskiego stosu jest zmniejszany o dwa (2). Wybór należy do gracza polskiego przed rzuceniem 1K6 zgodnie z regułą 9.3.
26	Polskie samoloty atakują jednostki rosyjskie.	Podczas jednej (1) walki Podstawowy Współczynnik Walki jednego (1) polskiego stosu jest zwiększany o dwa (2). Wybór należy do gracza polskiego przed rzuceniem 1K6 zgodnie z regułą 9.3.	Podczas jednej (1) walki Podstawowy Współczynnik Walki jednego (1) rosyjskiego stosu jest zmniejszany o dwa (2). Wybór należy do gracza polskiego przed rzuceniem 1K6 zgodnie z regułą 9.3.
27	Odwaga ojca Ignacego Skorupki inspiruje Polaków.	Podczas jednej (1) walki Podstawowy Współczynnik Walki każdego z dwóch (2) polskich stosów jest zwiększany o dwa (2). Wybór należy do gracza polskiego przed rzuceniem 1K6 zgodnie z regułą 9.3.	Podczas jednej (1) walki Podstawowy Współczynnik Walki jednego (1) rosyjskiego stosu jest zmniejszany o dwa (2). Wybór należy do gracza polskiego przed rzuceniem 1K6 zgodnie z regułą 9.3.
28	Polacy myślą stado wołów z Kozakami i wycofują się.	Jedna (1) polska jednostka bojowa (nie artyleria), sąsiadująca z rosyjską jednostką kawalerii, musi natychmiast się wycofać zgodnie z zasadą 9.5.b, podpunkt 1. Wybór należy do gracza polskiego.	Jedna (1) polska jednostka bojowa (nie artyleria), sąsiadująca z rosyjską jednostką kawalerii, musi natychmiast się wycofać zgodnie z zasadą 9.5.b, podpunkt 1. Wybór należy do gracza rosyjskiego.

Numer karty	Tytuł karty	Instrukcje, gdy kartę zagra gracz polski	Instrukcje, gdy kartę zagra gracz rosyjski
29	Kościół katolicki zachęca Polaków do ochotniczej walki.	Wszystkie osłabione polskie jednostki bojowe, które spełniają warunki określone w przepisie 10.0, są natychmiast przywracane do pełnej siły bez żadnych kosztów w Punktach Zasobów.	Dwie (2) osłabione polskie jednostki bojowe, które spełniają warunki określone w przepisie 10.0, są natychmiast przywracane do pełnej siły bez ponoszenia kosztów w Punktach Zasobów. Wybór należy do gracza polskiego.
30	Pociąg pancerny	Podczas jednej (1) walki Podstawowy Współczynnik Walki jednego (1) polskiego stosu jest zwiększany o dwa (2). Wybór należy do gracza polskiego przed rzuceniem 1K6 zgodnie z regułą 9.3.	Podczas jednej (1) walki Podstawowy Współczynnik Walki jednego (1) rosyjskiego stosu jest zwiększany o dwa (2). Wybór należy do gracza rosyjskiego przed rzuceniem 1K6 zgodnie z regułą 9.3.
31	„Ach, jaki wspaniały manewr tutaj mamy!”	Po Fазie Walki gracz polski może spróbować aktywować i przesunąć dwa (2) stopy, nawet jeśli zostały wcześniej aktywowane podczas bieżącego etapu. Obowiązują zasady 7.2 i 7.4, ale przepis 7.3 jest ignorowany.	Jeden (1) polski stos może wykonać ruch bez konieczności rzutu 1K6 [przepis 7.2]. Wybór należy do polskiego gracza.
32	Polakom udaje się zakłócić rosyjską komunikację radiową. [zasada 3.2, Karta Pojedynczej Instrukcji]	Żadna rosyjska jednostka nie może przemieścić się w Ruchu Strategicznym [zasada 11.2].	
33	„Butelka wódki i kij.” Polscy oficerowie utrzymują morale wśród swoich ludzi.	Jeden (1) dodatkowy Punkt Zasobów dla gracza polskiego [zasada 4.0].	Liczba Punktów Zasobów gracza rosyjskiego jest mniejsza o jeden (1) [zasada 4.0].
34	„Nie obchodzi mnie, czy będą musieli walczyć w majtkach...” Lenin wysłał surowych rekrutów do wzmocnienia rosyjskich jednostek.	Dwie (2) osłabione rosyjskie jednostki bojowe, które spełniają warunki określone w przepisie 10.0, są natychmiast przywracane do pełnej siły bez ponoszenia kosztów w Punktach Zasobów. Wybór należy do gracza rosyjskiego.	Wszystkie osłabione rosyjskie jednostki bojowe, które spełniają warunki określone w przepisie 10.0, są natychmiast przywracane do pełnej siły bez żadnych kosztów w Punktach Zasobów.
35	Tuchaczewski	Liczba Punktów Zasobów gracza polskiego jest mniejsza o dwa (2) [zasada 4.0].	Dwa (2) dodatkowe Punkty Zasobów dla gracza rosyjskiego [zasada 4.0].
36	Konferencja w Spa zaostrza napięcia między Polską a Czechosłowacją.	Jedna (1) polska jednostka bojowa zostaje natychmiast przeniesiona na heks przylegający do granicy Czechosłowacji. Wybór należy do gracza polskiego.	Dwie (2) polskie jednostki bojowe zostają natychmiast przeniesione na heks/heksy sąsiadujące z granicą Czechosłowacji. Wybór należy do gracza polskiego.
37	Zwycięstwa bolszewików nad armiami „białych” uwalniają rosyjskie jednostki do walki przeciwko Polakom.	Maksymalnie dwie (2) wcześniej wyeliminowane rosyjskie jednostki bojowe mogą natychmiast powrócić do gry (wybór gracza rosyjskiego). Jednostki są rozmieszczane w Smoleńsku lub na polu sąsiednim. Są one osłabione.	Maksymalnie cztery (4) wcześniej wyeliminowane rosyjskie jednostki bojowe mogą natychmiast powrócić do gry (wybór gracza rosyjskiego). Jednostki są rozmieszczane w Smoleńsku lub na polu sąsiednim. Są one osłabione.
38	„Błękitna Armia” Polscy patrioci i doradcy wojskowi z Francji wzmacniają polską armię.	Podczas jednej (1) walki Podstawowy Współczynnik Walki jednego (1) polskiego stosu jest zwiększany o dwa (2). Wybór należy do gracza polskiego przed rzuceniem 1K6 zgodnie z regułą 9.3.	Liczba Punktów Zasobów gracza rosyjskiego jest mniejsza o dwa (2) [zasada 4.0].
39	Węgry dostarczają Polakom nowo wyprodukowane karabiny Mauser.	Podstawowy Współczynnik Walki każdego polskiego stosu jest zwiększany o jeden (1), jeśli na stosie jest jednostka piechoty [przepis 9.3].	Liczba Punktów Zasobów gracza rosyjskiego jest mniejsza o dwa (2) [zasada 4.0].
40	Probolszewicy robotnicy w Czechosłowacji blokują dostawy do Polski.	Dwie (2) polskie jednostki bojowe zostają natychmiast przeniesione na heks/heksy sąsiadujące z granicą Czechosłowacji. Wybór należy do polskiego gracza.	Dwa (2) dodatkowe Punkty Zasobów dla gracza rosyjskiego [zasada 4.0].

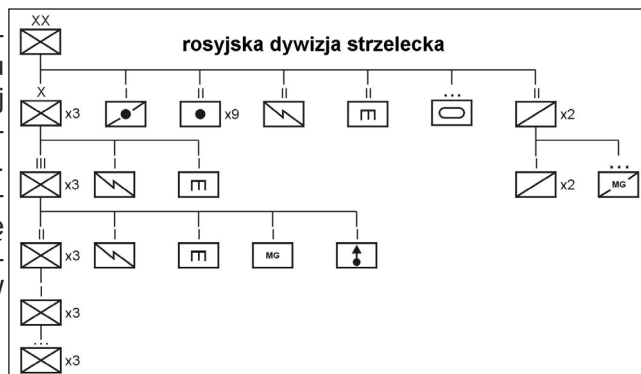
Struktura organizacyjna wrogich armii.

Piechota.

Po wybuchu działań wojennych, znaczna część polskiej armii składała się z kontyngentów, które służyły w armiach wielkich mocarstw podczas pierwszej wojny światowej. W rezultacie każdy miał swoją organizację i strukturę. Ustawa o wojsku z dnia 26 lutego 1919 r. wprowadziła pewien stopień standaryzacji. Ten proces był kontynuowany poprzez rozkazy wydane przez Naczelné Dowództwo w dniach 16 lipca 1919 r. i 28 marca 1920 r. Jednak struktura na schemacie dotyczy tylko dywizji powstałych w byłym Królestwie Polskim i Wielkopolsce: na papierze każda z tych dywizji liczyła 650 oficerów i 20 800 podoficerów i szeregowców w dwóch brygadach piechoty ze wsparciem artylerii. W rzeczywistości wszystkie dywizje były słabsze. Skład dywizji z Małopolski oraz w „Błękitnej Armii” generała Hallera często różnił się od tej struktury.

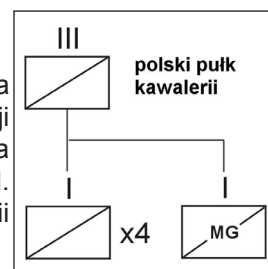


Robotniczo - Chłopska Armia Czerwona została utworzona 28 stycznia 1918 r., krótko po rozpoczęciu wojny domowej w Rosji, z paramilitarnej Czerwonej Gwardii i Sił Powietrznych. Postanowienie Rewolucyjnej Rady Wojskowej wydane 13 listopada 1918 r. przyczyniło się do ujednoczenia jej organizacji i struktury. Przewidywano, że dywizja powinna składać się z trzech brygad strzeleckich wraz ze wspierającą artylerią i konnicą: około 58 000 ludzi i 24 338 koni. W praktyce dywizje nigdy nie miały tej siły teoretycznej.

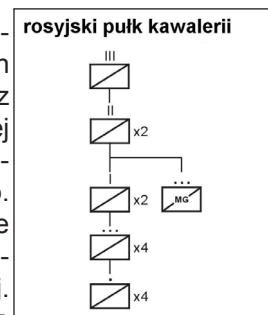


Kawaleria.

Na początku wojny polsko - bolszewickiej największą polską jednostką kawalerii była brygada. 13 kwietnia 1920 r. Naczelné Dowództwo wydało rozkaz utworzenia dywizji kawalerii, ale stało się to dopiero po zakończeniu wojny. W praktyce polska organizacja kawalerii była płynna. „Dywizje” powstawały z chwilowego połączenia różnych brygad. Zazwyczaj każda brygada składała się z dwóch lub trzech pułków, dywizjonu artylerii konnej i szwadronu karabinów maszynowych.



Osiem dywizji rosyjskiej kawalerii walczyło w wojnie z Polską. Podobnie jak w przypadku polskiej kawalerii, ich skład zmieniał się. Zazwyczaj dywizja składała się z trzech pułków kawalerii złożonych z czterech lub pięciu szwadronów po 200 ludzi każdy oraz szwadronu karabinów maszynowych, zamontowanych na taczankach. Najbardziej znaną formacją kawalerii tej wojny była rosyjska 1. Armia Konna, czyli Konarmia, składająca się z czterech dywizji i jednej brygady pod dowództwem Siemiona Budionnego. Oprócz zwykłej kawalerii, wojska rosyjskie obejmowały także Kozaków. Bolszewicy nie ufali tym odważnym, ale niezdiscyplinowanym żołnierzom, ponieważ większość walczyła w szeregach „białych” armii przeciwko bolszewikom w rosyjskiej wojnie domowej. Rzeczywiście, w 1920 r. kilka jednostek zdezerterowało, niektóre nawet przeszły na polską stronę.



Objaśnienia symboli			
XX - dywizja	I - kompania	☒ piechota	☒ saperzy
X - brygada	... - pluton	☒ kawaleria	● artyleria
III - pułk	.. - drużyna	☒ pancerne	☒ artyleria ciężka
II - batalion	. - sekcja	☒ łączność	☒ artyleria konna
			☒ moździerz
			MG karabiny maszynowe