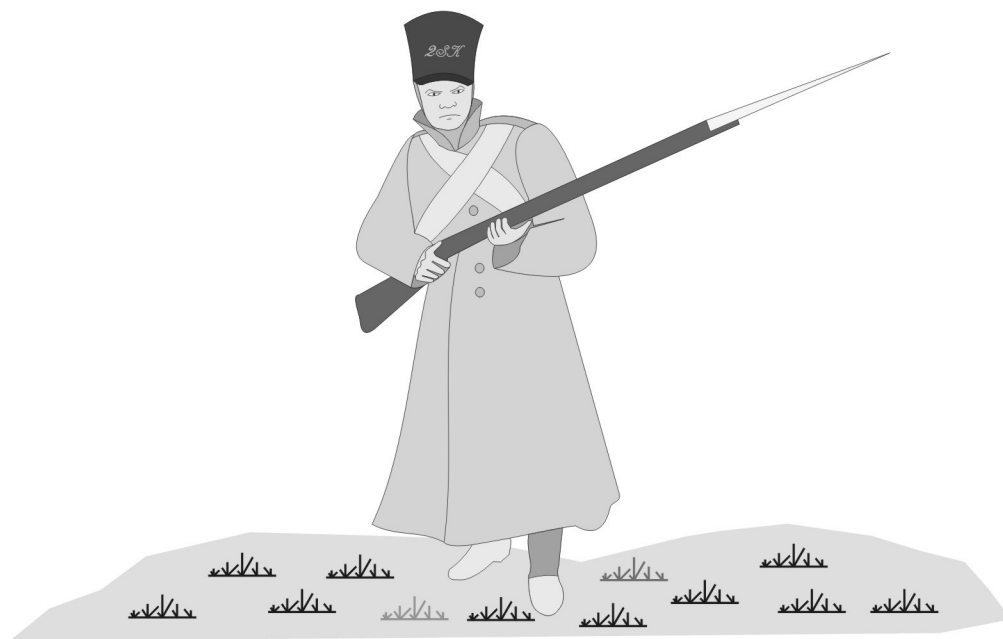


1831

Za wolność naszą i waszą

Olszynka Grochowska

Zasady gry



Spis treści.

Wstęp historyczny.....	2
1.0 Wprowadzenie.....	4
2.0 Fazy i etapy gry.....	5
3.0 Dowodzenie i dowódcy.....	6
4.0 Szyki i zwroty oddziałów.....	6
5.0 Strefa kontroli i reakcja.....	7
6.0 Stosy.....	7
7.0 Ruch.....	8
8.0 Widoczność.....	8
9.0 Walka piechoty.....	9
10.0 Walka kawalerii.....	9
11.0 Ostrzał i walka bezpośrednia artylerii.....	10
12.0 Oddziały po walce.....	10
14.0 Tabele.....	12



Wkroczenie armii rosyjskiej do Królestwa Polskiego i działania głównych armii do 25 II 1831.

Gdy 29 listopada 1830 roku za broń chwycili powstańcy pewnym można było być jednego. Rosja nie pogodzi się z utratą władzy w swojej zbuntowanej prowincji. Dekret cara Mikołaja I z 13 grudnia powoływał armię przeznaczoną do spacyfikowania powstania polskiego. W jej skład wchodziły następujące siły: I i VI korpusy piechoty, III i V rezerwowe korpusy kawalerii, korpus grenadierów, oddziały w. ks. Konstantego. W późniejszym okresie dołączyć miały do nich gwardia i II korpus piechoty. Dowódcą tych sił został mianowany Iwan Dybicz, a właściwie Hans Karl Friedrich Anton von Diebitsch und Norden. Jego plan był prosty. Zamierzał wykorzystać własną przewagę liczebną i w jednej bitwie pobić armię powstańców i zająć Warszawę. 5 lutego 1831 roku licząca 110 tysięcy żołnierzy armia Dybicza przekroczyła granicę Królestwa Polskiego.

Plan polski był nieco zmodyfikowanym planem ppłk Chrzanowskiego. Zakładał on koncentrację głównej armii pod Węgrowem, z wysunięciem małych oddziałów w okolice Siedlec i Ostrołęki.

Do pierwszego starcia doszło już 7 lutego, gdy w Siedlcach 1 pułk ułanów starł się ze strażą przednią Rosjan. Realizując jednak plan podpułkownika Chrzanowskiego, wojsko polskie wycofywało się, unikając bitew. Rosjanie bez przeszkód pokonali Liwiec, ostatnią naturalną przeszkodę przed Warszawą, a po jego przekroczeniu Dybicz zarządził 3-dniowy odpoczynek przed decydującą rozgrywką. W tym czasie miała miejsce pierwsza bitwa tej wojny. 14 lutego pod Stoczkiem Łukowskim oddział Dwernickiego pobił strzelców konnych Gejsmara.

Tymczasem na Warszawę ruszył Dybicz. Polacy starają się opóźnić jego marsz co owocuje bitwami pod Kałuszynem i Dobrem, które kończą się wycofaniem oddziałów polskich.

Wreszcie 19 lutego dochodzi do pierwszej prawdziwej bitwy tej wojny, mającej charakter boju spotkaniowego. Żadna ze stron nie dążyła do niej. Była ona wypadkową działania dowódcy straży przedniej armii rosyjskiej Łopuchina oraz polskich dywizjonerów Żymirskiego i Szembeka. Bataliony polskich strzelców pieszych celnym ogniem zmusiły do odwrotu piechotę przeciwnika. Nasi żołnierze zdecydowanie lepiej radzili sobie w walkach w lesie, gdzie o sukcesie decyduje nie plan dowódcy dywizji, ale inicjatywa żołnierza i dowódcy kompanii czy batalionu. Mimo szybkiej reakcji szefa sztabu Tolla i rzucenia do walki świeżych batalionów I korpusu nasze oddziały cały czas prą naprzód. Około godziny 12 na polu bitwy pojawia się Dybicz. Od razu rzuca na Polaków 2 dywizję piechoty. Pomimo to Polacy wciąż nacierają. Głównodowodzący rosyjski musi użyć swojej własnej eskorty. Ostatecznie dzięki wsparciu artylerii obrona Rosjan krzepnie. W tym momencie tragiczne staje się położenie kawalerii Łubieńskiego, której grozi odcięcie. Sytuację uratował Chłopicki prowadząc do boju pułk grenadierów. Był to ostatni akt bitwy pod Wawrem. Później nastąpił odwrót polskiej piechoty na stanowiska pod Olszynką Grochowską. Straty obu stron: Polacy- 2500 żołnierzy, Rosjanie- 3700 żołnierzy.

Do kolejnego starcia doszło dzień później. W czasie rozpoznania prowadzonego przez Dybicza wywiązała się kanonada, a następnie do ataku rzucono 25 dywizję piechoty. Olszynka była w tym czasie broniona przez 3 dywizję piechoty Skrzyneckiego. Po południu Rosen przerwał to bezcelowe natarcie, które kosztowało go 1600 zabitych i rannych, przy naszych stratach 500 ludzi.

Po tym starciu nastąpiła kilkudniowa przerwa w działaniach. Rosjanie oczekiwali na przybycie korpusu grenadierów ks. Szachowskiego, by z jego pomocą uderzyć na lewe skrzydło powstańców. Chłopicki, od niedawna pełniący funkcję dowódcy wojsk pierwszej linii, nie miał przygotowanego planu działań. Odrzucił propozycje Prądzyńskiego i Chrzanowskiego, by uderzyć na Dybicza lub Szachowskiego. Prawdopodobnie myślał o przejściu Wisły, jednak poddał się presji opinii publicznej i swoich wcześniejszych obietnic, by stoczyć bitwę na prawym brzegu Wisły.

Szachowskiemu nie udało się jednak połączyć z główną armią. Największa w tym zasługa 1 dywizji piechoty Krukowieckiego, która w dwóch bitwach pod Białąłęką 23 i 25 lutego uniemożliwiła mu to.

Siły i środki obydwu stron.

Siły, którymi dysponowali przeciwnicy były imponujące. Armia rosyjska - 53000 bagnatów i szabel oraz ponad 200 dział (duża część sił nie znajdowała się na polu bitwy, pojawiła się dopiero po jej rozpoczęciu). Armia polska - 32000 bagnatów i szabel oraz 130 dział. Oznacza to ponad półtorakrotną przewagę Rosjan w ludziach i dwukrotną przewagę w działach.

W skład armii rosyjskiej wchodziły następujące formacje: I korpus hr. Piotra Pahlana (1 dywizja piechoty Gerwaisa, 2 dywizja piechoty Teslewa, 3 dywizja piechoty Szkurina, 1 dywizja huzarów Łopuchina), 3 dywizja kirasjerów wchodząca w skład III korpusu rezerwowego kawalerii hr. Iwana Witta (dowodził osobiście), 2 dywizja grenadierów Polujektowa należąca do korpusu grenadierów ks. Iwana Szachowskiego, VI korpus (litewski) hr. Grigorija Rosena (24 dywizja piechoty Kiszkina, 25 dywizja piechoty Reibnitsa, litewska dywizja ułanów Włodka, litewska brygada grenadierów Murawjewa), oddział gwardii w. ks. Konstantego wraz z rezerwą artylerii.

Armia polska składała się natomiast z: 2 dywizji piechoty gen. Franciszka Żymirskiego, 3 dywizji piechoty gen. Jana Skrzyneckiego, 4 dywizji piechoty gen. Piotra Szembeka, II korpusu kawalerii gen. Tomasza Łubieńskiego (1 dywizja jazdy gen. Stryjeńskiego, 2 dywizja jazdy gen. Ruttie). W późniejszej fazie bitwy na placu boju pojawił się I korpus kawalerii gen. Jana Umińskiego (1 dywizja jazdy gen. Jankowskiego, 2 dywizja jazdy gen. Tomickiego), oraz brygada z 1 dywizji gen. Jana Krukowieckiego.

Bitwa 25 lutego 1831 roku.

Dochodzące odgłosy kanonady spod Białoleki przyspieszyły decyzję Dybicza o uderzeniu na armię powstańców. Bitwa rozpoczęła się tak nieoczekiwanie, że na czas nie dotarły nie tylko odwody, ale również bataliony I korpusu nie zdążyły zająć właściwych miejsc w szyku bitewnym.

Około godziny 9 rozpoczęła się trwająca około 40 minut kanonada artylerii rosyjskiej, a po niej do ataku ruszyły bataliony 24 dywizji piechoty. Wkrótce dołączyła do niej również 25 dywizja, a wtórowała im artyleria. Około godziny na swoich stanowiskach wytrwał 2 pułk strzelców, znajdujący się cały czas w pierwszej linii, walczący z przygniatającą przewagą wroga. Po jego wycofaniu i wtargnięciu Rosjan do olszyny kontratakował 7 pułk piechoty wypierając z niej napastników. Świeże siły przeciwników powtórnie natarły na pozycje polskie, które ponownie udało się utrzymać dzięki 7 pułkowi, a także 3 pułkowi piechoty, oraz zebranemu już 2 pułkowi strzelców. Widząc, że nie da się zdobyć pozycji polskich „z marszu” Dybicz kolejne natarcie przygotował starannie. Około 11.00 do ataku poza 24 i 25 dywizjami ruszyły również bataliony z 3 dywizji i brygada karabinierów z 2 dywizji grenadierów. Natarcie wspierało bezpośrednio 30 dział, a dowodził nimi Toll. Dywizja Żymirskiego nie wytrzymała tego ataku i po zaciętej walce zmuszona była wycofać się z olszyny. Jej straty sięgały 33% stanu początkowego. Był to moment bitwy w którym Chłopicki zdecydował się na użycie części swoich odwodów. Do kontrataku ruszyli grenadierzy, prowadzeni osobiście przez Chłopickiego, 4 pułk strzelców na czele z Żymirskim, śmiertelnie ranionym w tym boju, a także 4 i 8 pułk piechoty pod wodzą gen. Skrzyneckiego. *„Wszystko, co nie zdołało pierchnąć z olszyny legło w niej”*. Przeciwnatarcie to wstrząsnęło nieprzyjacielem. Bataliony 3 dywizji piechoty i VI korpusu cofały się w całkowitej rozsypce, ranny został dowodzący karabinierami gen. Freigang. Polska piechota wyparła Rosjan z lasu i wyszła poza wschodni jego skraj. Na wprost nich znajdowały się baterie rosyjskie, które rozpoczęły tę bitwę kilka godzin wcześniej. *„Teraz jest chwila, w której każdy z nas musi zapłacić własną osobą”* - Dybicz wołał do swojego sztabu. Niestety Polacy nie byli w stanie zdobyć pozycji rosyjskich. Nasza piechota była wyczerpana, natomiast Rosjanie mieli jeszcze wiele świeżych batalionów. Około godziny 14.00 z Polakami walczyły już 34 bataliony. W tym momencie pole walki opuścił ranny gen. Chłopicki. Dowództwo obrony sił w olszynie przejął gen. Skrzynecki. Kilkakrotnie przechodził do przeciwnatarć, jednak w końcu musiał ustąpić wobec przewagi Rosjan, a także z powodu braku amunicji artyleryjskiej. Była godzina 15.00. Polacy wycofywali się na całej szerokości frontu. Najgorsze było jednak to, że brakowało naczelnego wodza. Radziwiłł nie dawał znaku życia. Każdy dywizjoner dowodził na własną rękę. Dybicz postanowił wykorzystać do decydującego natarcia swoją nieużytą do tej pory kawalerię. Dowodzić tą wielką szarżą miał Toll. Osobiście prowadzić miał kirasjerów z 3 dywizji i ułanów gwardii, którzy mieli obejść olszynę od północy i uderzyć na wycofującą się z niej piechotę 3 dywizji. Przeprowadzenie przez mokradła prowadzona była jednak w bardzo wolnym tempie co pozwoliło Polakom przygotować się na przyjęcie szarżującej kawalerii. Świetne współdziałanie wszystkich rodzajów broni, w tym raketników, pozwoliły odeprzeć natarcie Rosjan. Tylko dwa szwadrony kirasjerów ks. Alberta przedostały się przez linię polskiej piechoty, ale pod „słupem żelaznym” dopadli i rozbili ich ułani Kickiego. Bardziej udana była szarża kawalerii lewego skrzydła. Rozbito m. in. batalion 1 pułku strzelców. Mimo to nie zaatakowała ona głównych sił polskich, które wycofywały się w kierunku Pragi. Toll naciskał Dybicza, by ten wydał rozkaz szturm na wały Pragi, jednak wobec zapadających ciemności i uporządkowania szyków przez wojsko polskie, nie zgodził się na to. Bitwa zakończyła się po godzinie 17.00.

Skutki bitwy.

Pod względem taktycznym bitwa zakończyła się zwycięstwem Rosjan. Wyparli oni wojsko polskie z zajmowanych pozycji, zmusili do wycofania w kierunku Pragi. Operacyjnie było to jednak zwycięstwo powstańców. Warszawy nie zdobyto z marszu, nie rozbito też ich armii. Dybicz nie zdławił powstania w 3 tygodnie. Wojna miała trwać jeszcze 8 miesięcy.

Najlepiej wynik bitwy oddaje list Mikołaja I do swojego marszałka: *„(...) spodziewałem się większych, bardziej rozstrzygających rezultatów, a zwłaszcza bardziej stanowczych wobec olbrzymiej przewagi naszych sił i wyższości naszych pozycji. Trudno prawie uwierzyć, żeby wobec tego nieprzyjaciel mógł ocalić wszystką swą artylerię i przejść przez Wisłę po jednym moście”*.

Gra, którą trzymacie w rękach pozwala nie tylko odtworzyć historyczny przebieg bitwy, ale także sprawdzić inny bieg wydarzeń. Dołączone cztery scenariusze dają wiele alternatywnych możliwości. Jednak są one tylko podstawą do samodzielnych decyzji, podejmowanych przez graczy. Dlatego wynik rozgrywki może być inny od historycznego.

Podtytuł „Za wolność naszą i waszą” nie jest przypadkowy. Jest to skrócona wersja hasła, które znajdowało się na sztandarach oddziałów polskich w czasie powstania listopadowego. Właściwie brzmiało ono „W imię Boga za naszą i waszą wolność”, a wymyślił je najprawdopodobniej Joachim Lelewel. Pierwszy raz użyto je na sztandarach 25 stycznia 1831 roku podczas manifestacji ku czci dekabrystów. Dodatkowo, aby podkreślić wolę walki jedynie z caratem, a nie narodem rosyjskim, wypisywano je dwustronnie na sztandarze, z jednej strony po polsku, a z drugiej po rosyjsku. Pomiędzy napisami widniał czerwony krzyż.

1.0 Wprowadzenie.

1.1. W skład każdej gry wchodzi instrukcja, książka scenariuszy, mapa przedstawiająca teren, na którym doszło do bitwy, kostka dziesięciościenna oraz komplet 432 sztancowanych żetonów.

1.2. Mapa i skala czasowa.

1.2.1. Jedno pole odpowiada około 200 metrom rzeczywistego terenu.

1.2.2. Celem uporządkowania ruchu, na planszę naniesiono siatkę heksagonalną. W dalszej części instrukcji jedno pole tej siatki nazywane będzie heksem.

1.2.3. Jeden etap gry odpowiada 30 minutom czasu rzeczywistego.

1.3. Podstawowe pojęcia występujące w grze.

1.3.1. **Morale** - współczynnik reprezentujący wyszkolenie, doświadczenie, odporność na ponoszone straty oraz wydarzenia rozgrywane się na polu walki. Wielkość na rewersie jest o 1 niższa niż na awersie.

1.3.2. **Poziom sprawności bojowej** - każda jednostka posiada jeden z czterech poziomów: pełnosprawny, „zdezorganizowany”, „Zdemoralizowany” i rozbity.

1.3.3. **Liczebność** - wielkość oddziału wyrażona w punktach. Straty w walce i na skutek ostrzału artyleryjskiego powodują spadek liczebności. Maksymalnie oddział posiada 9 punktów liczebności, gdy straci ich co najmniej 50%, żeton odwracany jest na rewers.

1.3.4. **Walka** - określa ona całość starcia, do którego dochodzi w momencie zwarcia jednostek przeciwnika, zarówno jednostek piechoty, szarży kawalerii, jak i walki bezpośredniej jednostek artylerii.

1.3.5. **Tyralierzy** - wartość, którą posiada każdy oddział piechoty. Im większa liczba gwiazdek na żetonie, tym oddział posiadał większe doświadczenie w walce tyralierskiej. Ewentualnie był do niej predysponowany, wydzieliał ze swojego składu większą ilość tyralierów oraz posiadał większe wyszkolenie w walce ogniowej. W jednostkach kawalerii są to flankierzy. Ich wartość jest stała i wynosi 0.

1.3.6. **Impet** - posiada go każda jednostka kawalerii. Im większa liczba gwiazdek na żetonie, tym oddział był bardziej predysponowany do wykonywania szarży (decydowało o tym wyszkolenie i uzbrojenie).

1.3.7. **Rodzaj i wielkość baterii artyleryjskiej** - występuje na jednostkach artylerii (w postaci gwiazdek). Wartość zależy od liczebności i wagomiaru dział wchodzących w skład baterii lub półbaterii.

1.4. Kość.

1.4.1. W grze używa się kości dziesięciościennej, przy czym wynik „0” oznacza zero, a nie dziesięć.

1.4.2. Jeśli instrukcja mówi o wykonaniu rzutu kostką, oznacza to jeden rzut kostką dziesięciościenną.

1.5. Żetony.

1.5.1. W grze wykorzystywane są żetony bojowe (jednostek piechoty, kawalerii i artylerii), żetony dowódców oraz żetony pomocnicze. Jeden punkt liczebności piechoty reprezentuje około 90 żołnierzy, kawalerii około 60 żołnierzy, natomiast artylerii 6 - 9 dział.

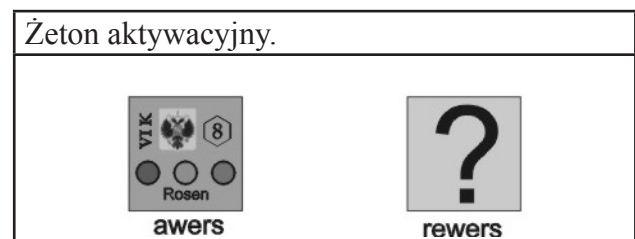
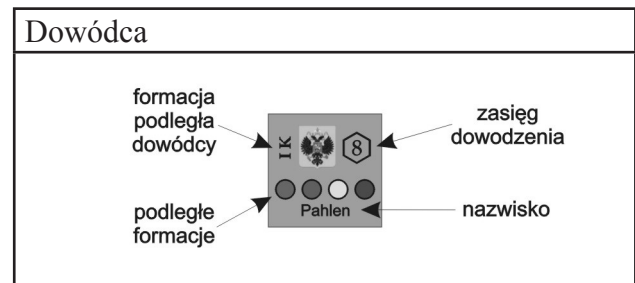
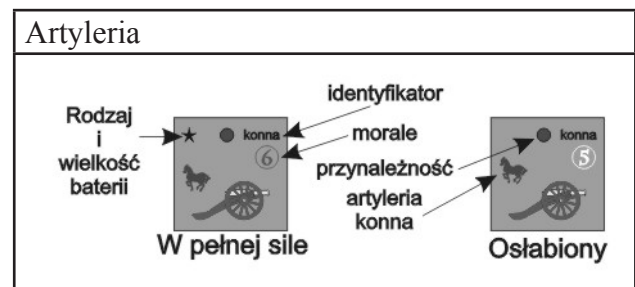
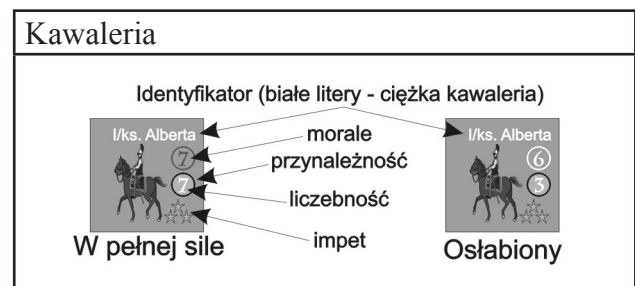
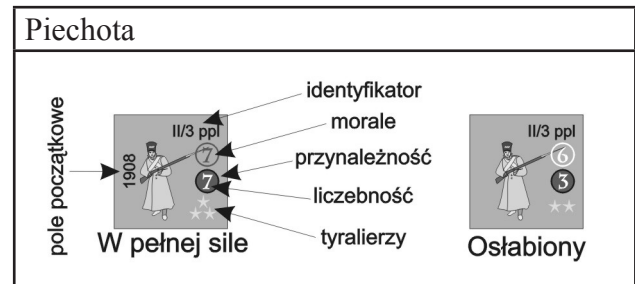
1.5.2. Żetony jednostek piechoty przedstawiają bataliony piechoty. Rewers żetonu przedstawia oddział, który stracił 50% lub więcej początkowej liczebności.

1.5.3. Żetony jednostek kawalerii reprezentują pułki jazdy, przedstawione za pomocą 2 żetonów (umownie podzielone na dywizjony), jeżeli w skład pułku wchodziło co najmniej 600 żołnierzy.

1.5.4. Żetony jednostek artylerii reprezentują zgrupowanie od 6 do 9 dział, podzielone według wagomiaru na: lekkie (armaty 6-funtowe i 10-funtowe jednorogi), ciężkie (armaty 12-funtowe i 20-funtowe jednorogi) i konne (armaty 6-funtowe i 10-funtowe jednorogi). Awers żetonu przedstawia baterię w pełnej sile, a rewers osłabioną.

1.5.5. Żetony dowódców reprezentują głównodowodzących, dowódców korpusów i dowódców dywizji. Awers przedstawia dowódcę gotowego do aktywacji, natomiast rewers dowódcę już aktywowanego.

1.5.6. Wzory żetonów bojowych i dowódców określają poniższe szkice:



1.5.7. Ikony przedstawiają rodzaje broni i formacje:

Rosjanie - zielone tło	Polacy - niebieskie tło
 piechota morska	 piechota liniowa
 piechota liniowa	 strzelcy piesi
 jeźdźcy	 grenadierzy
 grenadierzy	 strzelcy konni
 karabinierzy	 nowa jazda
 huzarzy	 ułani
 strzelcy konni	 karabinierzy
 ułani	 artyleria
 kirasjerzy	 rakielnicy
 artyleria	

1.6. Zaokrąglenia.

1.6.1. Ilekcioć w grze mowa jest o zaokrągleniach ułamków, dokonuje się ich według następujących zasad:

- jeśli ułamek jest w przedziale od 0,01 do 0,49 zaokrąglamy w dół,
- jeśli ułamek równa się 0,50 lub więcej to zaokrąglamy w górę.

1.7. Gracz aktywny/nieaktywny.

1.7.1. Graczem aktywnym nazywa się gracza, którego aktywacja aktualnie trwa. Gracz przeciwny jest wtedy graczem nieaktywnym.

1.8. Test morale.

1.8.1. Jeżeli w jakimkolwiek momencie gry trzeba wykonać test morale, należy rzucić kostką i ewentualnie zmodyfikować wynik. Następnie należy porównać wynik ze współczynnikiem morale jednostki. Wynik mniejszy lub równy oznacza, iż oddział przeszedł pozytywnie test morale. Wynik większy o 1 lub 2 oznacza, że oddział testu nie przeszedł i traci 1 poziom sprawności bojowej. Wynik testu większy o 3 lub więcej oznacza rozbitcie oddziału.

2.0 Fazy i etapy gry.

2.1. Zasady ogólne.

2.1.1. Gracze mogą wykonywać czynności tylko w niżej określonym porządku.

2.1.2. Gra dzieli się na etapy. Aktualny etap

zaznacza się żetonem „Etap gry” na torze etapów, który znajduje się na planszy.

2.2. Faza inicjatywy - jest wspólna dla obu graczy.

2.2.1. Każdy z graczy wykonuje rzut kostką. Gracz, który wyrzucił więcej posiada inicjatywę. Jeżeli wyrzucono tyle samo, to inicjatywa pozostaje przy graczu, który posiadał ją w poprzednim etapie. Stronę posiadającą inicjatywę w pierwszym etapie określają zasady scenariusza.



2.3. Faza aktywacji. Jest wspólna dla obydwu graczy i dzieli się na fazy aktywacji poszczególnych formacji.

2.3.1. Gracz posiadający inicjatywę wybiera jeden, własny żeton aktywacji i aktywuje odpowiednią formację.

2.3.2. Pozostałe dostępne żetony należy umieścić we wspólnej „Puli aktywacji”, aby gracze na przemian losowali jeden z nich. „Pulę aktywacji” może być kubek lub inne naczynie.

2.3.3. Z chwilą wylosowania wodza naczelnego można go poruszyć, a następnie można aktywować:

- dowolną dywizję wraz z artylerią znajdującą się w zasięgu jej dowódcy lub
- nieaktywowaną w danym etapie artylerię należącą do jednego z korpusów.

2.3.4. Gdy wylosuje się dowódcę korpusu, można go poruszyć. Następnie można aktywować jedną z dywizji pod warunkiem, że dowódca dywizji jest w zasięgu dowodzenia dowódcy korpusu. Jeśli artyleria korpusna znajduje się w zasięgu dowódcy dywizji, to również można ją aktywować.

2.3.5. W momencie wylosowania dowódcy dywizji, aktywuje się podległe mu jednostki oraz artylerię znajdującą się w zasięgu dowodzenia. Dowódcę można poruszyć, gdy wszystkie oddziały skończyły ruch.

2.3.6. Każda formacja może być aktywowana tylko raz w danym etapie.

2.3.7. Aktywacja danej dywizji odbywa się w następujący sposób i w następującej kolejności.

2.3.7.1. **Ostrzał artylerii.** Szczegóły - patrz 11.0.

2.3.7.2. **Ruch jednostek (przemieszczenie, zmiana szyku).** Jednostki poruszają się według ogólnych zasad - patrz 7.0. Oddziały niedowodzone dysponują połową limitu punktów ruchu.

2.3.7.3. **Ostrzał artyleryjski gracza nieaktywnego.** Jednostki artylerii gracza nieaktywnego mogą ostrzelać jednostki przeciwnika, których aktywacja właśnie trwa.

2.3.7.4. **Walka.** Szczegóły - patrz 9.0 i 10.0.

W tej fazie rozstrzygane są: walka i szarża, pościg kawalerii i kontynuacja szarży.

2.3.7.5. **Powrót zreorganizowanych oddziałów.** Umieszcza się w sąsiedztwie dowódcy jednostki zreorganizowane w poprzednim etapie, które nie mogły pojawić się na planszy.

2.3.8. Specjalne aktywacje.

2.3.8.1. Zasady szczegółowe scenariuszy określają specjalne aktywacje, które gracze mogą wykonywać. *Uwaga: W grze „Olszynka grochowska” nie ma specjalnych aktywacji.*

2.3.9. Po zakończeniu aktywacji, dowódcę odwracamy rewersem do góry. Oznacza to, że nie może być aktywowany w bieżącym etapie.



2.4. Faza reorganizacji.

2.4.1. Jest wspólna dla obu graczy. Gracze reorganizują rozbite oddziały, które znajdują się na polu „Oddziały rozbite” - szczegóły: patrz 12.8.2.

2.4.2. Oddziały przykryte żetonami „dezorganizacja” i „Demoralizacja” reorganizują się według zasad z punktu 12.8.1.

2.5. Po zakończeniu fazy reorganizacji, żeton „Etap gry” przesuwany jest na kolejne pole na torze etapów.

2.6. Gra kończy się z chwilą zakończenia ostatniego etapu gry, bądź w momencie, gdy jedna ze stron odniesie zwycięstwo automatyczne - szczegóły: patrz „Książka scenariuszy”.

3.0 Dowodzenie i dowódca.

3.1. Każdemu dowódcy dywizji przyporządkowana jest inna formacja, oznaczona kolorowym kołem. Dowódcy korpusów posiadają na swoich żetonach oznaczenia w kolorze dywizji, które wchodzi w skład korpusu.

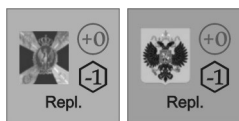
3.2. Awers przedstawia dowódcę, który nie był aktywowany. Rewers natomiast dowódcę, którego faza aktywacji już się skończyła.

3.3. Dowódca dywizji musi zakończyć swoją aktywację na oddziale należącym do własnej formacji. Przepis ten nie dotyczy dowódców korpusów i armii.

3.4. Zasięg dowodzenia. Jest to wartość na żetonie dowódcy, określająca, na ile pól dowódca może oddziaływać na jednostki lub innych dowódców (dowódcy korpusu, gen. Chłopicki). Sprawdzając odległość nie można przechodzić przez pola we wrogiej strefie kontroli chyba, że są one zajmowane przez sojusznicze oddziały.

3.4.1. Jednostka jest dowodzona, gdy znajduje się w zasięgu swojego dowódcy dywizji lub korpusu (jednostka korpusna). Oddział jest niedowodzony, gdy znajduje się poza zasięgiem dowodzenia.

3.5. Wpływ dowódcy na morale. Oddział, stojący na jednym polu z dowódcą własnej dywizji, korpusu lub głównodowodzącym, posiada morale o 1 wyższe niż na żetonie. Obecność kilku dowódców nie powoduje dodatkowego zwiększenia morale.



3.6. Utrata dowódcy.

3.6.1. Jego miejsce zajmuje zastępca, który nie posiada wpływu na morale oraz ma zmniejszony o 1 zasięg dowodzenia.

Żeton symbolizujący dowódcę, należy przykryć żetonem pomocniczym „Zastępca”.

3.6.2. Jeżeli w trakcie walki dowódca znajduje się na polu z jednostką, która poniosła straty w punktach liczebności, należy wykonać rzut kostką. Wynik 0 oznacza kolejny rzut:

- 0 - 4 - śmierć dowódcy. Do końca gry należy używać żetonu „Zastępca”.

- 5 - 9 - lekka rana. Żeton dowódcy należy przykryć żetonem „Zastępca”. Ten żeton jest usuwany po zakończeniu etapu określonego rzutem kostką. Jeśli wypadłby etap po zakończeniu scenariusza, to zastępcy należy używać do końca gry.

Przykład: W etapie 5 generał Żymirski uczestniczył w walce wraz z oddziałem piechoty. Po poniesieniu strat liczebności należy sprawdzić, czy coś stało się dowódcy. Jeśli na kostce wypadło 0, należy rzucić

jeszcze raz. Załóżmy, że wypadło 7 - lekka rana. Na żetonie generała Żymirskiego należy położyć żeton „Zastępca”, który będzie usunięty po rozegraniu 12 etapu (5 + 7).

3.6.3. Gdy do samotnie stojącego dowódcy podejdzie wroga jednostka, należy przenieść go na najbliższą własną jednostkę. Jeżeli nie ma takiej na planszy, dowódca przenoszony jest na pole w sąsiedztwie wodza naczelnego i przykrywany żetonem pomocniczym „Zastępca”.

3.6.4. Jeżeli oddział walczył na polu wraz z dowódcą i został rozbity, dowódca jest przenoszony na najbliższą jednostkę należącą do własnej formacji (lub dowolną, jeżeli był to dowódca armii). Jeżeli nie ma takiej na planszy, dowódcę należy przenieść na pole „Oddziały rozbite” wraz z jednostką.

3.6.5. Dowódca jest usuwany z gry, gdy:

- wyeliminowane zostaną wszystkie jednostki należące do jego formacji lub

- był przykryty żetonem „Zastępca” i zdarzenie w trakcie gry spowoduje dodatkowe użycie tego żetonu.

3.6.6. Dowódca powraca na planszę lub, w przypadku lekkiej rany, odzyskuje początkowe współczynniki na początku własnej aktywacji.

4.0 Szyki i zwroty oddziałów.

4.1. Piechota.

4.1.1. Piechota nie posiada określonego szyku (wyjątek: czworobok).



4.1.2. Czworobok – typ szyku zwartego, służący wyłącznie obronie przeciwko kawalerii. Szyk taki jest mało ruchliwy. Może być tworzony tylko przez oddziały pełnosprawne lub zdeorganizowane, których

liczebność jest większa od 3. Dodatkowo piechota w tym szyku ma strefę kontroli na wszystkich sześciu polach sąsiednich, ale nie może atakować. Oddział w tym szyku nie może wchodzić w strefę kontroli przeciwnika.

4.1.2.1. Zmiana szyku piechoty z czworoboku na inny polega na ściągnięciu z jednostki żetonu pomocniczego i wydaniu 1 punktu ruchu. Oddział może przyjąć dowolne ukierunkowanie.

4.1.2.2. W przypadku zaatakowania przez piechotę, jednostka natychmiast zmienia szyk, a przeciwnik otrzymuje modyfikator +1 do rzutu podczas rozstrzygnięcia walki.

4.2. Szyki kawalerii.

4.2.1. Kawaleria nie posiada określonego szyku.

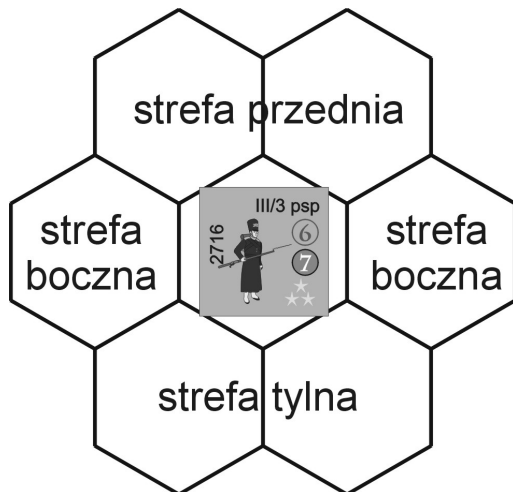
4.3. Szyki artylerii.

4.3.1. Artyleria nie posiada określonego szyku. Może zarówno poruszać się, jak i prowadzić ostrzał.

4.4. Każdy oddział musi być ukierunkowany do wierzchołka heksu tak, jak pokazano na rysunku.

4.5. Oddział ma chronioną flankę, gdy jego strefa boczna znajduje się w strefie kontroli innego sojuszniczego oddziału.

4.6. Podczas ruchu jednostka może wykonywać zwroty. Wykonanie zwrotu nie wymaga wydania punktów ruchu, ale na jednym polu oddział może wykonać tylko jeden zwrot o 60 stopni. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy dołącza do stosu - należy wtedy przyjąć ukierunkowanie takie samo, jak oddział, który już był na heksie.



4.7. Zwrot jako reakcja na ruch przeciwnika - patrz punkt 5.5.4.

4.8. Jeżeli oddział zaczyna ruch w strefie przedniej przeciwnika, może ją opuścić lub wykonać dowolny zwrot. Następnie należy sprawdzić morale z godnie z punktem 1.8.

4.9. Artyleria prowadzi ostrzał tylko przez pola strefy przedniej.

4.10. Kawaleria szarżuje i wykonuje kontrszarżę na pola strefy przedniej.

5.0 Strefa kontroli i reakcja.

5.1. Strefę kontroli ma każdy oddział piechoty i kawalerii, bez względu na liczebność. Jednostki artylerii i dowódcy nie posiadają strefy kontroli.

5.2. Strefę kontroli oddziałów tworzą pola w strefie przedniej. Pozostałe pola to strefa boczna i tylna tak, jak pokazano na rysunku.

5.3. Oddział musi zatrzymać się w momencie wejścia w strefę kontroli przeciwnika.

5.4. Oddział zdemoralizowany nie może reagować na ruch przeciwnika. Oddziały pełnosprawne lub zdeorganizowane mogą reagować, wybierając jedną z poniższych akcji.

5.5.1. Zmiana szyku na czworobok, gdy kawaleria szarżuje na piechotę.

5.5.1.1. Utworzenie czworoboku wymaga testu morale w momencie, gdy piechota znajdzie się w strefie kontroli wrogiej kawalerii. Udany test oznacza sformowanie czworoboku. Nieudany test oznacza, że oddział pozostaje w dotychczasowym szyku i traci poziom sprawności bojowej zgodnie z 1.8.1. Do rzutu wprowadza się następujące modyfikatory:

- +1, jeżeli oddział piechoty jest zdeorganizowany;
- +2, jeżeli atakowany jest z tyłu lub z flanki.

5.5.1.2. Czworobok nie może być utworzony, jeżeli jednostka znajduje się już w strefie kontroli innej jednostki przeciwnika.

5.5.2. **Kontrszarża kawalerii.** Gdy wroga jednostka wejdzie w sąsiedztwo kawalerii, może ona spróbować wykonać kontrszarżę. Udany test morale oznacza możliwość wykonania zwrotu, jeżeli jest konieczny i przeprowadzenie kontrszarży - podczas rozstrzygnięcia starcia uwzględnia się impet kontrszarżującej kawalerii. Nieudany test oznacza utratę poziomu sprawności bojowej zgodnie z 1.8.1, pozostanie z niezmiennym ukierunkowaniem i nieuwzględnienie impetu.

5.5.3. **Wycofanie kawalerii i artylerii konnej.** Jednostka kawalerii lub artylerii konnej może wycofać się o dwa pola, gdy w jej sąsiedztwie pojawi się jednostka przeciwnika inna niż kawaleria. Po wycofaniu należy przetestować morale zgodnie z 1.8.

Kawaleria lub artyleria konna może w aktywacji przeciwnika wycofywać się wiele razy.

Artyleria konna nie może się wycofać, jeżeli zajmuje pole wspólnie z jednostką piechoty.

W trakcie wycofania należy stosować przepisy dotyczące odwrotu - patrz 12.2.

5.5.4. **Zmiana frontu.** Po wejściu przeciwnika w strefę boczną lub tylną, jednostka może wykonać test morale. Udany test pozwala wykonać dowolny zwrot. Nieudany test uniemożliwia wykonanie zwrotu i oddział traci poziom sprawności bojowej zgodnie z 1.8.1. Testując morale należy dodać 1, jeżeli jednostka wykonuje zwrot o więcej niż 60 stopni.

5.6. Jednostka może w jednej aktywacji przeciwnika wykonać tylko jedną reakcję. Jednostka kawalerii nie może kontynuować kontrszarży.

5.7. Jeżeli jednostka piechoty lub artylerii pieszej znajduje się na początku własnej aktywacji w strefie kontroli przeciwnika to może ją opuścić:

- Wchodząc na pole strefy przedniej - kosztem dodatkowego punktu ruchu. Następnie należy wykonać test morale.
- Wchodząc na pole w strefie tylnej - kosztem wszystkich punktów ruchu. Następnie należy wykonać test morale.

Jednostka piechoty lub artylerii pieszej nie może ponownie w danej fazie wejść w strefę kontroli przeciwnika.

5.8. Jeśli jednostka kawalerii lub artylerii konnej zaczyna ruch w strefie kontroli przeciwnika, to może ją opuścić:

- Wchodząc na pole strefy przedniej - kosztem dodatkowego punktu ruchu. Następnie należy wykonać test morale.
- Wchodząc na pole w strefie tylnej - kosztem połowy punktów ruchu. Następnie należy wykonać test morale.

Oddział kawalerii lub artylerii konnej może ponownie wejść w strefę kontroli innej wrogiej jednostki.

6.0 Stosy.

6.1. Oddziały stojące na jednym heksie tworzą stos.

6.2. Na jednym polu nie mogą znajdować się jednostki piechoty i kawalerii. Można łączyć artylerię i piechotę bądź artylerię i kawalerię.

6.3. W każdym momencie gry na jednym heksie mogą znajdować się wyłącznie jednostki należące do jednej dywizji i/lub nie wchodzące w skład żadnej dywizji (jednostki korpusne i armijne), ewentualnie jednostki korpusne i należące do dywizji wchodzącej w skład danego korpusu.

6.4. Utworzenie i rozformowanie stosu nie wymaga wydawania dodatkowych punktów ruchu.

6.5. Zmiana kolejności w stosie także nie wymaga wydania dodatkowych punktów ruchu. Można dokonać jej w dowolnym momencie fazy aktywacji, również po rozstrzygnięciu walki.

6.6. Oddział znajdujący się na szczycie stosu uważa

się za stojący na czele szyku, chyba że jest to artyleria. Wtedy pod uwagę bierze się najwyżej stojącą jednostkę nieartyleryjską.

6.7. W żadnym momencie gry na heksie nie mogą znajdować się jednostki o liczebności **większej niż 18**. Umownie jednostki artylerii traktuje się jako posiadające liczebność 9 (8, jeżeli na żetonie nie ma żadnej gwiazdki), a osłabione 4. Każdy punkt liczebności kawalerii traktuje się jako 2 na potrzeby ustalania liczebności stosu.

Możliwe jest jedynie chwilowe przekroczenie limitu, gdy przez stos przechodzą inne jednostki (w trakcie ruchu, wycofania lub odwrotu).

6.8. Można przechodzić przez stos bez wydawania dodatkowych punktów ruchu.

6.9. Jeśli po zakończeniu aktywacji stos tworzą jednostki o różnym poziomie sprawności bojowej, to jednostki automatycznie obniżają swój poziom do najniższego, tak aby wszystkie oddziały miały ten sam poziom sprawności bojowej.

6.10. Chwilowy pobyt na jednym polu jednostek o różnym poziomie sprawności bojowej (np. w trakcie ruchu) nie powoduje zmian sprawności bojowej.

6.11. Efektom walki podlega zawsze cały stos. Jeśli w stosie znajduje się artyleria, stratę ponosi pierwsza jednostka nieartyleryjskiej. Pierwszy punkt liczebności traci jednostka znajdująca się na szczycie stosu, chyba, że atak dokonywany był z tyłu lub z flanki. Wtedy w pierwszej kolejności stratę liczebności ponosi jednostka na spodzie stosu.

6.12. Test morale wykonuje się dla jednostki stojącej na szczycie stosu. Jeżeli jest to artyleria, to testuje się morale najwyżej stojącej jednostki nieartyleryjskiej.

6.13. W walce biorą udział wszystkie jednostki (bez względu na ich położenie w stosie), a ich liczebności sumuje się.

6.14. Artyleria znajdująca się w stosie z jednostkami piechoty lub kawalerii może strzelać bez względu na swoje położenie.

7.0 Ruch.

7.1. Każdy oddział posiada limit punktów ruchu, służący do przemieszczania się i zmiany szyku.

7.2. **Piechota** posiada 4 punkty ruchu.

Limit punktów ruchu kawalerii zależy od typu jazdy:

- ciężka (kirasjerzy i karabinierzy - biały identyfikator na żetonie) - **6 punktów ruchu**,
- pozostałe jednostki kawalerii - **7 punktów ruchu**.

Artyleria piesza i rakielnicy mają **4 punkty ruchu**.

Artyleria konna ma **5 punktów ruchu**.

Dowódcy mają **8 punktów ruchu** i wchodząc na kolejne pole, wydają **zawsze 1 punkt ruchu**.

7.3. Oddział musi przemieszczać się heks za heksem, wydając za każdy z nich stosowną ilość punktów ruchu. Koszt wejścia na dany teren należy odczytać z tabeli „Wpływ terenu”, znajdującej się na planszy.

Nie wolno przeskakiwać heksów.

Nie wolno oszczędzać punktów ruchu na następną aktywację oraz przekazywać ich innym oddziałom.

7.4. W trakcie ruchu oddział nie może przemieścić się na heks, jeśli wymaga to wydatkowania więcej punktów ruchu niż aktualnie posiada. Nie dotyczy to jednak pierwszego pola. Może on wejść na heks i ruch jest skończony, pod warunkiem, że rozpoczyna-

jąc ruch dysponował całym limitem punktów ruchu.

7.5. Oddział nie może wejść na heks niedostępny dla broni, którą reprezentuje i szyku, w którym się aktualnie znajduje.

7.6. Oddział nie może wejść na pole zajęte przez jednostkę przeciwnika.

7.7. Oddziały (stosy) muszą być poruszane jeden po drugim. Korekta lub cofnięcie ruchu możliwe jest tylko za zgodą przeciwnika.

7.8. Kolejny oddział (stos) można poruszyć dopiero po zakończeniu ruchu poprzedniego oddziału.

7.9. **Marsz forsowny**. Dla każdej jednostki (stosu) należy rzucić kostką:

- wynik większy niż morale - 0 dodatkowych punktów ruchu;
- wynik równy morale - jeden dodatkowy punkt ruchu;
- wynik mniejszy niż morale - dwa dodatkowe punkty ruchu.

Kawaleria i artyleria konna uzyskują jeden dodatkowy punkt ruchu.

7.9.1. Marszu forsownego nie można wykonać, gdy oddział rozpoczyna ruch na polu sąsiednim wrogiej jednostki lub w trakcie ruchu wejdzie na taki heks.

Artyleria nie może prowadzić ostrzału przed marszem forsownym.

Tylko jednostki **pełnosprawne** i dowodzone mogą stosować marsz forsowny.

7.10. **Ruch do tyłu - piechota i artyleria piesza**. Kosztem całego limitu punktów ruchu, oddział może wejść na pole w strefie tylnej.

7.11. **Ruch do tyłu - kawaleria i artyleria konna**. Wydając punkty ruchu zgodnie z tabelą „Wpływ terenu” **oraz** dodatkowo połowę punktów ruchu, oddział może wejść na pole w strefie tylnej.

8.0 Widoczność.

8.1. Linia widoczności służy do ustalenia, czy jednostka artylerii może ostrzelać jednostkę przeciwnika oraz czy jednostka kawalerii może szarżować.

8.2. Linią widoczności jest odcinek, którego początek znajduje się w środku heksu, na którym stoi własna jednostka, zaś koniec w środku heksu, który ma zostać dostrzeżony.

8.3. Nie ma widoczności, gdy linia przebiega przez heks lub wzdłuż jego krawędzi, na którym znajduje się:

- wieś,
- las,
- pagórek,
- inny oddział (wrogi lub sojusznicy) inny niż artyleria - wyjątek: patrz 8.5.

8.4. Wymienione typy terenu nie blokują widoczności, gdy są zajmowane przez patrzącego lub obserwowanego.

8.5. Oddział nie blokuje widoczności, gdy:

- znajduje się bliżej heksu, z którego **wyprowadzana** jest linia widoczności **oraz**
- obserwujący oddział znajduje się **wyżej** niż oddział obserwowany.

8.6. Oddziały widzą się nawzajem, to znaczy, że jeśli własny oddział widzi oddział przeciwnika, to także przeciwnik widzi nasz oddział. Wyjątkiem od tej zasady jest punkt 8.5.

Widoczność.

1 - Oddziały widzą się wzajemnie. Nic nie blokuje linii widoczności.
 2 - Polska artyleria konna widzi batalion rosyjskiej piechoty. Linia widoczności przebiega przez polską piechotę, ale artyleria znajduje się na pagórku i polska piechota jest bliżej artylerii. Rosyjski oddział nie widzi artylerii - zgodnie z 8.5. Widoczność byłaby zablokowana, gdyby polska piechota była na polu X - nie znajdowałaby się bliżej artylerii, lecz dokładnie w połowie odległości.
 3 - Nie ma widoczności. Linia przebiega przez las, który blokuje widoczność. Fakt, że polska piechota jest na pagórku nie wpływa na widoczność.

9.0 Walka piechoty.

- 9.1. Walka piechoty prowadzona jest w segmencie walki i określa całokształt starcia (ostrzała i ewentualna walka wręcz).
- 9.2. Atakować można wyłącznie oddział przeciwnika znajdujący się w strefie kontroli.
- 9.3. Atak jest obowiązkowy. Wszystkie aktywowane oddziały (wyjątek: 9.7), które po zakończeniu ruchu mają w strefie kontroli wrogie oddziały muszą atakować. Podobnie, wszystkie oddziały przeciwnika, które znajdują się w strefach kontroli aktywowanych jednostek muszą zostać zaatakowane. Gracz aktywny określa kolejność starć.
- 9.4. Dozwolony jest atak z jednego heksu na jeden heks lub z wielu heksów na jeden heks.
- 9.5. Procedurę ataku przeprowadza się po ruchach wszystkich oddziałów.
- 9.6. Wszystkie oddziały, bez względu na poziom sprawności bojowej, muszą atakować, jeśli spełniają warunki z punktu 9.3.
- 9.7. Oddział piechoty w czworoboku nie może atakować.
- 9.8. Atak polega na wskazaniu atakujących jednostek i atakowanego heksu, sprawdzeniu rezultatów starcia i wprowadzeniu ich w życie.
- 9.9. Oddział (stos) może być w jednej aktywacji atakowany tylko jeden raz.
- 9.10. Oddział (stos) może w danej aktywacji atakować tylko jeden raz.
- 9.11. Walkę wręcz rozstrzyga się według następującej procedury:
 - 1) Atakujący wskazuje jednostki biorące udział w starciu, zarówno własne, jak i przeciwnika.
 - 2) Obaj gracze wyznaczają oddział, którego morale

1 - 10:	31+:
- 1	- 4

2) Obaj gracze wyznaczają oddział, którego morale

bierze się pod uwagę. Musi to być oddział na szczycie stosu, nieartyleryjski i pełnosprawny. Jeżeli nie ma oddziału pełnosprawnego, to musi to być oddział zdeorganizowany. Oddział ten będzie także pierwszym, który poniesie straty.

- 3) Liczebność atakującego dzieli się przez liczebność obrońcy.
- 4) Oblicza się wszystkie modyfikatory (maksymalnie +/-5).
- 5) Atakujący wykonuje rzut kostką i sprawdza rezultat w tabeli „Walka”.
- 6) Gracze obniżają sprawność bojową i ponoszą straty zgodnie z efektem starcia.

Uwaga. Żeton pomocniczy, odpowiadający sile atakującego lub obrońcy (w zależności, która strona jest silniejsza) należy położyć na polu „Liczebność oddziałów”.

9.12. Ustalanie strat.

- 9.12.1. Wartość na żetonie pomocniczym oznacza straty, jakie mogą ponieść walczące oddziały.
- 9.12.2. W przypadku, gdy efekt walki nakazuje zwiększyć straty należy wartość na żetonie pomnożyć razy 1,5 lub razy 2.
Przykład: Gdy atakujący lub obrońca ma zaangażowane w starciu od 21 do 30 punktów liczebności i efektem walki jest „straty • 1,5”, to po walce należy zmniejszyć liczebność oddziałów danej strony o 5 (3 • 1,5 = 4,5, a po zaokrągleniu 5).

9.13. Wynik walki.

- 9.13.1. Los dowódcy. Przeprowadza się procedurę z punktu 3.6.2.
- 9.13.2. Obniżenie sprawności bojowej oddziałów. Każdy oddział obniża swoją sprawność bojową zgodnie z efektem walki.
- 9.13.3. Utrata liczebności. Walczące oddziały obniżają liczebność zgodnie z efektem starcia.
- 9.13.4. Odwrot. W zależności, kto wygrał starcie, należy przeprowadzić odwrot:
 - zwycięstwo atakującego - wszystkie broniące się jednostki wycofują się o **два pola**;
 - zwycięstwo obrońcy - wszystkie atakujące jednostki wycofują się o **jedno pole**;
 - remis - wszystkie walczące oddziały pozostają na zajmowanych polach.

Podczas odwrotu, jednostka nie wydaje punktów ruchu i wchodzi na pola w strefie tylnej. Nie może wykonywać zwrotów.

- 9.13.5. Rozbicie. Jednostki przenoszone są na pole „Oddziały rozbite”, a dowódca na najbliższą własną jednostkę.
- 9.13.6. Pościg. Jeśli atakujący wygrał starcie, musi wejść na pole zajmowane przez jednostki broniące się. W trakcie pościgu można rozbijać lub tworzyć stosy. Po skończonym pościgu, można przyjąć dowolne ukierunkowanie.

10.0 Walka kawalerii.

- 10.1. Kawaleria może szarżować we własnej fazie walki lub kontrszarżować w fazie walki przeciwnika.
- 10.2. Szarża kawalerii.
 - 10.2.1. Kawaleria nie może atakować wspólnie z piechotą.

10.2.2. Szarża jest możliwa, gdy w momencie rozpoczęcia ruchu przez jednostkę kawalerii:

- istnieje widoczność między celem szarży, a jednostką zamierzającą ją wykonać oraz
- koszt ruchu wynosi nie więcej niż 1 punkt ruchu za każdy heks, włącznie z heksem zajęтым przez oddział przeciwnika.

Dodatkowo nie można pokonać żadnej krawędzi, której przejście kosztuje dodatkowy punkt ruchu.

10.2.3. Jeżeli nie zostały spełnione te warunki, kawaleria walczy nie używając impetu. Ponadto, jeśli wrogi oddział znajduje się w lesie, w wiosce lub na bagnach, to podczas rozstrzygania starcia należy zastosować modyfikator -2. Kumuluje się on z modyfikatorem z tabeli „Wpływ terenu”.

10.2.4. Jednostka kawalerii, która rozpoczyna aktywację, mając w strefie kontroli jednostkę przeciwnika, może zamiast normalnego ruchu od razu próbować wykonać szarżę. Wcześniej należy wykonać test morale:

- udany - kawaleria może wykonać szarżę lub wycofać się o 2 pola - decyzja należy do gracza,
- nieudany - kawaleria wycofuje się o 2 pola i ponadto ponosi konsekwencje zgodnie z punktem 1.8.

10.2.5. **Szarża – kawaleria kontra kawaleria.** Wprowadza się rezultaty identyczne do starcia piechoty. Obie strony biorą pod uwagę impet kawalerii, jeżeli kawaleria broniąca się przeszła test morale przed kontrszarżą - patrz 5.5.2.

10.2.6. **Szarża – kawaleria kontra piechota.**

10.2.6.1 **Piechota w czworoboku.** Jeśli kawaleria atakuje piechotę w czworoboku, to podczas rozstrzygnięcia walki nie uwzględnia impetu.

10.2.6.2 **Piechota nie utworzyła czworoboku.** Dochodzi do walki, w której kawaleria uwzględnia impet i inne modyfikatory.

10.2.7. **Kontynuacja szarży.** Za każdy oddział kawalerii (stos), który zaciął przeciwnika i wykonał pościg, należy rzucić kostką i dodać morale oddziału. Jeśli uzyskano wynik mniejszy od 9, to kawaleria **musi** zaatakować oddział przeciwnika, który znajduje się w jej strefie kontroli. W przypadku wyniku 9 lub więcej, można zaatakować przeciwnika, ale nie jest to obowiązkowe.

10.2.7.1. W danej aktywacji oddział może kontynuować szarżę tylko raz.

10.3. **Kontrszarża.**

10.3.1. Jeśli oddział kawalerii przeciwnika we własnej aktywacji rozpoczyna ruch w strefie kontroli kawalerii bądź w trakcie ruchu wejdzie na pole w tej strefie, oddział kawalerii może próbować wykonać kontrszarżę.

10.3.2. Po udanym teście morale kontrszarżującej jednostki, bierze się pod uwagę jej impet. Po nieudanym teście, impet wynosi 0 i należy obniżyć sprawność bojową zgodnie z 1.8.1.

10.3.3. W przypadku, gdy kawaleria została zaatakowana z boku lub z tyłu, może ona wykonać kontrszarżę, ale test morale wykonuje się z modyfikatorem +2. Udany test umożliwia wykonanie zwrotu i powoduje uwzględnienie impetu kawalerii w walce. Nieudany, uniemożliwia wykonanie zwrotu oraz użycie impetu, a ponadto powoduje obniżenie poziomu sprawności bojowej zgodnie z 1.8.1.

10.3.4. **Kontrszarża kawalerii na piechotę.** Gdy piechota wejdzie na pole sąsiednie, kawaleria sprawdza morale według zasad z punktu 10.3.2 i 10.3.3, z tą różnicą, że nieudany test umożliwia wycofanie kawalerii o dwa hekсы.

W przypadku wycofania kawalerii, piechota może kontynuować ruch. Jeżeli kawaleria kontrszarżuje, walkę rozstrzyga się na ogólnych zasadach szarży. Piechota może spróbować utworzyć czworobok zgodnie z punktem 5.5.1. Jeśli się uda, to do walki nie dochodzi.

Uwaga: Brak starcia wynika z właściwości czworoboku - patrz 4.1.2. Zaistniałą sytuację należy uznać za korzystną dla kontrszarżującej kawalerii, bo powstrzymała natarcie piechoty.

Kontrszarża nie może być kontynuowana.

11.0 **Ostrzał i walka bezpośrednia artylerii.**

11.1. Każda jednostka artylerii ma 1 punkt liczebności. Jeżeli artyleria stoi na polu z inną nieartyleryjską jednostką, to podczas walki jej siły nie uwzględnia się.

Straty w punktach liczebności zawsze ponoszą jednostki nieartyleryjskie. Dopiero, gdy wszystkie jednostki nieartyleryjskie zostaną wyeliminowane, straty może ponieść artyleria. Żeton należy odwrócić na rewers, a jeśli bateria była już osłabiona, to jest eliminowana.

Jeśli w wyniku walki, stos ulegnie rozbiciu, to artyleria jest eliminowana.

11.2. Jeżeli artyleria stoi na polu bez innych nieartyleryjskich jednostek, starcie odbywa się na ogólnych zasadach walki przeciwko piechocie. Utratę sprawności bojowej i liczebności ponosi artyleria.

11.3. Artyleria strzela we własnej aktywacji oraz w fazie aktywacji przeciwnika, po jego ruchach.

11.4. Maksymalny dystans, na który artyleria może strzelać to 5 pól.

11.5. Artyleria strzela do najbliższego celu.

11.6. Ostrzał może prowadzić tylko artyleria pełnosprawna lub zdezorganizowana.

11.7. Każdy oddział artylerii prowadzi ostrzał osobno, nawet, jeśli znajduje się na stosie z innymi jednostkami artylerii.

11.8. W aktywacji (własnej lub przeciwnika) artyleria może oddać tylko jedną salwę.

11.9. Jeśli artyleria strzelała, to może wykorzystać:

- piesza - 1 punkt ruchu;
- konna - 2 punkty ruchu.

11.10. Efekt ostrzału sprawdza się w tabeli „Ostrzał artyleryjski”.

12.0 **Oddziały po walce.**



12.1. Strata liczebności jest efektem ostrzału artyleryjskiego lub walki.

12.1.1. Stratę liczebności zaznacza się odpowiednim żetonem

pomocniczym lub przez odwrócenie oddziału rewersem do góry.

12.1.2. Utrata liczebności jest nieodwracalna.

12.1.3. Straty wskutek ostrzału artyleryjskiego ponosi oddział na szczycie stosu.

12.1.4. Pierwszą stratę w walce musi ponieść oddział,

którego morale zostało użyte. Drugą stratę i kolejne ponosi dowolny oddział.

Oddziały ponoszą straty według poniższego schematu:

Początkowa liczebność	Oznaczenie strat
1	awers
2	awers -- rewers
3	awers „-1” rewers
4	awers „-1” rewers „-1”
5	awers „-1” „-2” rewers „-1”
6	awers „-1” „-2” rewers „-1” „-2”
7	awers „-1” „-2” „-3” rewers „-1” „-2”
8	awers „-1” „-2” „-3” rewers „-1” „-2” „-3”
9	awers „-1” „-2” „-3” „-4” rewers „-1” „-2” „-3”

12.2. Odwrót.

12.2.1. Oddział może zostać zmuszony do odwrotu w skutek walki wręcz lub ostrzału artyleryjskiego.

12.2.2. Odwrót oznacza wycofanie się o 2 heksy, gdy obrońca przegrał starcie lub o 1 pole w przypadku, gdy atakujący przegrał starcie.

12.2.3. Odwrót można wykonać wyłącznie wchodząc na pole w strefie tylnej. Jeżeli oddział/stos nie może wykonać odwrotu (obecność przeciwnika, teren niedostępny lub wyjście poza planszę), traci on 1 punkt liczebności za każde niezrealizowane pole odwrotu. W przypadku stosu, punkty liczebności traci każda jednostka osobno.

12.2.4. Dozwolony jest odwrót przez pola w strefie kontroli przeciwnika. Za każde takie pole wycofujący się oddział traci jeden punkt liczebności.

12.2.5. Oddział może wycofać się przez sojuszniczą jednostkę. Następnie przeprowadza się test morale jednostki, przez którą się przemieszczano.

Można dołączyć do stosu. Gdyby to spowodowało przekroczenie limitu stosu, to należy wycofać się o kolejne pole.

12.3. Pościg.

12.3.1. W razie odwrotu bądź rozbicia obrońcy, jednostki, które go atakowały muszą wykonać pościg. Obrońca po zwycięstwie nie może wykonywać pościgu.

12.3.2. Pościg musi wykonać jednostka, której morale użyto w trakcie walki. O udziale w pościgu pozostających jednostek decyduje gracz.

12.3.3. Pościg polega na wejściu na pole zajmowane przez obrońcę.

12.3.4. Oddział wykonujący pościg nie powoduje reakcji przeciwnika.

12.4. Poziomy sprawności bojowej.

12.4.1. Każdy oddział posiada jeden z czterech poziomów sprawności bojowej: pełnosprawny, „dezorganizacja”, „Demoralizacja”, „Rozbity” (poza planszą, na polu „Oddziały rozbite”).

12.5. Dezorganizacja.

d

12.5.1. Oznacza stan oddziału, w którego szeregach wdarło się lekkie rozprężenie. Jest większa szansa, że przejdzie w stan „Demoralizacja” i „Rozbity”.

12.5.2. Punkty ruchu, morale, możliwość reakcji i walki pozostają nie zmienione.

12.5.3. „Dezorganizacja” oddziału może być wyni-

kiem walki, ostrzału artyleryjskiego lub nieudanego testu morale - patrz 1.8.

12.5.4. Oddział zdeorganizowany przykrywany jest żetonem pomocniczym.

12.5.5. Zdeorganizowany oddział otrzymuje modyfikator +1 przy próbie formowania czworoboku - patrz 5.5.1.

D

12.6. Oddział zdemoralizowany.

12.6.1. Demoralizacja oddziału może być wynikiem walki, ostrzału artyleryjskiego lub nieudanego testu morale - patrz 1.8.

12.6.2. Oddział zdemoralizowany przykrywany jest żetonem pomocniczym.

12.6.3. Oddział zdemoralizowany posiada strefę kontroli.

12.6.4. Oddział zdemoralizowany ma morale niższe o 1.

12.6.5. Oddział zdemoralizowany posiada połowę punktów ruchu.

12.6.6. Oddział zdemoralizowany walczy tak, jak oddział pełnosprawny.

12.6.7. Oddział zdemoralizowany może wchodzić na pola przyległe do jednostek przeciwnika.

12.6.8. Zdemoralizowana piechota nie posiada tyralierów i nie może formować czworoboku.

Kawaleria nie posiada impetu i nie może szarżować ani kontrszarżować.

Artyleria nie może prowadzić ostrzału.

12.6.9. Jednostki zdemoralizowane nie mogą reagować na ruch wrogich oddziałów.

12.7. Rozbicie.

12.7.1. Oddział rozbity przenoszony jest na pole „Oddziały rozbite”, wspólne dla obu graczy.

12.8. Reorganizacja.

12.8.1. W fazie reorganizacji, poziom sprawności bojowej wszystkich oddziałów, które nie znajdują się na polu sąsiednim do przeciwnika **wzrasta automatycznie o jeden**. Jeżeli na polu z oddziałem/stosem znajduje się dowódca (nie zastępca) jego formacji, korpusu lub wódz naczelny, automatycznie podnosi on poziom do pełnosprawnego.

12.8.2. Reorganizacja oddziałów na polu „Oddziały rozbite”.

12.8.2.1. Poniższą procedurę przeprowadza się dla każdej jednostki oddzielnie. Należy sprawdzić morale. Jeśli test powiódł się, reorganizacja udaje się. Jeśli wynik był większy o 1 lub 2, oddział pozostaje na polu „Oddziały rozbite”. Jeśli wynik był większy o 3 lub więcej, oddział jest eliminowany.

12.8.2.2. Jeżeli reorganizacja powiodła się, to oddział pojawia się z poziomem sprawności bojowej „Demoralizacja” na polu zajmowanym przez własnego dowódcę lub polu sąsiednim oraz w odległości minimum 3 heksów od wrogiej jednostki. Jeżeli nie ma takiej możliwości, pojawia się w następnym etapie - nie trzeba ponownie przeprowadzać procedury reorganizacji, ale należy spełnić wspomniany warunek.

Pomysł i opracowanie gry: Łukasz Krawczyk

Projekt i wykonanie ikon na żetonach: Katarzyna Tretyn - Zecević

Rysunek na okładce: Marek Szczegielski

Plansza: Łukasz Krawczyk i Adam Niechwiej

Wszelkie pytania proszę kierować na adres: strategemata@o2.pl

©2017 STRATEGEMATA i Łukasz Krawczyk