

PLANSZOWA GRA WOJENNA MACIEJOWICE 1794



Spis treści.

1.0 Wstęp.....	2
2.0 Rekwizyty.....	4
3.0 Rozgrywka.....	4
4.0 Dowódcy.....	5
5.0 Ukierunkowanie oddziału.....	5
6.0 Stosy.....	6
7.0 Szyki oddziałów.....	6
8.0 Ruch.....	7
9.0 Reakcja na ruch przeciwnika.....	8
10.0 Ostrzał.....	8
11.0 Walka wręcz.....	10
12.0 Warunki zwycięstwa.....	11
13.0 Scenariusz.....	11



1.0 Wstęp.

Sytuacja strategiczna.

W nocy z 5 na 6 września 1794 roku, armie koalicyjne zaczęły odwrót spod Warszawy. Tym samym dobiegło końca oblężenie stolicy, które trwało od 14 lipca 1794. Najważniejszym powodem odwrotu było powstanie w Wielkopolsce, które zagrażało liniom komunikacyjnym armii pruskiej. Prusacy wycofali się na linię Bzury. Rosyjski korpus generała Iwana Fersena poszedł na Piaseczno, a po czterech dniach przeszedł Pilicę. Rosyjski generał zamierzał przejść na prawy brzeg Wisły, by połączyć się z korpusem generała Otto Derfeldena operującym na Litwie. W połowie września, pojawiło się nowe zagrożenie. Z nowymi oddziałami z Ukrainy szedł na zachód generał Aleksandr Suworow. Początkowo sądzono, że Rosjanie skierują się przez Dubienkę i Chełm na Lublin. Jednak okazało się, że zagrożony jest Brześć. Z tego rejonu Suworow mógł zaatakować Warszawę lub połączyć się z siłami na Litwie. Linię Bugu osłaniała dywizja generała Karola Sierakowskiego. 17 września doszło do bitwy pod Krupczycami. Polacy dzielnie odpierali czołowe ataki przeważających sił wroga. Musieli jednak opuścić mocną pozycję, gdyż rosyjska kawaleria wykonała oskrzydlenie. Powstańcy sprawnie wycofali się do Terepola. Generał Sierakowski źle ocenił sytuację i pozwolił na odpoczynek, zamiast kontynuować odwrót. Suworow postanowił energicznie zaatakować. Mimo początkowego zaskoczenia, Polakom udało się sformować linię bojową. Sierakowski wiedział, że nie ma szans wobec silniejszego przeciwnika i nakazał odwrót. Jednak tym razem Rosjanom udało się podzielić kolumnę powstańczą na części i rozbili polską dywizję. Już 19 września, Naczelnik Kościuszko dostrzegł trudne położenie armii powstańczej. Trafnie przewidywał, że Suworow będzie dążył do połączenia z Fersenem i wspólnego ataku na polską stolicę. Naczelnik postanowił odtworzyć dywizję Sierakowskiego, wysyłając liczne posiłki z Warszawy. 24 września Rosjanie nadal byli w Brześciu – ich bierna postawa wynikała z ograniczonych zadań, jakie wyznaczyła caryca Katarzyna II. Garnizon warszawski zasilili oddziały generała Józefa Zajączka i księcia Józefa Poniatowskiego. Dzięki temu, stopniowo wzmocniano Sierakowskiego wojskiem spod Warszawy, a garnizon stolicy nadal był liczny. Dywizja Sierakowskiego, pod osłoną Litwa, przesunęła się na południe, by flankować ewentualny marsz Suworowa na zachód. W pierwszych dniach października, generał Sierakowski miał pod swoimi rozkazami ponad 6000 żołnierzy. Ważniejsze było jednak to, że nie był naciskany przez przeciwnika i mógł wykonywać zadania zaczepne.

Na lewym brzegu Wisły, w rejonie Kozienic, stacjonował korpus generała Fersena. W drugiej połowie września Rosjanie podjęli szereg działań, aby znaleźć dogodnie miejsca do przeprawy i sprawdzić czujność polskich sił osłonowych. 17 września, dowódcą kordonu nadwiślańskiego został generał Adam Poniński. Jego komenda składała się w większości z wojska nieregularnego. 4 października żołnierze carscy przerwali kordon na odcinku od Czerwonej Karczmy do Wargocina. Polski dowódca nie wykorzystał szansy na kontratak. Mógł zebrać 2000 żołnierzy z okolicznych posterunków i uderzyć na przeciwnika, który był zdeorganizowany przeprawą. Zamiast tego wycofał się w stronę Kocka, dążąc do połączenia z Sierakowskim, który wykazał się większą inicjatywą. Już 5 października zarządził marsz do Okrzei. W ten sposób realizował wszystkie swoje zadania: zbliżał się do Poninskiego, flankował ewentualny marsz Suworowa i występował zaczepnie przeciw Fersenowi. Jednak w tych słusznych działaniach zabrakło konsekwencji. Sierakowski mógł zaatakować Rosjan już 7 października. Nie podjął tego ryzyka, gdyż nie nawiązał stałego kontaktu z Ponińskim i uważał swoje siły za zbyt słabe. Tymczasem Rosjanie zakończyli przeprawę 9 października i założyli kilka obozów między Wróblami a Wargocinem. Wiadomość o przerwaniu kordonu nad Wisłą dotarła do Kościuszki już w nocy z 4 na 5 października. Równie szybko określono cel dalszych posunięć: dążono do zniszczenia korpusu Iwana Fersena.

Ruchy wojsk przed bitwą.

6 października Naczelnik Tadeusz Kościuszko i jego sekretarz Julian Ursyn Niemcewicz wyjechali z mokotowskiego obozu do dywizji generała Sierakowskiego. Po drodze dołączył do nich Józef Drzewiecki, który przywiózł wieści z Galicji. O godzinie 16.00 jeźdźcy zakończyli podróż w Okrzei i Naczelnik zwołał radę wojenną. Obecni byli Sierakowski, Kamieński, Radziwiński, a w godzinach wieczornych także Poniński, który pozostawił swoją dywizję pod Baranowem. Kościuszko planował połączenie dywizji Sierakowskiego i Ponińskiego i wspólną akcję przeciw korpusowi Fersena. Jednak decyzje, które zapadły na radzie, zwiększyły dystans między oddziałami. Poniński miał przejść na prawy brzeg Wieprza pod Drażowem i zająć pozycje obronne. Natomiast Kościuszko, który objął dowództwo dywizji Sierakowskiego, podążył na Żelechów. Takie rozmieszczenie wojsk miało zabezpieczyć wszystkie możliwe drogi, którymi Fersen mógł maszerować na spotkanie Suworowa. 7 października siły powstańcze dotarły przez Żelechów do Korytnicy. Oba miasteczka były splądrowane przez kozackie podjazdy, ale nie stwierdzono sił głównych – Rosjanie nie ukończyli przeprawy przez Wisłę. Wrogie armie dzieliło 20 kilometrów. Kościuszko wydał rozkaz, w którym zachęcał żołnierzy do poświęcenia w nadchodzącej bitwie. Wzmocnił sieć placówek i zarządził gotowość marszową. Jednak nie wzywał Ponińskiego. Jego dozоровanie Wieprza nie było już potrzebne – dywizja Kościuszki skutecznie blokowała spodziewany marsz Rosjan na wschód. 8 października powstańcy spędzili w obozie, oczekując na posiłki z Warszawy. Wieczorem tego dnia przybył major VII Brygady Kawalerii Narodowej z raportem generała Jan Henryka Dąbrowskiego o zdobyciu Bydgoszczy. Te pomyślne wieści podniosły morale powstańców. Rankiem 9 października dotarły posiłki z Warszawy pod dowództwem generała Karola Kniaziewicza i pułkownika Jan Krzyckiego. O godzinie 9.00 armia powstańcza ruszyła w stronę Maciejowic. Pod wsią Uchacze doszło do starcia kawalerskiego. Polacy spędzili kozaków, ale ich liczba i zdecydowanie świadczyły, że niedaleko znajdują się siły główne. Wkrótce Uchacze obsadziły dwa bataliony jęgrów i cztery szwadrony huzarów pułkownika Tołstoja. Kościuszko zajął zamek maciejowicki, a żołnierze rozłożyli się na wzgórzu, od zamku do Oronnego. Zaczęto sypać szańce i wzmocniono patrole.

Na prawym skrzydle, dowodzonym przez generała Kamieńskiego, stanął 5 pułk straży przedniej. Folwark Podzamecze obsadził batalion 2 regimentu piechoty. Nieco z tyłu były batalion 5 regimentu fizylierów i gwardia konna koronna. Centrum, dowodzone przez generała Karola Sierakowskiego, stanowiły dwa bataliony 7 regimentu, kombinowany pułk, składający się z gwardii pieszej koronnej, 15 regimentu i batalionu Rafałowicza. Obok pozycje zajęły batalion 3 regimentu piechoty i 10 regiment. Lewym skrzydłem dowodził generał Karol Kniaziewicz. Znaleźli się tutaj kawalerzyści z kombinowanego pułku Wojciechowskiego i strzelcy, którzy obsadzili Oronne. W rezerwie byli kosynierzy batalionu grenadierów krakowskich, piechurzy z kombinowanego regimentu pułkownika Szuszkowskiego i kawalerzyści z brygady pińskiej Józefa Kopcia. O 1.30 przybył goniec od Ponińskiego. Jego dywizja nadal stała nad Wieprzem – zgrupowania powstańcze dzieliło 40 kilometrów. Kościuszko natychmiast wysłał rozkaz, w którym przyzywał drugą dywizję powstańczą pod Maciejowice. Czas działał na niekorzyść Polaków. 10 października nie mieli skupionych sił, a przeciwnik był bardzo blisko. Co gorsza, Fersen dostrzegł szansę i postanowił działać zaczepnie.

Bitwa.

O godzinie 3.00 nad ranem, wojska carskie ruszyły na pozycje wyjściowe. Dużą rolę miał odegrać generał Fiodor Denisow. Jego oddziały (4,5 batalionu, 10 szwadronów, 10 dział i kozacy) miały zaatakować polskie lewe skrzydło, związać rezerwy i ułatwić zadanie decydującego ciosu wojskom generała Aleksandra Tormasowa, który tworzył lewe skrzydło (5 batalionów, 7 szwadronów, 16 dział). W centrum, przez zabagniony Duży Las, przedzierał się generał Aleksiej Chruszczow (5 batalionów, 10 szwadronów, 17 dział). Polacy w ogóle nie brali pod uwagę uderzenia z tego kierunku, uważając ten teren za niedostępny dla kawalerii i artylerii. Rezerwę rosyjską, ustawioną za Tormasowem, tworzyła dywizja generała Gawriła Rachmanowa (6 batalionów, 9 szwadronów) i oddział pułkownika Dmitrija Tołstoja (2 bataliony, 4 szwadrony).

O 5.45 rozległ się huk z działa. Był to znak, że Denisow wykonał obejście polskich pozycji i był gotowy do uderzenia. Polacy, mimo zaskoczenia, szybko sformowali linię bojową. Najwyższy Naczelnik osobiście pojechał na słabe lewe skrzydło i zarządził wzmocnienie tej flanki przez kombinowany regiment Szuszkowskiego. Już w pierwszej fazie bitwy osłabiono polską rezerwę, lecz nie było innego wyjścia. W pierwszych starciach uczestniczyli kozacy Adriana Denisowa i kawalerzyści Wojciechowskiego. Polacy odnieśli sukces, ale rozpoczęli pościgi i wpadli w kozacką zasadzkę – część sił była ukryta w lesie. Rosjanie przeszli do kontrszarży, rozwijając się w ławę i dążąc do oskrzydlenia Polaków. Pułk zatrzymał się i wycofał. Nie poniesiono dużych strat, ale jednostka była zdeorganizowana i pod osłoną piechoty porządkowała szyki w okolicach Oronnego. Kościuszko wsparł walczących pińską brygadą kawalerii narodowej. Kozacy zostali odrzućeni, ale pojawiły się jednostki regularne. Jelizawetgradzcy jegrzy konni zaatakowali brygadę Kopcina i zmusili ją do wycofania. Teraz do akcji weszły piechota i artyleria, która zaczęła ostrzelać Oronnego. Wieś zaczęła płonąć. Zacięte walki trwały o las, którego bronili strzelcy Dembowskiego. Swym celnym ogniem, zadali duże straty jegrom jekatierynosławskim. Pod naporem kompanii muszkieterskich i kozaków, Polacy wycofali się do Oronnego. Denisow zaatakował polskie trzy bataliony swoimi czterema. Jego żołnierze podeszli na odległość strzału karabinowego i wywiązała się walka ogniowa, w której obie strony ponosiły straty. Tymczasem główne siły Fersena wyszły na równinę naprzeciw folwarku Podzamcze. Polską kawalerię zmusiła do odwrotu artyleria, a strzelców batalion grenadierów. Tym samym cała linia rosyjska zbliżała się, pod ogniem polskiej artylerii, do wzgórza, na którym dominował zamek. Fersen zrozumiał, że ma przed sobą trudną przeszkodę. Frontalny atak mógł być odparty i przynieść krwawe straty. W celu utrzymania inicjatywy, nakazał drugiej linii Rachmanowa, dotąd nie zaangażowanej w walce, przejście Okrzejki, obejście polskiego prawego skrzydła. W tym samym czasie oddziały Tołstoja miały dokonać jeszcze głębszego manewru i zagrozić tyłom powstańców. W tym momencie, Kościuszko mógł zaatakować odosobnione kolumny albo Tormasowa, albo Denisowa. Nie zrobił tego. Wywiązała się kilkugodzinna walka ogniowa, w której uzyskiwali przewagę Rosjanie. Około południa, Chruszczow zakończył forsowanie Dużego Lasu. W tym momencie Denisow rzucił do ataku na bagnety swoją piechotę. Jednak Polacy mężnie odparli trzy szturm. Niestety wszystkie zgrupowania rosyjskie zakończyły swoje manewry: Rachmanow, przez bagna, atakował flankę, działa pułkownika Tołstoja ostrzeliwały tyły, z lasu wyłoniły się pierwsze działa Chruszczowa, piechota Denisowa i Tormasowa nadal ostrzeliwały powstańców. Polacy byli okrążeni. Kościuszko nie wydał rozkazu do odwrotu, tłumacząc „Nie masz tu miejsca do rejterady, tu się zagrzebać, albo zwyciężyć potrzeba.” Szybko spanikowała kawaleria narodowa. Samowolną decyzję opuszczenia pola bitwy podjął Wojciechowski, „by dla króla ocalić jego ułanów”. Piechota trwała nadal. Kościuszko chciał podjąć ostatni, desperacki atak na oddziały Denisowa. Jednak Rosjanie uprzedzili ten zamiar. Po raz czwarty zdecydowanie zaatakowali na bagnety, tym razem przy wsparciu jazdy. Pułkownik Szuszkowski zarządził formowanie czworoboku, ale jazda rosyjska dopadła Polaków w trakcie manewru i rozbiła ich. W tym czasie, na prawym skrzydle, żołnierze carscy ruszyli do ataku. Dwie szarże na bagnety odparła polska piechota, ale trzeci szturm złamał opór obrońców. Polacy wycofywali się na zamek, gdzie doszło do rozpaczliwej obrony, nawet w piwnicach. Na lewym skrzydle nadal trwały walki. Denisow, po raz piąty tego dnia, rozkazał atak na bagnety, by ostatecznie złamać Polaków. Uderzenie wsparli dragonii smoleńscy i grenadierzy petersburscy. Zdobyli redutę Kniaziewicza. Porażka obu skrzydeł zagrażała polskiemu centrum. Tutaj do ataku gotowały się oddziały Chruszczowa. Chcąc pokrzyżować ich plany, pułkownik Krzycki poprowadził do szturm kosynierów. Ich atak zalał się w ogniu kartaczy, a panikę pogłębiła wieść o śmierci Krzyckiego. Na domiar złego, uciekający kosynierzy wpadli na Działyńczyków, którzy formowali czworobok przeciw dragonom smoleńskim. Polscy piechurzy nie mogli oddać salwy i musieli przyjąć szarżę na bagnety. Po zaciętej walce zostali rozbici, a carskich kawalerzystów wsparła piechota Chruszczowa. Polacy bronili się desperacko, mimo że byli atakowani ze wszystkich stron. Zawiodła kawaleria. Samowolnie pole bitwy opuścił 5 pułk straży przedniej. Naczelnik chciał zawrócić uciekających. W pościg ruszyli kozacy i huzarzy charkowscy. Gdy Kościuszko przeskakował przez rów, został ranny spisą i padł razem z koniem na ziemię. Rannego, bez litości zaczął ciąć szablą kornet Łysenko. Nieopodal leżał, udając zabitego, ułan mirowski, który krzyknął, że zabito Naczelnika. Kozacy rozpierzchli się w popłochu. Później powrócili, a wzięty do niewoli Drzewiecki potwierdził tożsamość Kościuszki. Rannego, zniesiono z pola bitwy. Tymczasem dogasały walki na wzgórzu maciejowickim. Odosobnione grupki polskich żołnierzy rozpaczliwie stawały opór. Między 13.00 a 14.00 bitwa zakończyła się całkowitym zwycięstwem Rosjan. Ich szyki były zmieszane, bo wszystkie oddziały brały udział w walce. Do miejsca bitwy zbliżyła się dywizja Ponińskiego. Jednak generał nie zdecydował się na włączenie do walki, bo było za późno, a przewaga wroga i hiobowe wieści uciekinierów podłamały morale jego zmęczonych forsownym marszem żołnierzy.

Następstwa bitwy.

Rozbicie dywizji, a przede wszystkim pojmanie Kościuszki, załamało ducha walki w całej powstańczej armii. Rosjanie postanowili to wykorzystać. Zamiast czekać ze wznowieniem działań do wiosny 1795 roku, Suworow postanowił ruszyć na Warszawę. 4 listopada wziął szturmem Pragę. Rzeź, jakiej dopuścili się carskie wojska, wywarła tak duże wrażenie na mieszkańcach i władzach powstańczych, że nie broniono stolicy. Armia wycofała się na południe. W skutek dezercji, z szeregów ubywało coraz więcej żołnierzy i oficerów, a nawet całych pododdziałów. Ostatecznie, 18 listopada w Radoszycach, Naczelnik Tomasz Wawrzecki i generalicja zostali wzięci do niewoli przez generała Fiodora Denisowa. Tak zakończył się pierwszy zryw narodowowyzwoleńczy Polaków.

Gra „Maciejowice 1794” pozwala nie tylko odtworzyć przebieg batalii, ale także sprawdzić, czy bitwa mogła potoczyć się inaczej. Wśród żetonów, są oddziały generała Ponińskiego. Ich wkroczenie w odpowiedniej chwili mogło zupełnie odmienić losy bitwy. Nawet bez tych wojsk, strona polska może pokusić się o zwycięstwo, bo współdziałanie poszczególnych zgrupowań rosyjskich jest bardzo utrudnione przez teren. Życzę wielu emocjonujących rozgrywek i wierzę, że czas spędzony nad planszą pozostanie na długo w pamięci graczy.

2.0 Rekwizyty.

W skład gry wchodzi:

- niniejsza instrukcja;
- plansza o wymiarach 68cm x 98cm, przedstawiająca teren, na którym doszło do bitwy z uwzględnieniem ówczesnej sieci dróg, zabudowy i elementów krajobrazu. Na mapie naniesiono siatkę heksagonalną, aby ułatwić graczom poruszanie oddziałów i obliczanie odległości między nimi.
- komplet 432 sztancowane żetony, reprezentujące siły obu stron oraz żetony pomocnicze.
- kostka dziesięciościenna.

Zestawienie ikon występujących na żetonach.

Rosjanie - zielone tło	Polacy - niebieskie tło
 generał Fersen	 Naczelnik Kościuszko
 dowódca	 dowódca
 grenadier	 piechur
 muszkieter	 strzelec
 jegier	 kosyńier
 dragon	 pieszy ochotnik
 huzar	 pocztowy
 jegier konny	 konny ochotnik
 karabinier	 artyleria
 kozak	
 artyleria	

Poniższy rysunek objaśnia oznaczenia, występujące na żetonach.



[2.1]. Skala gry. Etap odpowiada 15 minutom czasu. Jedno pole na planszy to około 100 metrów rzeczywistego terenu. Żetony reprezentują trzy rodzaje broni, występujące na ówczesnym polu walki: piechotę, kawalerię i artylerię. Jednostki piechoty występują w kompaniach, a kawalerii w szwadronach. Jeden żeton artylerii symbolizuje od 2 do 8 dział. Jeden punkt siły to 35 żołnierzy.

[2.2]. Kostka do gry. W grze „Maciejowice 1794” zdarzenia losowe rozstrzygane są za pomocą kostki dziesięciościennej. Wynik „0” oznacza 0, a nie 10.

3.0 Rozgrywka.

[3.1]. Gracze uzgadniają, którą armią będą dowodzić - polską lub rosyjską. Przed przystąpieniem do gry, należy rozstawić jednostki na polach, których numery są wydrukowane na symbolizujących je żetonach. Żetony dowódców ze znakami zapytania, powinny być w kubeczku lub innym naczyniu, tworząc Pulę Aktywacji.

[3.2]. Aby ułatwić graczom wykonywanie czynności związanych z grą, cała rozgrywka została podzielona na 24 etapy. Każdy etap składa się z tur, w trakcie których gracze wykonują określone czynności. Jeśli wszystkie czynności zostaną wykonane, należy przesunąć żeton „Etap gry” na kolejne pole. Gra kończy się po rozegraniu 24 etapu lub w momencie, gdy któryś z graczy spełni warunki automatycznego zwycięstwa.

[3.3]. Czynności wykonywane w poszczególnych etapach:

Tura 1. Utworzenie puli aktywacji - patrz 13.0 Scenariusz.

Tura 2. Losowe wyciągnięcie jednego żetonu z Puli Aktywacji.
Faza 1. Aktywacja dowódcy.
Faza 2. Ruch oddziałów podległych danemu dowódcy. W tej fazie przeprowadzany jest ostrzał, szarże i kontrataki.

Faza 3. Ruch dowódcy.
Faza 4. Rozstrzygnięcie starć wręcz.
Faza 5. Jeśli w Puli Aktywacji nie ma już żetonów, to należy przejść do Tury 3. W przeciwnym wypadku należy przejść do Tury 2.

Tura 3. Sprawdzenie, czy zostały spełnione warunki automatycznego zwycięstwa dla któregoś z graczy. Jeśli tak, rozgrywka kończy się. W tej turze zmieniane są żetony „Ostrzał” - patrz [10.9.10].

Żeton „Etap gry” należy przesunąć na kolejne pole toru etapów, znajdującego się na planszy i powtórzyć czynności z Tury 1.

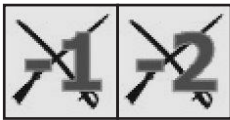
[3.4]. Definicje pojęć występujących w grze:

Identyfikator. Oznaczenie oddziału zgodne z historyczną organizacją armii.

Morale. Wartość na żetonie, obrazująca wyszkolenie i motywację danej jednostki. Im wyższa wartość, tym lepszy oddział. Wskutek poniesionych strat, morale może się obniżyć.

Liczebność. Wartość na żetonie, określająca ilu żołnierzy walczyło w oddziale.

Siła ognia. Wartość na żetonie, określająca możliwość zadania strat na dystans. Nie zawsze równa liczebności, gdyż nie wszyscy żołnierze w danej jednostce byli uzbrojeni w karabiny.



Straty. W skutek walki wręcz lub ostrzału, oddział może ponieść straty. Do oznaczenia aktualnych liczebności i siły ognia należy użyć żetonów pomocniczych „-1” i „-2”.

Jednostki ponoszą straty według tabeli.

Liczebność	Oznaczenie strat
6	awers -- „-1” -- „-2” -- rewers -- „-1” -- „-2”
5	awers -- „-1” -- „-2” -- rewers -- „-1”
4	awers -- „-1” -- rewers -- „-1”
3	awers -- „-1” -- rewers
2	awers -- rewers
1	awers

Gdy oddział nie może ponosić strat, ulega eliminacji i żeton należy bezpowrotnie zdjąć z planszy. Żetony pomocnicze nie obniżają współczynnika „Morale”.

Przykład: 1/1/15 pp z parametrami początkowymi „Morale” 5 i „Liczebność” oraz „Siła ognia” równymi 5 poniósł straty. Przykrywany jest żetonem „-1” - jego „Liczebność” i „Siła ognia” wynoszą 4 (5-1=4), a „Morale” pozostaje niezmienione (5).

Modyfikator. Wartość dodawana lub odejmowana od rzutu kostką.

Test morale. Należy wykonać rzut kostką i zastosować ewentualne modyfikatory. Jeśli wynik jest mniejszy lub równy od współczynnika morale – test został zdany. Artyleria i dowódcy nie wykonują testu morale.

Punkty ruchu. Określają zdolność poruszania się oddziału (patrz [8.0]).

Pole starcia. Heks, na którym znajdują się jednostki obu graczy.

Zaokrąglenie. W trakcie obliczeń związanych z rozgrywką, ułamek należy zaokrąglić według następującej reguły. Gdy ułamek zawiera się w przedziale 0,01 do 0,49 należy zaokrąglić w dół. W przeciwnym razie zaokrąglamy w górę.

4.0 Dowódcy.

[4.1]. Kolorowy pasek na żetonie określa, któremu dowódcy podlega dany oddział.

[4.2]. Oddział jest uznawany za dowodzony i może wykonywać czynności w fazach 2 i 4, jeśli znajduje się **nie dalej niż 4 pola** od swojego dowódcy. Obliczając ten dystans, nie można przechodzić przez heksy zajęte przez wroga jednostki (można przechodzić przez pola starcia).

[4.3]. Jeśli dany dowódca polegnie, podporządkowane mu oddziały przechodzą pod komendę głównodowodzącego daną armią. W takim przypadku, głównodowodzący traci możliwość aktywacji dowolnego innego dowódcy (patrz [4.4]) i **musi** dowodzić jednostkami poległego dowódcy. Jeśli polegnie dwóch lub więcej dowódców danej armii, to w momencie wylosowania głównodowodzącego, gracz oznajmia (pamiętając o [4.2]), którymi jednostkami będzie dowodził głównodowodzący w danej fazie. Zabronione jest dowodzenie oddziałami, które podlegały różnym dowódcom.

[4.4]. **Kościuszko i Iwan Fersen.** Ci dwaj dowódcy są głównodowodzącymi armii - odpowiednio polskiej i rosyjskiej.

W związku z tym podlegają specjalnym zasadom.

a) Gdy zostanie wylosowany Iwan Fersen, gracz rosyjski może aktywować **dowolnego rosyjskiego dowódcę**,

b) Gdy zostanie wylosowany Kościuszko, gracz dowodzący stroną polską może wykonać następujące czynności, w podanej kolejności:

- **aktywować dowolnego polskiego dowódcę**,
- zastosować procedury w fazie 2 i fazie 4 dla **sześciu dowolnych jednostek**, znajdujących się w **promieniu 4 pól** od Kościuszki,
- wykonać ruch Kościuszki.

[4.5]. **Polska rezerwa.** Specjalnym zasadom podlegają również polskie jednostki rezerwy - ich przynależność określa trójkolorowy pasek. Na te oddziały mogą oddziaływać wszyscy polscy dowódcy (pamiętając o [4.2]) z wyjątkiem generała Ponińskiego. Dowódca może dowodzić wszystkimi lub niektórymi oddziałami rezerwy.

[4.6]. Dowódca jest bezpowrotnie zdejmowany z planszy (żeton należy natychmiast usunąć z Puli Aktywacji), gdy:

- zostaną wyeliminowane wszystkie jednostki mu podległe lub
- oddział, z którym zajmuje pole zostanie zniszczony lub
- zginie na skutek ostrzału lub walki wręcz.

[4.6.1]. Jeśli ostrzał karabinowy jest rozstrzygany w wierszu „4 - 5” lub „6 i więcej”, to należy wprowadzić w życie efekt ostrzału i rzucić kostką. Rezultat:

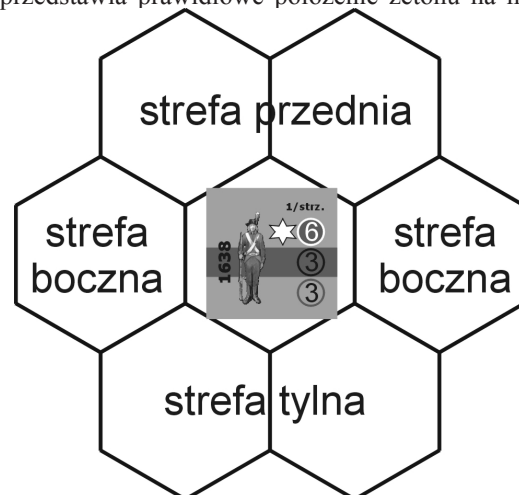
- 0 – śmierć dowódcy. Żeton jest zdejmowany z planszy i nie wraca do gry;
- 9 – kontuzja. Z puli aktywacji należy usunąć żeton danego dowódcy. W bieżącym etapie nie może być aktywowany, chyba że już był wylosowany;
- od 1 do 8 – brak efektu.

[4.6.2]. Jeśli ostrzał artyleryjski prowadzony jest na dystansie **3 pól lub mniejszym**, należy wprowadzić w życie efekt ostrzału i rzucić kostką, stosując rezultat z punktu [4.6.1].

[4.6.3]. Jeśli podczas rozstrzygania walki wręcz, gracz wyrzuci 9, to należy wprowadzić w życie wynik starcia i rzucić jeszcze raz, stosując rezultat z punktu [4.6.1].

5.0 Ukierunkowanie oddziału.

W grze „Maciejowice 1794” oddział musi być ściśle ukierunkowany na polu, które zajmuje. Rysunek poniżej przedstawia prawidłowe położenie żetonu na heksie.



[5.1]. Dowódcy mogą być dowolnie ukierunkowani – nie posiadają stref przedniej, tylnej ani bocznych.

6.0 Stosy.

W momencie, gdy na jednym polu znajdują się jednostki należące do jednej armii (polskiej lub rosyjskiej), również podległe różnym dowódcom, mówimy o stosach. Oddział, który dołącza, umieszczamy na spodzie stosu. Tylko podczas własnej fazy ruchu, można zmieniać kolejność jednostek w stosie - wszystkie jednostki wydają 1 punkt ruchu. Wszystkie jednostki w stosie muszą mieć identyczne ukierunkowanie. Wyjątkiem jest artyleria, która może być dowolnie ukierunkowana.

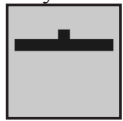
[6.1]. Po zakończeniu każdej fazy, jedno pole **nie może** być zajmowane zarówno przez jednostki piechoty, jak i kawalerii.

[6.1.1]. Jednostki kawalerii mogą przechodzić przez pola zajęte przez piechotę (i na odwrót) - należy pamiętać o [6.4].

[6.1.2]. Jednostki piechoty i kawalerii **nie mogą** wspólnie kontratakować - patrz [8.15].

[6.2]. Limity stosów:

- piechota o liczebności 20 lub
- kawaleria o liczebności 4 lub
- artyleria i piechota o liczebności 10 lub
- artyleria i kawaleria o liczebności 2.



[6.2.1]. Jeśli stos **piechoty** ma liczebność **od 6 do 10**, a stos **kawalerii** liczebność **4**, to gracz może zdecydować, że oddziały stoją obok siebie. Taki stos należy przykryć żetonem pomocniczym „Linia”.

Własności ugrupowania:

- prowadząc ostrzał, siłę ognia należy zsumować - jest to wyjątek od [6.8];
- zarówno w wyniku ostrzału karabinowego, jak i artyleryjskiego efektem ostrzału podlega tylko jednostka na szczycie stosu - jest to wyjątek od [6.10].

[6.3]. W fazie ruchu, jednostki mogą, kosztem dodatkowego 1 PR, przechodzić przez sojusznicze oddziały. Nie wydają dodatkowego punktu ruchu, gdy:

- przechodzą przez pole zajmowane przez dowódcę lub
- dołączają do stosu.

[6.4]. Nie można przechodzić przez pola, na których zachodzi jeden z przypadków z punktu [6.2].

[6.5]. Dowódcy nie podlegają powyższemu ograniczeniu – mogą przechodzić lub skończyć ruch na dowolnym polu, zajęтым przez sojusznicze jednostki.

[6.6]. Żetony pomocnicze nie są wliczane do limitu stosu.

[6.7]. Jednostki w stosie **muszą** wspólnie walczyć wręcz – ich liczebność należy sumować.

[6.8]. Ostrzał karabinowy może prowadzić tylko oddział na wierzchu stosu. Wyjątkiem jest artyleria, która zawsze może strzelać oraz oddziały ugrupowane w linię - patrz [6.2.1].

[6.9]. Efektem ostrzału karabinowego podlega jednostka na szczycie stosu.

[6.10]. Efektem ostrzału artyleryjskiego podlega każda jednostka osobno (wyjątek: patrz [6.2.1]).

Przykład 1: 1/III/2 pp i 2/III/2 pp, zajmują jedno pole. W wyniku ostrzału artyleryjskiego uzyskano rezultat 1M. Każda

jednostka sprawdza swoje morale.

Przykład 2. Te same jednostki w walce wręcz odniosły zwycięstwo. Ponoszą jedną stratę (gracz decyduje, który oddział osłabić).

[6.11]. Na jednym polu mogą znaleźć się oddziały, należące do obu graczy. Wejście na heks, zajmowany przez wrogą jednostkę (stos), kosztuje 1 dodatkowy punkt ruchu.

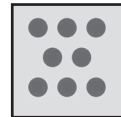
[6.12]. Na polu starcia, wszystkie jednostki zachowują szyk (wyjątek – patrz [7.1]) i ukierunkowanie i żadna ze stron nie może przekroczyć limitów określonych w [6.2].

[6.13]. Pole starcia, można opuścić **tylko** w wyniku walki wręcz (patrz [11.0]).

7.0 Szyki oddziałów.

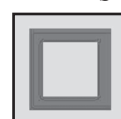
W grze „Maciejowice 1794” oddziały występują w szyku liniowym. W szczególnych przypadkach, dozwolone jest tworzenie innych szyków.

[7.1]. Nie można zmieniać szyku na polu starcia. Wyjątkiem jest tworzenie czworoboku podczas szarży kawalerii (patrz [7.3]).



[7.2]. **Szyk tyralierski.** Może być tworzony, kosztem 1 PR przez jednostki polskich strzelców, niektóre oddziały ochotników i rosyjskich jęgrów - biała gwiazdka na żetonie. Po przejściu w szyk tyralierski, jednostkę należy przykryć żetonem pomocniczym „Tyraliera”. Właściwości tyralier:

- oddział wydaje **jeden punkt ruchu**, niezależnie od terenu (+1 PR, gdy wchodzi na pole zajęte przez wrogą jednostkę);
- oddział nie wydaje punktów ruchu, gdy wykonuje zwrot;
- po zakończeniu ruchu, strefa przednia musi być jednoznacznie określona;
- linia celowania może być wyprowadzana przez strefę boczną (patrz [10.2]).



[7.3]. **Czworobok.** Może być tworzony przez **cztery kompanie** piechoty, znajdujące się w terenie „czystym”. Fakt utworzenia należy, zaznaczyć żetonem pomocniczym „Czworobok”.

Formując ten szyk we własnej fazie ruchu, oddziały wydają wszystkie PR. Rozformowanie czworoboku kosztuje 1 PR – jednostki przechodzą w inny szyk i przyjmują dowolne ukierunkowanie.

[7.3.1]. Czworobok można tworzyć w momencie wejścia na pole wrogiej kawalerii. Należy wykonać test morale. Jeśli test powiedzie się, piechota tworzy czworobok. W przeciwnym razie, jednostka (stos) ponosi jedną stratę.

[7.3.2]. Właściwości czworoboku:

- wszystkie sąsiednie hekсы są polami strefy przedniej,
- czworoboki tworzą linię (patrz [8.10]), jeśli zajmują sąsiednie pola,
- we własnej fazie ruchu może przesunąć się, kosztem wszystkich PR, o jedno pole w terenie czystym,
- piechota w czworoboku nie może atakować,
- broniąc się w walce wręcz **przeciwko kawalerii**, należy dodać 3,
- broniąc się w walce wręcz **przeciwko piechocie**, należy odjąć 1,
- w walce wręcz wykorzystuje całą liczebność,
- w walce ogniowej wykorzystuje ¼ sumy sił ognia.

[7.4]. **Kozacka ława.** Jeśli oddział kozacki wszedł na pole zajmowane przez wrogię jednostki od frontu tych jednostek i chociaż jedno spośród dwóch pól stref bocznych jest

wolne od innych oddziałów, to ma szansę oskrzydlić przeciwnika. Przed starciem jednostka kozacka wykonuje test morale. Jeśli atakowana jest piechota, rzut należy zmodyfikować o -2. Jeśli test powiedzie się, to oskrzydlenie udało się i należy zastosować modyfikator za atak z boku (patrz „Tabela modyfikatorów walki wręcz”).

[7.5]. Oddziały koszyńców nie mogą tworzyć czworoboku. W przypadku obrony przeciw atakującej kawalerii, należy zastosować modyfikator +2.

8.0 Ruch.

[8.1]. Generalnie oddział porusza się, wchodząc na jedno z dwóch pól strefy przedniej.

[8.2]. Wchodząc na kolejne pola, jednostka wydaje punkty ruchu (PR) w zależności od terenu. Zestawienie kosztów wejścia na poszczególne pola znajduje się w tabeli „Wpływ terenu na ruch”. Dowódcy **zawsze wydają 1 PR**, bez względu na teren.

[8.3]. Oddział może wykorzystać wszystkie lub część swoich punktów ruchu.

[8.4]. Nie wykorzystane PR nie mogą być przekazywane innym jednostkom lub wykorzystane w kolejnej fazie ruchu.

[8.5]. Oddział zawsze może przesunąć się o jedno pole, nawet jeśli koszt jest większy niż limit punktów ruchu. Po wejściu na pole, ruch jest skończony.

[8.6]. Jednostka może wejść we własnej fazie ruchu, kosztem **dotatkowego punktu ruchu**, na jedno z pól strefy tylnej. Nie można tak wejść na pole starcia.

[8.7]. Gdy oddział chce zmienić ukierunkowanie, musi wykonać zwrot. Wykonanie zwrotu o 60° kosztuje 1 PR. Wykonując zwrot o 180°, należy wydać 2 PR. Dowódcy nie ponoszą kosztów wykonania zwrotów.

[8.8]. Limity punktów ruchu dla poszczególnych rodzajów broni:

- piechota: 4 PR,
- kawaleria: 8 PR (kozacy – 9 PR),
- dowódcy: 9 PR.

[8.9]. **Krok podwojony.** Przed poruszeniem **jednostki piechoty**, gracz może ogłosić, że dany oddział będzie poruszał się krokiem podwojonym, stosując następującą procedurę:

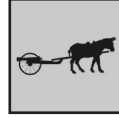
- limit PR jest większy o 2,
- oddział nie może prowadzić walki ogniowej,
- trzeba wykorzystać wszystkie punkty ruchu,
- jednostka nie może wykonywać zwrotów, ani zmieniać szyku,
- nie można przechodzić przez pola, zajęte przez sojusznice oddziały,
- nie może przechodzić przez las, zabudowania i rzekę.

[8.10]. **Linia.** Oddziały **jednego rodzaju broni**, rozpoczynające fazę ruchu na sąsiednich polach w strefach bocznych, tworzą linię. Gracz może „jednocześnie” przesunąć wszystkie jednostki tworzące linię. Jest to wyjątek od [8.16]. *Wyjaśnienie: Ten zapis pozwala graczom na koordynację ruchu i ostrzału wykonywanych przez kilka jednostek.*

[8.11]. **Ruch artylerii pieszej.** W fazie ruchu, następującej po aktywacji danego dowódcy, jednostka artylerii

pieszej może:

- wykonać zwrot o dowolny kąt – nie może strzelać w tej turze,
- przesunąć się na jedno z sąsiednich pól i przyjąć dowolne ukierunkowanie pod warunkiem, że w bieżącym etapie nie prowadziła ostrzału i nie poruszała się. Po zakończeniu ruchu, nie może strzelać do końca etapu. W ten sposób nie można wejść na pole, które jest niedostępne dla piechoty.



[8.12]. **Artyleria zaprzodkowana.** W celu szybszego przemieszczania, gracz może zaprzodkować artylerię. Jednostkę należy przykryć żetonem pomocniczym „Zaprzęg” i dalszy ruch jest zabroniony.

Własności artylerii zaprzodkowanej:

- nie może prowadzić ostrzału;
- posiada 3 PR;
- koszty wejścia na kolejne pole jest taki sam, jak dla kawalerii;
- nie może wejść na pole zajęte przez wroga jednostki;
- wykonując zwrot, nie wydaje punktów ruchu, ale po zakończeniu ruchu strefa przednia oddziału musi być określona;
- odprzodkowanie, czyli powrót do szyku ogniowego, kosztuje 1 PR, a ostrzał można prowadzić od kolejnego etapu;
- podczas starcia wręcz, broni się na ogólnych zasadach dotyczących artylerii;

[8.12.1]. Artyleria, wchodząca na planszę w trakcie gry (patrz 13.0 Scenariusz), jest zaprzodkowana.

[8.13]. W fazie ruchu może dojść do starcia wręcz. Stroną atakującą są oddziały kontratakujące lub szarżująca kawaleria.

[8.14]. **Szarża kawalerii.**

[8.14.1]. Szarżę może wykonać jednostka jazdy (stos), która:

- przesunęła się przynajmniej o 3 pola i w trakcie tego ruchu:
- nie wykonywała zwrotów i ostrzałów,
- nie przechodziła przez las, zabudowania, rzekę, teren podmokły lub inne jednostki (również artylerię).

[8.14.2]. Do rozstrzygnięcia szarży należy zastosować procedurę [11.7].

[8.14.3]. Jeśli szarżująca kawaleria odniosła zwycięstwo, może poruszać się dalej, o ile ma do dyspozycji punkty ruchu. Może również szarżować na kolejne pole.

[8.14.4]. Oddział kawalerii może atakować we własnej fazie walki, bez względu na wynik szarży.

[8.15]. **Kontratak.**

[8.15.1]. Jeśli gracz może wykonać kontratak (patrz [9.0]), to przesuwa oddział na pole zajmowane przez wrogą jednostkę.

[8.15.2]. Ruch jednostki przeciwnika jest skończony i dochodzi do starcia wręcz. Stroną atakującą są oddziały kontratakujące.

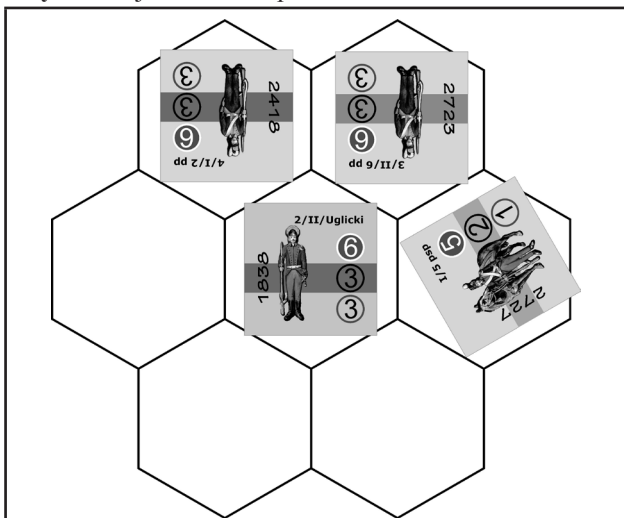
[8.15.3]. Do rozstrzygnięcia kontrataku, należy zastosować procedurę [11.7].

[8.15.4]. Jeden oddział (stos) może być celem **tylko jednego** kontrataku. Jednoczesny kontratak może wykonać kilka oddziałów (stosów) przeciwnika.

[8.15.5]. Oddział **piechoty** może kontratakować **tylko jeden raz** w danej fazie ruchu przeciwnika.

[8.15.6]. Oddział **kawalerii** może kontratakować **wiele**

razy w danej fazie ruchu przeciwnika - nie ma limitu.



Przykład: Oddział rosyjski nie może być celem kontrataku wszystkich polskich jednostek, gdyż zostałby złamany przepis [6.1.2]. Szwadron kawalerii może wykonać jedną z czynności podpunktu [9.1C]. Kontratakowie musi samodzielnie. Wspólnie mogą kontratakować dwie kompanie piechoty. Każda jednostka osobno przeprowadza procedurę [9.1A].

[8.15.6]. Kontratak w żaden sposób nie wpływa na starcia w fazie walki. Wszystkie oddziały kontratakowane mogą atakować i wszystkie oddziały kontratakujące mogą być atakowane.

[8.15.7]. Ruch kolejnych jednostek jest możliwy po rozstrzygnięciu kontrataku.

[8.16]. Dozwolone jest przesuwanie całych stosów. Gracz może przesunąć następny oddział (stos), gdy ruch poprzedniej jednostki (stosu) jest definitywnie skończony.

9.0 Reakcja na ruch przeciwnika.

[9.1]. Gdy wrogi oddział wejdzie w fazie ruchu w strefę przednią jednostki, gracz może zastosować jedną z poniższych procedur:

A. Piechota kontra nacierająca piechota. Oddział może:

- pozostać na swoich pozycjach i ostrzelać przeciwnika lub
- wykonać test morale. Jeśli z powodzeniem, wykonuje kontratak (patrz [8.15]). Jeśli nie przejdzie testu, wycofuje się o **dwa pola i ponosi jedną stratę**.

- piechota w tyralierze może wykonać test morale. Jeśli test powiedzie się, to można ostrzelać przeciwnika i pozostać na polu lub wycofać się o jeden heks - gracz decyduje o wycofaniu po ostrzale. W przeciwnym razie, oddział wycofuje się o dwa pola i ponosi jedną stratę.

B. Piechota kontra nacierająca kawaleria. Oddział może:

- pozostać na miejscu i ostrzelać przeciwnika.

C. Kawaleria kontra nacierająca piechota. Oddział może:

- pozostać na miejscu i ostrzelać przeciwnika lub
- wykonać kontratak (patrz [8.15]) lub
- wycofać się o **dwa pola**.

D. Kawaleria kontra nacierająca kawaleria. Należy zastosować procedurę z podpunktu A.

E. Kozacy zawsze mogą wycofać się o dwa pola.

[9.2]. Oddział znajdujący się na polu starcia nie może zastosować żadnej z procedur z punktu [9.1].

[9.3]. W przypadku oddziałów ugrupowanych w stos, test morale przechodzi tylko jednostka na wierzchu stosu.

[9.4]. Artyleria może tylko ostrzelać wrogie oddziały. Jakikolwiek ruch, w fazie ruchu przeciwnika, jest zabroniony.

[9.5]. Gracze są zobowiązani, tak przesuwać żetony, aby dać przeciwnikowi możliwość reakcji.



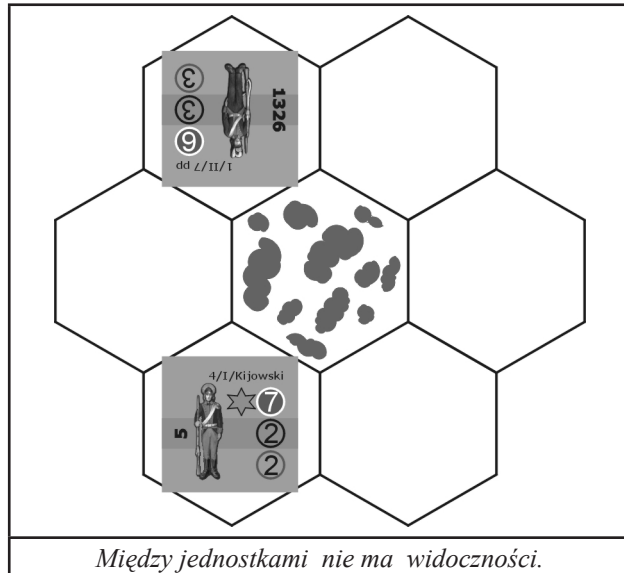
10.0 Ostrzał.

W grze „Maciejowice 1794” występują dwa rodzaje ostrzału: karabinowy (wykonywany przez piechotę i kawalerię) oraz artyleryjski.

[10.1]. **Widoczność.** Uznajemy, że jednostki widzą się nawzajem, jeśli linia łącząca środki pól nie przebiega przez:

- las,
- zabudowania,
- zamek,
- wzgórze,
- inne jednostki (z wyjątkiem dział i dowódców).

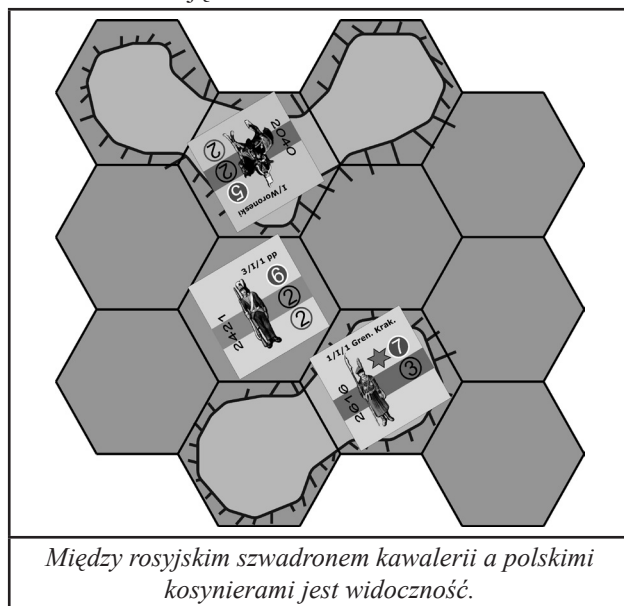
Krawędź heksu blokującego widoczność, również ją blokuje.



Między jednostkami nie ma widoczności.

[10.1.1]. Stok nie blokuje widoczności.

[10.1.2]. Między jednostkami istnieje widoczność, pomimo istnienia przeszkód wymienionych w [10.1], jeśli obie znajdują się na wzgórzach. Obrazowo mówiąc, obiekty w dolinie nie blokują widoczności.



Między rosyjskim szwadronem kawalerii a polskimi kosynierami jest widoczność.

[10.2]. Linia celowania (LC) to linia łącząca środki dwóch pól. Na jednym z nich znajduje się cel ostrzału, a na drugim oddział strzelający. LC istnieje, gdy jest zachowana widoczność i przechodzi przez strefę przednią oddziału strzelającego. Wyjątek stanowią oddziały w tyralierze (patrz [7.2]), które mogą wyprowadzać LC przez strefę boczną.

[10.3.1]. Gdy LC przecina strefę boczną lub tylną ostrzeliwanego oddziału, to wykonując test morale należy zastosować modyfikator +1.

[10.3.2]. Jeśli LC przebiega **dokładnie po krawędzi** pól strefy przedniej i bocznej, to powyższy modyfikator nie ma zastosowania.

[10.4]. Gracze wykonują ostrzał na przemian. Jako pierwszy strzela dowolny oddział lub oddziały (patrz [10.9.6]), należące do strony przeciwnej niż aktywowana. Później przeciwnik może strzelać lub wykonać ruch.

Przykład: W trzecim etapie aktywowany jest gen. mjr Tormasow. Gracz dowodzący wojskami kościuszkowskimi może wykonać jeden ostrzał dowolną jednostką lub jednostkami (patrz [10.9.6]) znajdującymi się na planszy. Po wprowadzeniu efektów ostrzału, gracz rosyjski może poruszyć lub wykonać ostrzał jednostką podległą Tormasowowi lub wykonać ostrzał dowolnym oddziałem piechoty lub kawalerii, należącym do armii rosyjskiej.

[10.5]. Jeśli w strefie przedniej znajduje się wrogi oddział, to **tylko** on może być celem ostrzału.

[10.6]. Oddział, znajdujący się na polu starcia (patrz [3.4]), nie może prowadzić, ani być celem ostrzału.

STOP

[10.7]. Oddział, który w wyniku ostrzału został zmuszony do wycofania [patrz [10.11)], **nie może** kontynuować ruchu. Należy go przykryć żetonem pomocniczym „Stop”.

[10.8]. Maksymalny zasięg ognia dla poszczególnych rodzajów broni:

- piechota: 3 pola,
- kawaleria: 2 pola,
- artyleria: 10 pól.

[10.9]. Ostrzał karabinowy.

[10.9.1]. Każdy oddział może oddać maksymalnie **4 strzały w etapie** (patrz [10.9.8]). Gracz ogłasza, w fazie ruchu, chęć wykonania ostrzału i natychmiast przeprowadza procedurę [10.9.4].

[10.9.2]. Wykonując ostrzał we własnej fazie ruchu, oddział wydaje 1 PR.

[10.9.3]. Oddziały, które nie mają na żetonie współczynnika „siła ognia” nie mogą prowadzić ostrzału karabinowego.

[10.9.4]. Procedura ostrzału karabinowego:

- siłę ognia należy podzielić przez dystans dzielący cel od oddziału strzelającego,
- tak uzyskany iloraz zaokrąglamy według definicji z punktu [3.4],
- w tabeli „Ostrzał karabinowy” odnajdujemy wiersz odpowiadający rezultatowi z punktu b) i odczytujemy efekt ostrzału.
- efekt ostrzału należy natychmiast wprowadzić w życie.

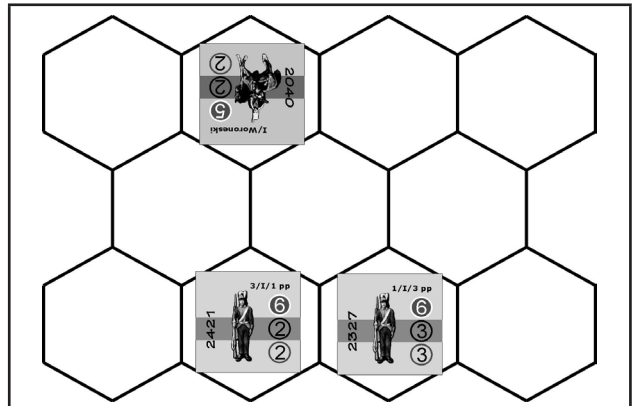
Po oddaniu strzału, jednostkę należy przykryć żetonem pomocniczym „Ostrzał” z cyfrą 1, 2, 3 lub 4.

[10.9.5]. Powyższej procedury nie przeprowadza się, gdy celem jest samotnie stojąca artyleria – na polu nie ma innych nieartyleryjskich jednostek. Artyleria zostaje zdobyta (w sensie punktów zwycięstwa), gdy zostaną spełnione wszystkie warunki:

- dystans wynosi 1 pole,
- siła ognia jest większa lub równa 3,
- rzut kostką jest **mniej** niż siła ognia.

[10.9.6]. Możliwy jest jednoczesny ostrzał jednego celu przez kilka oddziałów. Warunkiem koniecznym jest, aby **oddziały jednego rodzaju broni zajmowały sąsiednie pola w strefach bocznych i każdy mógł wyprowadzić LC do celu ostrzału** (we-

dług [10.2]). W podpunkcie [10.9.4a] należy uwzględnić najwyższą siłę ostrzału spośród ostrzeliwujących jednostek. Następnie przejść w **dół** tabeli „Ostrzał karabinowy” o tyle wierszy, ile jest pól, z których prowadzony jest ostrzał, pomniejszoną o jeden.



1/1/1 pp i 1/1/3 pp zajmują sąsiednie pola i wspólnie ostrzeliwiają I/Woroneski. Wyjściowym wierszem jest „2 - 3”. Ponieważ ostrzał wykonują dwie jednostki, przechodzimy o jeden wiersz w dół – „4 - 5” Efektem ostrzału jest 1M. Oddział rosyjski wykonuje test morale. Do rzutu należy dodać 1.

[10.9.7]. Jeśli oddział piechoty lub kawalerii oddaje **pierwszy strzał**, to należy zastosować modyfikator +1 do testu morale.

[10.9.8]. Jeśli oddział piechoty lub kawalerii oddaje **drugi strzał**, to **nie ma modyfikatora** do testu morale.

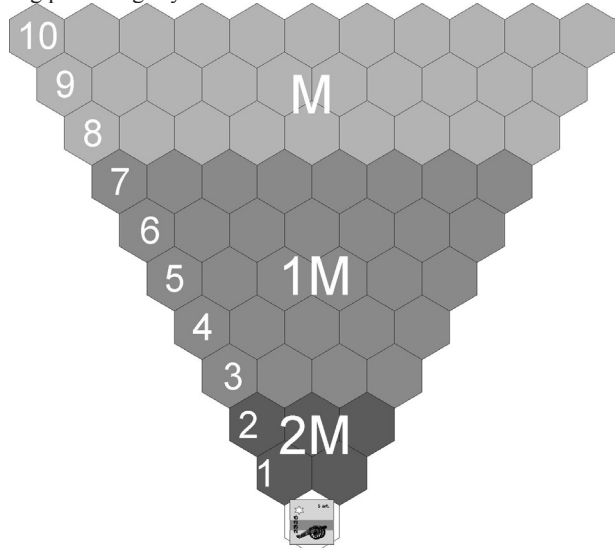
[10.9.9]. Jeśli oddział piechoty lub kawalerii wykonuje **trzeci lub czwarty ostrzał**, to należy zastosować **modyfikator -1** do testu morale.

Ciąg dalszy przykładu: Załóżmy, że 1/1/1 pp był przykryty żetonem „Ostrzał” z cyfrą „3”, a 1/1/3 pp z cyfrą „1”. Uwzględniamy najkorzystniejszy modyfikator dla celu ostrzału. I/Woroneski wykonuje test morale. Łączny modyfikator wynosi 0 (1{1M} - 1 = 0).

[10.9.10]. W trzeciej turze każdego etapu, należy przykryć jednostki piechoty i kawalerii, które strzelały, żetonem pomocniczym „Ostrzał” z cyfrą 1. Aby zdjąć ten żeton, należy, w kolejnym etapie, wydać 1 PR w fazie ruchu, następującej **po pierwszej aktywacji dowódcy** danego oddziału.

[10.10]. Ostrzał artyleryjski.

[10.10.1]. Każda jednostka artylerii ma pole i efekt ostrzału według poniższego rysunku.



[10.10.2]. Każda jednostka artylerii strzela osobno. Zabroniony jest wspólny ostrzał z jakimkolwiek innym oddziałem.

[10.10.3]. Każda jednostka artylerii może oddać **jeden strzał w fazie ruchu**, następującej po aktywacji **własnego, odpowiedniego** dowódcy i jeden strzał w fazie ruchu, następującej po aktywacji **każdego** dowódcy przeciwnika. W związku z tym, liczba ostrzałów w etapie zależy od ilości dowódców w Puli Aktywacji.

[10.10.4]. Gracz oznajmia fakt wykonania strzału i efekt natychmiast jest wprowadzany w życie. Jeśli, podczas testu morale, na kostce wypadło 0 (bez modyfikacji), to artyleria nie może już prowadzić ostrzału w danym etapie - problemy techniczne dział.

[10.10.5]. Aby zaznaczyć artylerię, która wykonała ostrzał, żeton należy odwrócić. Na zakończenie fazy ruchu, żetony artylerii należy odwrócić awerssem do góry. Nieodwrócone pozostają tylko żetony artylerii pieszej, które wykonały ruch - patrz [8.11] oraz działa z problemami technicznymi - patrz [10.10.4]. Awerssem do góry należy je odwrócić na koniec etapu.

[10.10.6]. **Baterie wielodziałowe.** Oznaczone są białymi gwiazdkami. Podczas testu morale, należy dodać modyfikator równy ilości gwiazdek. Kumuluje się on z innymi modyfikatorami.

Przykład: 2 art. polska (dwie gwiazdki) ostrzeliwuje rosyjską piechotę z 1/I/Kijowski, znajdującą się w zabudowaniach, na dystansie 6 pól. Oddział rosyjski sprawdza morale - należy zastosować modyfikator +2 (1 [dystans] + 2 [białe gwiazdki] - 1 [zabudowania]).

[10.10.7]. Jeśli celem ostrzału artyleryjskiego (**na odległość 6 pól lub mniejszą**) jest samotnie stojąca artyleria tzn. na polu nie ma innych nieartyleryjskich jednostek, należy rzucić kostką. Dla polskiej artylerii, należy zastosować modyfikator +1. Jeśli wynik jest większy niż dystans dzielący wroga jednostki, należy rzucić kostką jeszcze raz. Gdy wynik drugiego rzutu wynosi 0 lub mniej, to uznajemy, w sensie uzyskanych punktów zwycięstwa, że wroga artyleria została zdobyta (patrz [10.10.10]). W przypadku baterii wielodziałowych, od drugiego rzutu należy odjąć modyfikator równy ilości białych gwiazdek.

[10.10.8]. Zaatakowana, samotnie stojąca na polu, artyleria broni się jak piechota z liczebnością 1. Jeśli gracz atakujący odniesie zwycięstwo, uznaje się, że działa zostały zdobyte (patrz [10.10.10]).

[10.10.9]. Jeśli artyleria zajmuje pole wspólnie z sojuszniczą jednostką, w żaden sposób nie wpływa na walkę wręcz. Jeśli oddziały sojusznicze zostaną zmuszone do ucieczki, działa zostały zdobyte (patrz [10.10.10]).

[10.10.10]. Gracze otrzymują 2 punkty zwycięstwa (plus ilość białych gwiazdek) za zdobycie artylerii i 2 PZ za odbicie własnych armat z rąk przeciwnika. Żadna ze stron nie może strzelać ze zdobytych, ani odbitych dział - uznajemy, że przeciwnik miał dość czasu, aby armaty uszkodzić.

[10.11]. **Wycofanie.** Oddział wycofuje się w wyniku ostrzału, reakcji na ruch przeciwnika (patrz [9.1]) lub kryzysu morale (patrz [11.12]), na jedno z dwóch pól strafy tyłnej.

[10.11.1]. Podczas wycofywania jednostka nie wydaje punktów ruchu i nie może wykonywać zwrotów.

[10.11.2]. W trakcie wycofania można dołączyć do stosu (żeton należy umieścić na dnie stosu) – jednostka przyjmuje ukierunkowanie oddziału, który był na heksie.

[10.11.3]. Oddział, wycofując się w górę zbocza (nawet wzdłuż drogi), przez rzekę lub na teren podmokły, ponosi jedną stratę.

[10.11.4]. Oddział ponosi jedną stratę, jeśli wycofuje się na pole, znajdujące się we wrogiej strefie przedniej.

[10.11.5]. Jednostka nie może wycofać się poza planszę lub na pole zajęte przez wrogi oddział. Jeśli są to jedyne możliwości, jednostka **ulega eliminacji**.

[10.11.6]. Oddział **ulega eliminacji**, jeśli nie może spełnić warunków [6.1] lub [6.2].

[10.11.7]. Dowódca może w dowolnej fazie wycofać się o jedno pole, gdy wrogi oddział znajdzie się na sąsiednim heksie.

11.0 Walka wręcz.

Ma miejsce w fazie walki i/lub w fazie ruchu (kontratak, szarża).

[11.1]. Do walki wręcz może dojść tylko wtedy, gdy wrogie oddziały zajmują jedno pole. Należy zaatakować **wszystkie** wrogie jednostki, **wszystkimi** swoimi oddziałami – liczebność należy zsumować.

[11.2]. Wszystkie oddziały podległe aktywowanemu dowódcy, które spełniają warunek z punktu [11.1], muszą przeprowadzić walkę wręcz. Są uznawane za stronę atakującą.

[11.3]. Dany oddział może atakować lub być atakowanym **tylko jeden raz w danej fazie** - wyjątki: szarża kawalerii - patrz [8.14] i kontratak kawalerii - patrz [8.15.6].

[11.4]. O kolejności starć decyduje gracz, do którego należy aktywowany dowódca.

[11.5]. Następne starcie można przeprowadzić dopiero wtedy, gdy procedura [11.7] zostanie w całości wykonana.

[11.6]. Faza „Walki wręcz” trwa tak długo, aż zostanie spełniony warunek [11.2].

[11.7]. **Procedura walki wręcz:**

a) gracz atakujący wyznacza pole, na którym dochodzi do starcia (pamiętając o [11.1] i [11.2])

b) **obaj gracze** wykonują rzuty kostką i stosują wszystkie możliwe modyfikatory – zestawienie modyfikatorów znajduje się w tabeli „Modyfikatory walki wręcz”

c) Porównanie wyników uzyskanych w punkcie b). Strona, która uzyskała mniejszy wynik, przegrała starcie. W przypadku równego wyniku, zwycięzcą jest strona, która atakowała. Należy przyjąć, że różnica w starciu wyniosła 1.

[11.8]. **Efekty walki wręcz:**

- pokonane jednostki ponoszą dwie straty i uciekają (patrz [11.11]).
- zwycięskie oddziały ponoszą jedną stratę, pozostają na polu i przyjmują dowolne ukierunkowanie. Jeśli różnica w punkcie [11.7c] wyniosła „6 i więcej”, to zwycięskie jednostki nie ponoszą strat.

[11.9]. Jeśli w wyniku walki wręcz **zwycięski** oddział uległby eliminacji, należy wykonać test morale. Jeśli pomyślnie, jednostka nie ponosi strat i pozostaje na polu. Zasada ta obowiązuje, gdy zwycięski oddział miał przed walką liczebność równą 1.

[11.10]. Szarża i kontratak są walką wręcz, przeprowadzaną w fazie ruchu.

[11.11]. **Ucieczka.** W wyniku walki wręcz, przegrany oddział (stos) ucieka według poniższej procedury.

[11.11.1]. Jednostkę (stos) należy zdjąć z planszy i umieścić na „Torze etapów/punktów zwycięstwa”.

[11.11.2]. W tabeli „Ucieczka” należy znaleźć wiersz odpowiadający różnicy, którą uzyskano podczas rozstrzygnięcia starcia (patrz [11.7.c]). Na przecięciu kolumny „Etap powrotu” odczytujemy, za ile etapów jednostka wróci na planszę.

Przykład: 1/I/7 pp i 3/II/7 pp przegrały starcie w 3 etapie różnicą 4. Do gry wrócą w 5 etapie.

[11.11.3]. Oddział wraca na planszę w momencie aktywacji odpowiedniego dowódcy. Nie może poruszać się w fazie ruchu. Jeśli dowódca nie został aktywowany, powracający oddział należy przesunąć na kolejne pole „Toru etapów”.

[11.11.4] Powracający oddział należy umieścić na heksie z dowódcą lub polu sąsiednim. Nie można umieścić jednostki na polu starcia. Jeśli dowódcy nie ma na planszy, oddziały powracają na następujących polach:

- Polacy - pole 2024 lub 1401 dla oddziałów generała Ponińskiego;
- Rosjanie - pole 0146, 0125 (dla oddziałów generała Chruszczowa), 0301 (dla oddziałów generała Denisowa).

W przypadku, gdy powyższe pola są zajęte przez wroga oddziały, powracająca jednostka jest przesuwana na kolejne pole „Toru etapów”.

[11.11.5]. Oddział jest usuwany z gry, gdy musi powrócić po 24 etapie.

Przykład: 1/II/7 pp i 3/II/7 pp przegrały starcie w 22 etapie różnicą 7. Nie wracają już na pole bitwy.

[11.12]. **Kryzys morale.** Oddział wykonuje test morale, jeśli sojusznicza jednostka (stos), **zajmująca sąsiednie pole**, została zmuszona do ucieczki. Jeśli test powiedzie się, to oddział pozostaje na miejscu. W przeciwnym wypadku, wycofuje się o jedno pole, stosując zasady z [10.11].

[11.12.1]. Powyższego przepisu nie stosuje się wobec artylerii, dowódców i jednostek zajmujących pole starcia.

12.0 Warunki zwycięstwa.

[12.1]. Gracze otrzymują punkty zwycięstwa (PZ) za:

- wyeliminowanie wroga jednostki wskutek ostrzału lub kryzysu morale – 1 PZ;
- wygrane starcie wręcz – 1 PZ;
- zdobycie wroga artylerii – 2 PZ plus ilość białych gwiazdek;
- odbicie własnej artylerii – 2 PZ;
- zabicie wroga dowódcy – 3 PZ.

[12.2]. Aktualny wynik należy zaznaczyć na „Torze etapów/punktów zwycięstwa”.

Przykład: Armia rosyjska ma 3 PZ. Jeśli przegra 4 kolejne starcia wręcz, żeton „Punkty zwycięstwa” należy umieścić na polu 1, rewersem do góry.

[12.3]. Po rozegraniu ostatniego etapu, zwycięzcą jest ta strona, którą wskazuje żeton „Punkty zwycięstwa”. Jeśli żetonu PZ nie ma na torze etapów, to uznajemy, że bitwę wygrali Polacy.

[12.4]. Możliwe jest zakończenie bitwy przed rozegraniem ostatniego etapu. Zwycięzcą jest ta strona, która w trzeciej turze dowolnego etapu ma 15 PZ. Przed rozgrywką, gracze mogą ustalić inne progi zwycięstwa.

13.0 Scenariusz.

Ukazana jest sytuacja przed godziną 7. Polacy spostrzegli rosyjską komendę generała Fiodora Denisowa, wychodzącą na otwartą przestrzeń na polskim lewym skrzydle. W celu wzmocnienia tego kierunku przerzucono z rezerwy 10 regiment piechoty i kombinowany regiment piechoty pułkownika Antoniego Szuszkowskiego. Żołnierze carscy z wigorem przystępują do ataku.

Początkowe rozstawienie wojsk polskich i komendy generała Denisowa - według numerów pól na żetonach.

W **pierwszym** etapie w Puli Aktywacji jest generał major Denisow.

W **drugim** etapie w Puli Aktywacji są:

- Polacy - gen. mjr Kniaziewicz;
- Rosjanie - gen. mjr Denisow;

W **trzecim** etapie w Puli Aktywacji są:

- Polacy - gen. mjr Kniaziewicz, Naczelnik Kościuszko;
- Rosjanie - gen. mjr Denisow; gen. mjr Tormasow i gen. Fer-

sen - pole wejścia: od 0144 do 0149;

W **czwartym** etapie w Puli Aktywacji są:

- Polacy - gen. mjr Kniaziewicz, gen. mjr Kamiński, Naczelnik Kościuszko;

• Rosjanie - gen. mjr Denisow, gen. mjr Tormasow, gen. Fersen; W **piątym** etapie w Puli Aktywacji są:

- Polacy - Naczelnik Kościuszko i dowolnych dwóch dowódców;
- Rosjanie - gen. Fersen, gen. mjr Rachmanow (pole wejścia: od 0144 do 0149), gen. mjr Chruszczow (pole wejścia: od 0120 do 0130) i dowolny dowódca;

W **szóstym** etapie w Puli Aktywacji są:

- Polacy - Naczelnik Kościuszko i dowolnych dwóch dowódców;
- Rosjanie - gen. Fersen, gen. mjr Chruszczow i dowolnych dwóch dowódców;

W **siódmym** etapie w Puli Aktywacji są:

- Polacy - Naczelnik Kościuszko i dowolnych dwóch dowódców;
- Rosjanie - gen. Fersen, gen. mjr Chruszczow, płk Tolstoj (pole wejścia: od 0144 do 0149) i dwóch dowolnych dowódców;

W **ósmym** etapie w Puli Aktywacji są:

- Polacy - Naczelnik Kościuszko i dowolnych dwóch dowódców;
- Rosjanie - gen. Fersen, gen. mjr Chruszczow i dwóch dowolnych dowódców;

Od **dziewiątego** etapu w Puli Aktywacji są:

- Polacy - Naczelnik Kościuszko i dowolnych dwóch dowódców;
- Rosjanie - gen. Fersen i czterech dowolnych dowódców.

Dowódcy, którzy nie znaleźli się w Puli Aktywacji nie mogą być ujawnieni przeciwnikowi.

Wejście do gry generała Ponińskiego. Podlegle jednostki wchodzi z dowolnych pól od 0101 do 3901. Na pierwszym polu oddział wydaje punkty ruchu zgodnie z tabelą „Wpływ terenu na ruch”. Wszystkie jednostki wchodzi w jednym etapie, który należy określić według procedury:

a) W pierwszym etapie należy rzucić kostką i dodać 3. Wynik oznacza pole na „Torze etapów”, na którym należy położyć żeton aktywacji generała Ponińskiego.

b) Na początku etapu, określonego w punkcie a), należy rzucić kostką i dodać numer bieżącego etapu. Wynik poniżej 12 oznacza, że komenda generała Ponińskiego nie wzięła udziału w bitwie. Pozostałe rezultaty określają etap, w którym żeton aktywacji generała Ponińskiego może być w puli aktywacji.

c) Jeśli gracz, dowodzący polską armią, zdecyduje nie wprowadzać generała Ponińskiego w etapie określonym w punkcie b), to żeton aktywacji umieszczamy na kolejnym polu „Toru etapów”.

Pomysł i opracowanie gry: Adam Niechwiej

Projekt i wykonanie ikon na żetonach: Jacek Grzesiowski, Katarzyna Tretyn - Zecevič

Rysunek na okładce: Katarzyna Tretyn - Zecevič
(<http://kt-z.pl>).

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

©2013 STRATEGEMATA i Adam Niechwiej