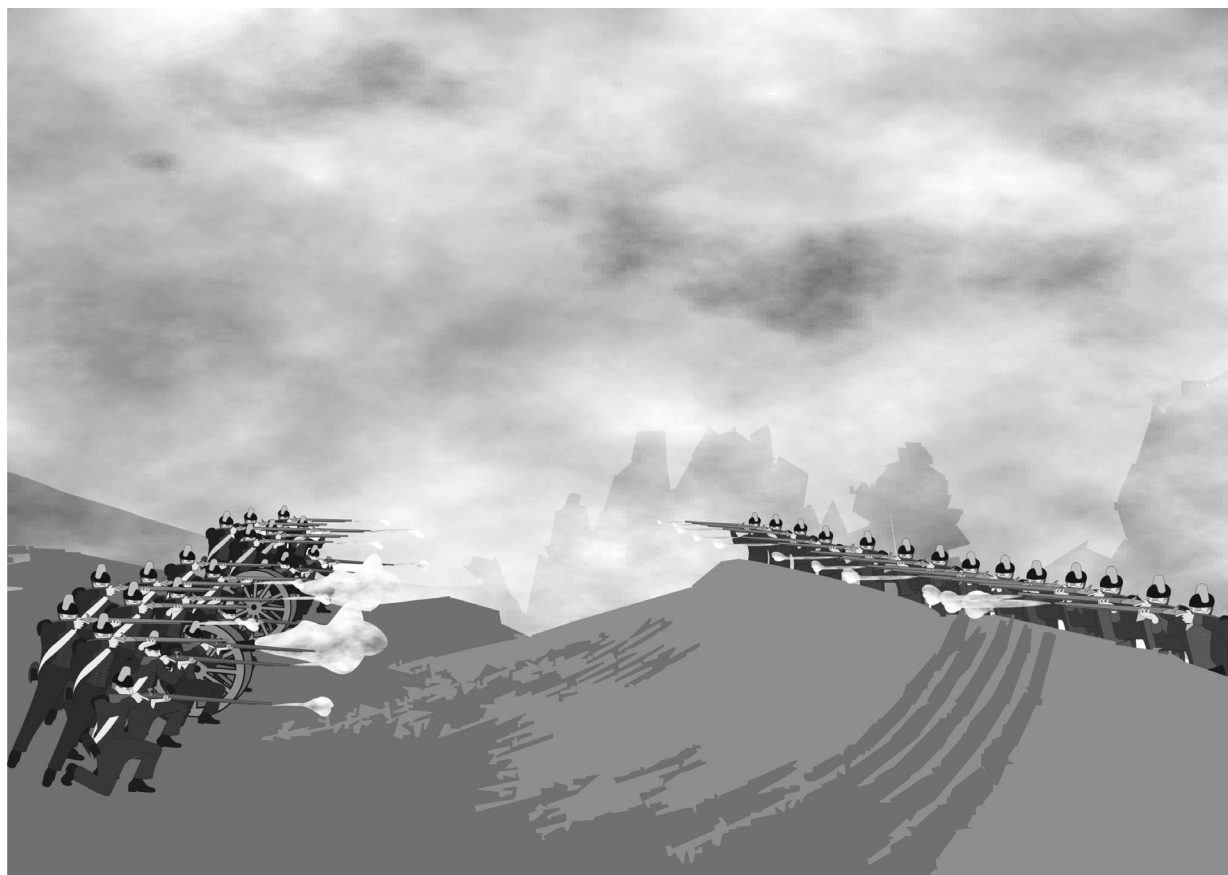


PLANSZOWA GRA WOJENNA NIEMENCZYN 1794



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.....	5
7.0 Szyki oddziałów.....	6
8.0 Ruch.....	6
9.0 Reakcja na ruch przeciwnika.....	7
10.0 Ostrzał.....	8
11.0 Walka wręcz.....	10
12.0 Warunki zwycięstwa.....	11
13.0 Scenariusze.....	11



1.0 Wstęp.

W nocy z 22 na 23 kwietnia 1794 roku wybuchło powstanie w Wilnie. Oddziały polskie, przy wsparciu uzbrojonych mieszkańców, zaatakowały żołnierzy carskich w śródmieściu. Zaskoczeni Rosjanie poddawali się po krótkiej walce. Bardziej zażarty bój toczył się w pobliżu bram miejskich. Tutaj ciężar walk wzięła na siebie ludność cywilna. Niestety brak broni palnej dał się mocno we znaki. Tę sytuację wykorzystali żołnierze rosyjscy, którzy kwaterowali na przedmieściach. Udało im się w nieładzie wydostać z miasta. Większość z nich kierowała się do parku artyleryjskiego kapitana Nikołaja Tuczkowa, na Pohulance. Dwie rotys pskowskiego pułku muszkietierów wycofały się w stronę Niemenczyna.

Sukces powstańców był ogromny. Po ponad dwugodzinnych zmaganiach, wyzwolono stolicę Litwy, wyeliminowano 1013 ludzi przeciwnika, zdobyto dwa działa 6 – funtowe, opanowano dobrze zaopatrzone magazyny.



Stefan Grabowski (1759 – 1847). Syn Tomasza Grabowskiego generała majora wojsk litewskich. W latach 1771 – 1774 uczył się w Szkole Rycerskiej w Warszawie. Służył w 7 regimencie pieszym litewskim, z którym uczestniczył w wojnie polsko – rosyjskiej 1792 roku w randze pułkownika. Pozostał w armii, gdy władzę przejęli targowiczanie. Już w 1793 roku wstąpił do sprzysiężenia powstańczego. Dowodził wojskami insurekcyjnymi podczas dywersyjnej wyprawy na Mińsk. 4 września przegrał bitwę pod Lubaniem i pod Słuckiem dostał się do rosyjskiej niewoli. Z zesłania na Sybir powrócił w 1796 roku. W 1812 roku awansował na generała brygady i na czele 12 pułku piechoty Wielkiego Księstwa Warszawskiego uczestniczył w wyprawie Napoleona na Moskwę. W 1813 roku dostał się do rosyjskiej niewoli w bitwie pod Lipskiem. Od 1815 roku dowodził brygadą piechoty w armii Królestwa Polskiego. W 1826 roku został generałem dywizji i w 1828 uczestniczył w wojnie rosyjsko – tureckiej. W 1830 roku nie poparł powstania. Po jego upadku, Stefan Grabowski wszedł w skład Rządu Tymczasowego Królestwa Polskiego. Podczas służby wojskowej został odznaczony Orderem Świętego Stanisława i Orderem Orła Białego.

Straty wśród wojska nie były duże (9 ludzi), ale ucierpiały cywilne grupy powstańców.

Jedynym zagrożeniem był energiczny kapitan Tuczów, który zebrał ponad 1000 carskich żołnierzy i groził artyleryjskim bombardowaniem miasta. Na jego rozkaz, zrabowano i podpalono przedmieścia Łukiszki, Trockie i Rudnickie. Powstańcy zmusili wziętego do niewoli rosyjskiego dowódcę Wilna generała Arseniewa, by wydał rozkaz swemu podwładnemu, aby zaprzestał ostrzału Wilna. Jednak Tuczów go nie wykonał, gdyż czuł się pewnie na zajmowanej, górującej pozycji. Dwa ataki powstańców załamały się w ogniu kartaczy. Na domiar złego, rankiem 23 kwietnia na prawym brzegu Wilii pojawił się podpułkownik Fiodor Lewiz na czele trzech rot narwskiego pułku muszkietierów. Miał również dwa działa 3 – funtowe. Ponieważ liny promowe były zerwane, ograniczył się do ostrzału karabinowego. Po dwóch godzinach i utracie 13 ludzi, poszedł w górę Wilii, przeprawił się i połączył z kozakami pułkownika Kirejewa i wspomnianymi muszkietierami pskowskimi. W sumie miał do dyspozycji 870 ludzi (120 niezdolnych do walki) i dwa działa. Lewiz wysłał gońca z prośbą, by Tuczów poczekał na zajmowanej pozycji do wieczora. Nie doszło jednak do połączenia zgrupowań carskich. Lewiz wrócił na prawy brzeg Wilii i skierował się w stronę Niemenczyna. Po drodze był niepokojony przez okolicznych wieśniaków, którzy zabijali maruderów, dając upust nienawiści wobec zaborcy.

Tymczasem do Wilna zbliżały się inne powstańcze oddziały. Pułkownik Jan Jakub Meyen prowadził 4 regiment, a podpułkownik Stefan Grabowski w południe wkroczył triumfalnie do stolicy Litwy na czele sześciu kompanii 7 regimentu i dwóch dział. O tych posiłkach dowiedział się Tuczów, który zarządził przerwanie ostrzału miasta i przygotowania do odwrotu. O 21, Rosjanie rozpoczęli odwrót. Wilno było bezpieczne.

25 kwietnia, komendant Wilna i przywódca litewskiego sprzysiężenia pułkownik Jakub Jasiński, dowiedział się, że w okolicach Niemenczyna są niedobitki garnizonu wileńskiego. W rzeczywistości był to oddział ppłk Lewiza. Jasiński rozkazał podpułkownikowi Grabowskiemu doszczętne rozbicie przeciwnika. Jednak, sugerując się niesprawdzonymi informacjami od proboszcza niemenczyńskiego księdza Marcina Steciewicz, przydzielił zbyt małe siły. Wprawdzie od strony Widz miał uderzyć także major Ignacy Eydziatowicz ze swoją kawalerią (1 pułk straży przedniej litewskiej), ale nie było pewności, że uda się skoordynować

ruchy wojsk.

26 kwietnia, Grabowski wyruszył na czele 300 doborowych żołnierzy z 7 regimentu pieszego, 60 kawalerzystów z II Brygady Kawalerii Narodowej litewskiej, 90 konnych wolontarów wojskowicza lidzkiego Józefa Narbutta, 30 artylerzystów z dwoma działami (jedno, zdobywcze 6 – funtowe i jedno 3 – funtowe). W sumie było 480 ludzi, 150 koni i 2 działa. Wieczorem oddział polski był w Niemenczynie. Wysłano parlamentariusza z żądaniem poddania się, ale Rosjanie odmówili. Ponowna próba również się nie powiodła, więc Grabowski postanowił zaatakować rankiem 27 kwietnia. Był pewien sukcesu, gdyż sądził, że przeciwnik jest zdemoralizowany i nie przeprowadził rozpoznania jego sił. W rzeczywistości Rosjanie mieli dwukrotną przewagę, a w nocy wzmocnili swoje pozycje usypując szanice po obu stronach drogi prowadzącej do Sużanów

Polacy wyruszyli z Niemenczyna przed świtem. Uformowali się klasycznie – piechota i artyleria w centrum, a na skrzydłach kawaleria. Dotarto do długiego, wąskiego wąwozu. Na czoło wysunęła się piechota z działami, kawaleria pozostała nieco z tyłu. O świcie powstańcy doszli do wyjścia z wąwozu, które blokowały szanice rosyjskiego lewego skrzydła. Mimo silnego ostrzału, dzielny Grabowski poprowadził atak na bagnety. Lewiz kontratakował dwoma rotami muszkieterów narwskich, a chwilę później wsparł je trzecią rotą pułku narwskiego i jedną z pułku pskowskiego. Polska piechota nie wytrzymała i zaczęła bezwładny odwrót, tracąc oba działa. Równocześnie trwały walki kawaleryjskie. Ochotnicy pod wodzą Józefa Narbutta podjęli próbę obejścia rosyjskiego prawego skrzydła. Jednak zdecydowany kontratak kozaków Kirejewa rozproszył Polaków. Osłabienie rosyjskiego centrum wykorzystali kawalerzyści z II Brygady Kawalerii Narodowej litewskiej. Przypuścili brawurową szarżę i dotarli aż do obozu nieprzyjaciela. Pułkownik Kirejew przerwał pogoń za pobitym oddziałem Narbutta i



Fiodor Fiodorowicz Lewiz (1767 – 1824).

Jego rodzina pochodziła ze Szkocji i uzyskała tytuł szlachecki w drugiej połowie XVIII wieku. W 1792 roku Fiodor Lewiz był majorem narwskiego pułku muszkieterów. W 1793 awansował na podpułkownika. Generałem majorem został w 1799, a generałem lejtnantem w 1807.

zawrócił w stronę obozu. Polscy kawalerzyści znaleźli się w trudnym położeniu: od tyłu atakowali ich kozacy, a z flanki ostrzeliwała rota muszkieterów pskowskich. Mimo to, udało im się uprowadzić około 60 koni. Pod naporem nieprzyjaciela, Polacy wycofali się do Niemenczyna. Chwilę potem nadszedł major Eydziatowicz ze swoimi kawalerzystami. Być może ten fakt powstrzymał Lewiza przed atakowaniem miasteczka i uchronił oddział Grabowskiego przed całkowitym rozbiciem. Lewiz odszedł na wschód, by połączyć się z idącym z Dyneburga tambowskim pułkiem muszkieterów pułkownika Michaiła Iwanowicza Diejewa.

Bitwa była krwawa. Polacy stracili 98 zabitych i 36 wziętych do niewoli. Bardzo dotkliwa była utrata dział. Rosjanie mieli 280 zabitych, 46 rannych, a 11 kozaków i muszkieterów dostało się do niewoli. Ponadto padło 46 koni, a 60 zagarnęli Polacy. Powstańcom nie udało się pierwotny zamiar rozbicia zgrupowania rosyjskiego. Zawiodło rozpoznanie przeciwnika. Być może podpułkownik Grabowski zbyt pochopnie wydał rozkaz do ataku, nie czekając na kawalerię majora Eydziatowicza. Paradoksalnie sytuacja strategiczna polepszyła się, bo Rosjanie musieli oddalić się od Wilna, dzięki czemu stolicy Litwy nie zagrażało niebezpieczeństwo.

Gra „Niemenczyn 1794” oddaje pod Wasze rozkazy siły Polskie i Rosyjskie, które zmierzyły się 27 kwietnia 1794 roku. Scenariusz alternatywny pozwala sprawdzić, jak potoczyłaby się bitwa, gdyby uczestniczyło w niej więcej kawalerii. Czy Polakom uda się przedrzeć do wrogiego obozu? Czy też polskie ataki załamą się w ogniu rosyjskich dział i karabinów? Los starcia jest w Waszych rękach.

2.0 Rekwizyty.

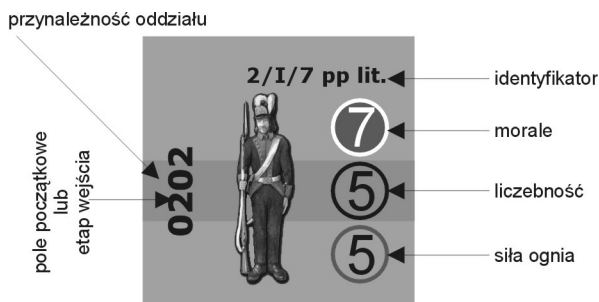
W skład gry wchodzi:

- niniejsza instrukcja;
- plansza o wymiarach 21cm x 30cm, przedstawiająca teren, na którym doszło do bitwy z uwzględnieniem ówczesnej sieci dróg i elementów krajobrazu. Na mapie naniesiono siatkę heksagonalną, aby ułatwić graczom poruszanie oddziałów i obliczanie odległości między nimi.
- komplet 54 sztancowanych żetonów, reprezentujące siły obu stron oraz żetony pomocnicze.
- kostka dziesięciościenna.

Zestawienie ikon występujących na żetonach.

Rosjanie - zielone tło		Polacy - niebieskie tło	
	ppłk Lewiz		ppłk Grabowski
	dowódca		dowódca
	muszkieter		piechur
	kozak		konny ochotnik
	artyleria		pocztowy
			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 „Niemenczyn 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 6 etapów. 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 6 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 Scenariusze.

Tura 2. Losowe wyciągnięcie jednego żetonu z Puli Aktywacji. Faza 1. Aktywacja dowódcy. W tej fazie na planszę powracają uciekające oddziały - patrz [11.11.3].

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: 1/1/7 pp lit. z parametrami początkowymi „Morale” 7 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 (7).

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.

Zaokrąglanie. W trakcie obliczeń związanych z rozgrywką, ułamki 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 hekсы zajęte przez wroga jednostki (można przechodzić przez pola starcia).

[4.3]. Jeśli dowódca polegnie, podporządkowane mu oddziały pozostają niedowodzone do końca gry. Nie mogą poruszać się, ale mogą strzelać i bronić się w starciu wręcz na ogólnych zasadach.

[4.4]. 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.

[4.4.1]. 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 akty-

wowany, chyba że już był wylosowany;

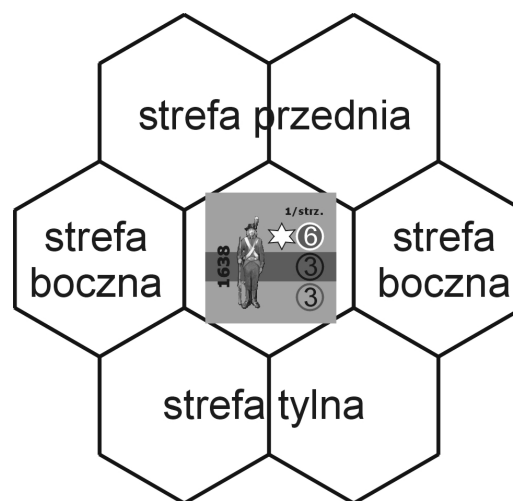
- od 1 do 8 – brak efektu.

[4.4.2]. Jeśli ostrzał artyleryjski prowadzony jest na dystansie **3 pól lub mniejszym**, należy wprowadzić w życie efekt ostrzału i rzucić kostką, stosując rezultat z punktu [4.4.1].

[4.4.3]. Jeśli podczas rozstrzygania walki wręcz, gracz wyrzuci 9, to należy wprowadzić w życie wynik starcia i rzucić jeszcze raz, stosując rezultat z punktu [4.4.1].

5.0 Ukierunkowanie oddziału.

W grze „Niemenczyn 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.

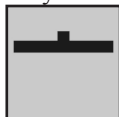
[6.1]. Po zakończeniu każdej fazy, jedno pole **nie może** być zajmowane zarówno przez jednostki piechoty, jak i kawalerii.

[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 sie-

bie. 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/I/7 pp lit. i 2/I/7 pp lit. 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 wroga jednostkę (stos), kosztuje 1 dodatkowy punkt ruchu.

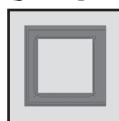
[6.12]. Na polu starcia, wszystkie jednostki zachowują szyk (wyjątek – patrz [7.1]) i ukierunkowanie i żadna ze stron nie może przekroczyć limitów określonych w [6.2].

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

7.0 Szyki oddziałów.

W grze „Niemenczyn 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 [7.2]).



[7.2]. **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.

[7.2.1]. 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.

[7.2.2]. 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 $\frac{1}{4}$ sumy sił ognia.

Uwaga. W grze „Niemenczyn 1794” tylko strona Rosyjska może tworzyć czworobok. Polacy dysponują zbyt małą ilością piechoty.

[7.3]. **Kozacka ława.** Jeśli oddział kozacki wszedł na pole zajmowane przez wroga 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 lub artyleria, 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”).

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 **dodatkowego 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**

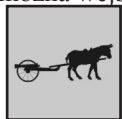
piechoty, gracz może ogłosić, że dany oddział będzie poruszał się krokiem podwojonym, stosując następującą procedurę:

- 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 i skarpe.

[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;

[8.13]. 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, skarpe 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 wroga jednostkę.

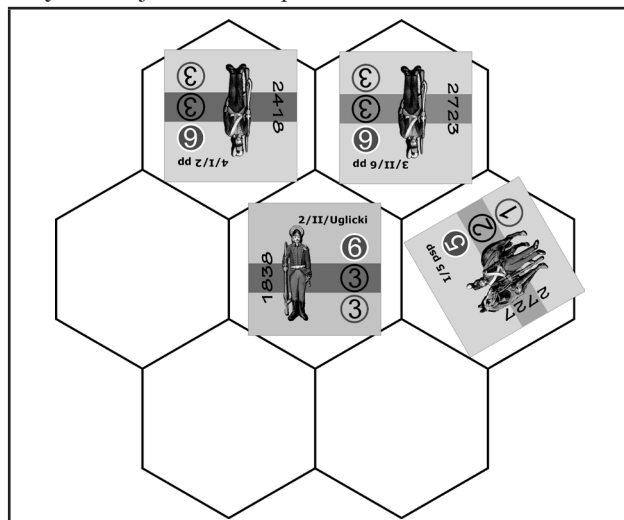
[8.15.2]. Ruch jednostki przeciwnika jest skończony i dochodzi do starcia wręcz. Stroną atakującą są oddziały kontratakujące.

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

[8.15.4]. Jeden oddział (stos) może być celem **tylko jednego** kontrataku. Jednocześnie 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]. Kontratakować 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 fazę 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**.

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.

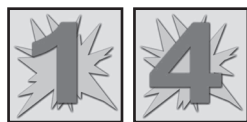
E. Kozacy zawsze mogą wycofać się o dwa pola.

[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 przesuwając żetony, aby dać przeciwnikowi możliwość reakcji.



10.0 Ostrzał.

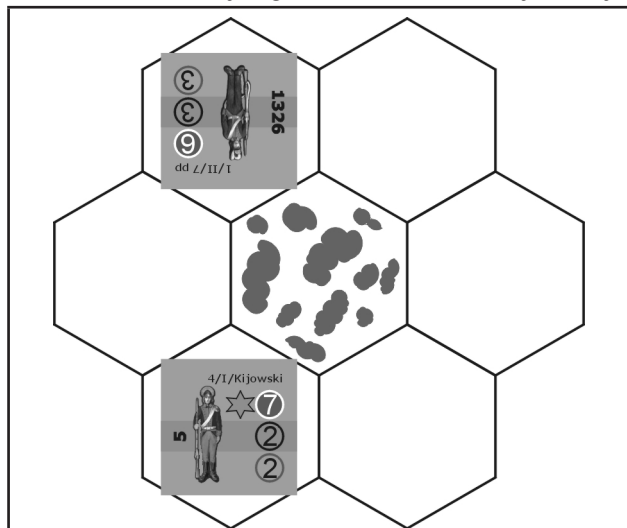
W grze „Niemenczyn 1794” występują dwa rodzaje ostrzału: karabinowy (wykonywany przez piechotę i kawalerię) oraz artyleryjski.

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

• las.

• inne jednostki (z wyjątkiem dział i dowódców).

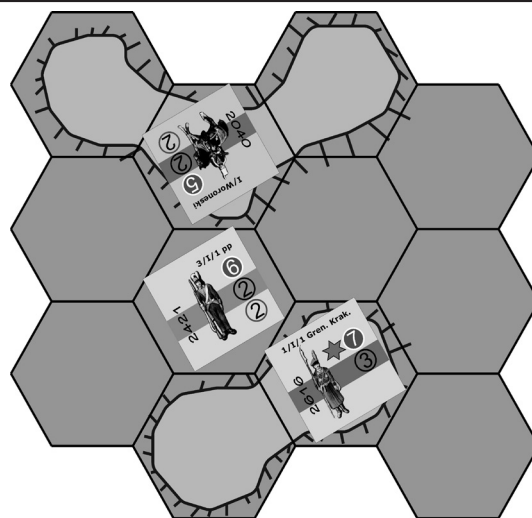
Krawędź heksu blokującego widoczność, również ją blokuje.



Między jednostkami nie ma widoczności.

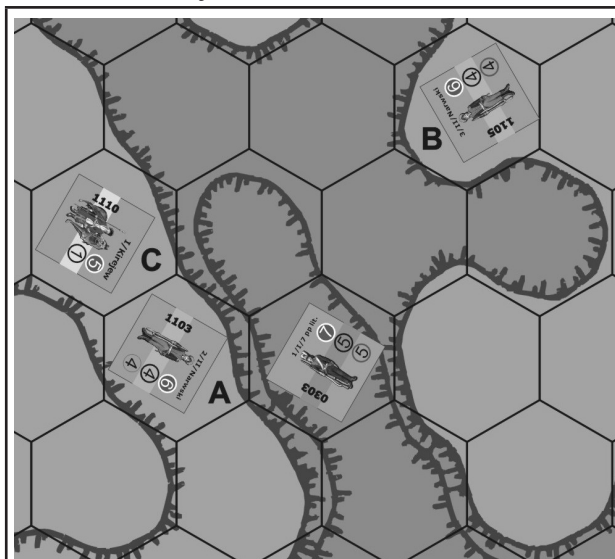
[10.1.1]. Stok nie blokuje widoczności.

[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.

[10.1.3]. Skarpa nie blokuje widoczności tylko wtedy, gdy oddziały zajmują sąsiednie pola. W pozostałych przypadkach, widoczność jest zablokowana.



Jednostki rosyjskie na polach A i B widzą polski oddział. Nie ma widoczności między rosyjskimi kozakami na polu C a polską piechotą.

[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.

[10.3]. Ostrzał jest możliwy tylko wtedy, gdy istnieje LC.

[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 drugim etapie aktywowany jest pułkownik Kirejew. Gracz dowodzący wojskami polskimi 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 Kirejewowi 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:

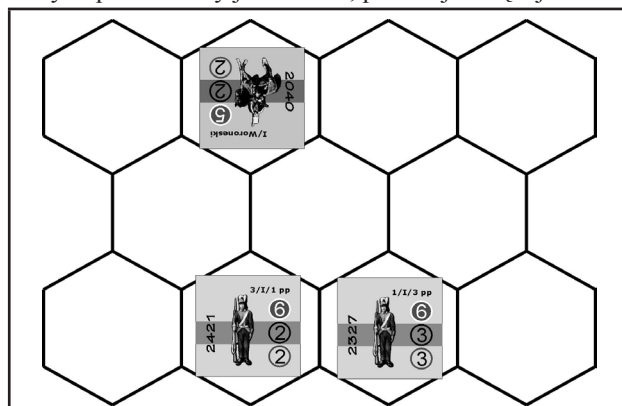
- a) siłę ognia należy podzielić przez dystans dzielący cel od oddziału strzelającego,
- b) tak uzyskany iloraz zaokrąglamy według definicji z punktu [3.4],
- c) w tabeli „Ostrzał karabinowy” odnajdujemy wiersz odpowiadający rezultatowi z punktu b) i odczytujemy efekt ostrzału.
- d) efekt ostrzału należy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

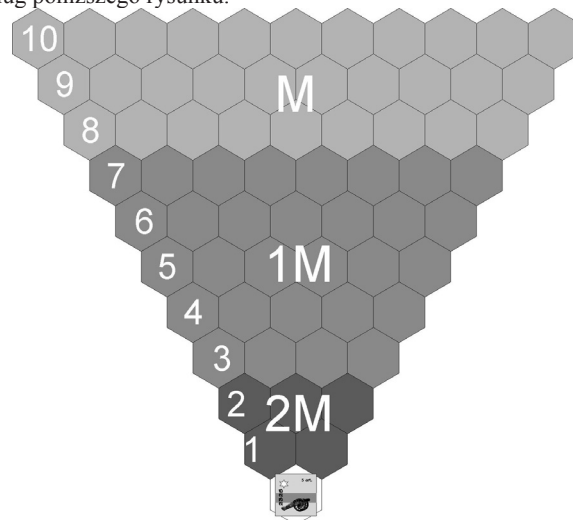
[10.9.9]. Jeśli oddział piechoty lub kawalerii wykonuje **trzeci lub czwarty ostrzał**, to należy zastosować **modyfikator -1** do testu morale.

Ciąg dalszy przykładu: Założmy, 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, żeton artylerii należy odwrócić awersem do góry. Nieodwrócone pozostają tylko żetony artylerii pieszej, które wykonały ruch - patrz [8.11] oraz działa z problemami technicznymi - patrz [10.10.4]. Awersem do góry należy je odwrócić na koniec etapu.

[10.10.6]. 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, to uznajemy, w sensie uzyskanych punktów zwycięstwa, że wroga artyleria została zdobyta (patrz [10.10.9]).

[10.10.7]. 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 [10.10.9]).

[10.10.8]. 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 [10.10.9]).

[10.10.9]. Gracze otrzymują 2 punkty zwycięstwa 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 strasy tylnej.

[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) lub przez skarpe, 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 wrogi oddział zajmuje 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 lit. i 2/I/7 pp lit. 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 0109;
- Rosjanie - pole 1108;

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

[11.11.5]. Oddział jest usuwany z gry, gdy musi powrócić po 6 etapie.

Przykład: 1/I/7 pp lit. i 2/I/7 pp lit. przegrały starcie w 5 etapie różnicą 7. Nie wracają już na pole bitwy.

[11.12]. **Kryzys morale.** Oddział wykonuje test morale, jeśli sojusznicka 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 wrogiej jednostki wskutek ostrzału lub kryzysu morale – 1 PZ;
- wygrane starcie wręcz – 1 PZ;
- zdobycie wrogiej artylerii – 2 PZ;
- odbicie własnej artylerii – 2 PZ;
- zabicie wrogiego 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 Rosjanie.

[12.4]. Możliwe jest zakończenie bitwy przed rozegraniem ostatniego etapu. Zwycięzcą jest ta strona, która w trzeciej turze dowolnego etapu ma 4 PZ. Przed rozgrywką, gracze mogą ustalić inne progi zwycięstwa.

13.0 Scenariusze.

[13.1]. **Scenariusz I - historyczny.**

Przedstawiona jest sytuacja tuż przed świtem. Polskie oddziały doszły do wąwozu. Piechota i artyleria uformowały kolumnę marszową, osłanianą na flankach przez kawalerię. Podpułkownik Stefan Grabowski rozkazał natychmiastowy szturm na rosyjskie szanie.

Początkowe rozstawienie wojsk polskich i rosyjskich - według numerów pól na żetonach.

Polskie działa rozpoczynają grę przykryte żetonami „Zaprzęg”.

Uwaga: W rozgrywce nie uczestniczy kawaleria, dowodzona przez majora Ignacego Eydziatowicza.

W **pierwszym** etapie w Puli Aktywacji jest tylko ppłk Grabowski.

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

- Polacy - ppłk Grabowski;
- Rosjanie - ppłk Lewiz;

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

- Polacy - ppłk Grabowski;
- Rosjanie - ppłk Lewiz **lub** płk Kirejew - gracz rosyjski w sekrecie wybiera jednego dowódcę.

Potyczka nierozstrzygnięta. Jeśli w dowolnym momencie gry, dowolny polski oddział znajdzie się na polu 1108 (oznaczone niebieską gwiazdką), to uznajemy, bez względu na ilość punktów zwycięstwa, że Polacy wtargnęli do rosyjskiego obozu. Jeśli później Rosjanie osiągną zwycięstwo automatyczne lub po zakończeniu gry, żeton PZ wskazuje Rosjan, to uznajemy, że bitwa skończyła się remisem.

[13.2]. **Scenariusz II - alternatywny.**

W tym scenariuszu, gracze mają możliwość sprawdzić, jak mogłaby potoczyć się walka, gdyby ppłk Grabowski opóźnił atak i poczekał na wsparcie kawalerii majora Eydziatowicza.

Początkowe rozstawienie wojsk rosyjskich - według numerów pól na żetonach.

Początkowe rozstawienie wojsk polskich - dowolnie na południowej krawędzi planszy. Artyleria zaczyna grę przykryta żetonem „Zaprzęg”.

W **pierwszym** etapie w Puli Aktywacji są tylko polscy dowódcy (ppłk Grabowski i mjr Eydziatowicz).

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

- Polacy - ppłk Grabowski lub mjr Eydziatowicz - wybiera gracz polski wedle własnego uznania;
- Rosjanie - ppłk Lewiz lub płk Kirejew - wybór należy do gracza rosyjskiego.

Potyczka nierozstrzygnięta - warunki identyczne, jak w scenariuszu I.

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

©2014 STRATEGEMATA i Adam Niechwiej

Wpływ terenu na ruch.

	Piechota	Kawaleria
teren "czysty"	1	1
pod górę	+1	+1
w dół	bez efektu	bez efektu
skarpa, w górę	+2	+3
skarpa, w dół	+1	+1
szaniec	+1	+1
wzdłuż drogi	zawsze 1	zawsze 1
las	2	3

Ucieczka.

Różnica w starciu	Etap powrotu
1 - 2	+1
3 - 5	+2
6 i więcej *	+3

* - zwycięskie oddziały nie ponoszą strat

Modyfikatory walki wręcz.

Ze względu na teren
+1 – obrońca znajduje się w lesie - 1 – wchodząc na pole starcia, atakujący wszedł w górę stoku lub skarpy
Ze względu na szyk
-1 – obrońca jest w czworoboku, przeciwko atakującej piechocie +3 – obrońca jest w czworoboku, przeciwko atakującej kawalerii
Ze względu na ukierunkowanie
+4 – atakujący wszedł ze strefy tylnej przeciwnika +2 – atakujący wszedł ze strefy bocznej przeciwnika
Ze względu na formację
+2 – szarża kawalerii -4 – w starciu uczestniczy samotnie stojąca artyleria
Ze względu na przewagę liczebną (modyfikator dla strony liczniejszej)
+1 – przewaga 2:1 +2 – przewaga 3:1 +3 – przewaga 4:1 i więcej
Ze względu na obecność dowódcy
+1 – oddział jest dowodzony w momencie starcia (patrz [4.2])

Ostrzał karabinowy.

Rezultat	Efekt
0 - 1	--
2 - 3	M
4 - 5	1M
6 i więcej	2M

Objaśnienia:

-- - brak efektu

M – test morale (patrz [3.4]). Jeśli test morale nie powiedzie się, oddział wycofuje się o jedno pole.
#M – do rzutu należy dodać wartość #. Jeśli test morale nie powiedzie się, jednostka wycofuje się o jedno pole.

Modyfikatory testu morale:

-1 – ostrzeliwany oddział znajduje się w lesie lub linia celowania przecina szaniec (*)
-1 – strzelającym oddziałem jest kawaleria
+1 – ostrzeliwany jest czworobok (*)
+1 – oddział jest ostrzeliwany przez strefę boczną lub tylną (*)
+1 – oddział wykonuje pierwszy ostrzał
-1 – oddział wykonuje trzeci lub czwarty ostrzał

(*) – modyfikator ma zastosowanie przy ostrzale artyleryjskim

Jeśli zmodyfikowany rzut wynosi 9 lub więcej, to oddział wycofuje się o jedno pole i ponosi jedną stratę.