

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.....	10
13.0 Scenariusze.....	10



## 1.0 Wstęp.

Gdy 24 marca 1794 roku, Tadeusz Kościuszko ogłaszał na krakowskim rynku akt powstania, było wiadomo, że sukces w walce z zaborcami może przynieść tylko ogólnonarodowe powstanie. Należało czym prędzej rozprzestrzenić insurrekcję na kolejne obszary Rzeczypospolitej, a przede wszystkim opanować duże miasta. Kluczową rolę pod względami ekonomicznym i politycznym odgrywała Warszawa. Naczelnik zamierzał iść na Skalbierz, Pińczów, Kielce i dalej na Warszawę. Z pewnością liczył się z możliwością stoczenia bitwy, lecz miał nadzieję, że zdoła narzucić swoje warunki i pokona przeciwnika. Kościuszko liczył na bierność armii austriackiej i pruskiej i zamierzał przebić się przez kordon rosyjski. 1 kwietnia armia polska, w sile około 1000 bagnietów i szabel oraz 7 dział, wyszła z Krakowa i dotarła do Luborzycy. Następnego dnia przybył gen. mjr Józef Zajączek. Z kierunku Pińczowa nadszedł brygadier Jan Ludwigo Manget na czele 2. Małopolskiej Brygady Kawalerii Narodowej. Płk Maciej Szyrer przyprowadził 6 regiment pieszy. 3 kwietnia armia polska doszła do Koniuszy. Wraz z 1 Wielkopolską Brygadą Kawalerii Narodowej przybył generał Antoni Madaliński, a gen. mjr ziemiański Jan Ślaski przyprowadził 2000 rekruta dymowego. Tymczasem Rosjanie koncentrowali swoje oddziały. W Skalbierzu był już generał Tormasow i oczekiwał na wojsko gen. Rachmanowa. 2 kwietnia przybył gen. mjr Fiodor Denisow, który objął naczelne dowództwo z rozkazu gen. Igelströma. Ta decyzja bardzo zraniła dumę gen. Tormasowa, który nie chciał wykonywać rozkazów „dońca” – Fiodor Piotrowicz Denisow wywodził się z kozaków dońskich i swoją pozycję w armii zawdzięczał tylko i wyłącznie własnemu męstwu. 3 kwietnia Rosjanie pochwycili polskiego emisariusza i dowiedzieli się, że armia polska koncentruje się w Koniuszy. Po naradzie, generał Denisow postanowił podzielić swoje siły. W nocy z 3 na 4 kwietnia, Rosjanie opuścili Skalbierz w dwóch kolumnach. Gen. Tormasow prowadził 2 bataliony piechoty, 9 szwadronów jazdy, 6 secin kozaków i 12 dział. Miał iść traktem Skalbierz – Winiary – Rzędowice – Przesławice. Następnie uszykować oddziały do bitwy i zaatakować obóz Kościuszki od północnego zachodu. W tym czasie gen. Denisow z głównymi siłami (4 i pół batalionu piechoty, 3 szwadrony, 6 secin, 6 dział) miał iść boczną drogą na Proszowice, a później obejść pozycje polskie drogą na Luborzycę i uderzyć od południa. Kościuszko nie znał zamiarów nieprzyjaciela. 4 kwietnia o świcie wyszedł z Koniuszy traktem na Przesławice, Rzędowice i liczył się z możliwością stoczenia bitwy w rejonie Winiar. Między godziną 6 a 7 doszło do potyczki polskiej straży przedniej z kozakami majora Adriana Denisowa (bratanek generała Fiodora) w okolicy Imbramowic. Po krótkiej walce obie strony wycofały się, ale pojmały jeńców. Kościuszko natychmiast zdał sobie sprawę z groźnego położenia i forsownym marszem na północ przerzucił armię na drogę Słomniki – Działoszyce. Tormasow rozumiał, że musi szybko zagrozić drogę Kościuszcze. W ten sposób Rosjanie wciąż mieli szansę na uchwycenie Polaków w kleszcze. Doszło do utarczek kawalerskich w rejonie Lelowice – Wrocimowice. Około godziny 10, armia polska zajęła pozycje pod Dziemierzycami. Dalsze posuwanie się na północ blokował Tormasow, który zajął, górujące nad okolicą, Wzgórze Kościejowskie. Kościuszko znalazł się w bardzo trudnej sytuacji. Atak na rosyjskie pozycje nie wróżył sukcesu. Odwrót przekreślał szansę na przebicie się w kierunku Mazowsza i umożliwiał ponowne połączenie armii rosyjskiej. Na domiar złego, około godziny 13 dotarł kombinowany batalion grenadierski ppłk. Tomatisa, wysłany w sukurs przez gen. Denisowa. W tej sytuacji Naczelnik postanowił stoczyć bitwę obronną na polach między Dziemierzycami a Janowiczkami.



## Bitwa.

Najdalej na polskim lewym skrzydle stała 2. Małopolska Brygada Kawalerii Narodowej. Skraj lasu przesłaniali strzelcy 2 regimentu pieszego. Za nimi była piechota liniowa I batalionu 2 regimentu i II batalionu 3 regimentu. W centrum stała piechota I batalionu 3 regimentu i I batalionu 6 regimentu. Tuż za nimi II batalion 6 regimentu. Kościuszko wykazał się sprytem i za wzgórzem, we wsi Dziemierzycy, ukrył 2000 kosynierów. Tych wojsk nie widział Tormasow i myślał, że polskie centrum jest o wiele słabsze niż było w rzeczywistości. Na polskim prawym skrzydle stała jazda z 1. Wielkopolskiej Brygady Kawalerii Narodowej i 4 Pułku Straży Przedniej. Wspierali ich piechurzy z II batalionu 7 regimentu. Działa rozmieszono na prawym skrzydle i w centrum, przed linią piechoty. Generał Tormasow mógł czuć się komfortowo. Zajmował dobre pozycje i mógł czekać na generała Denisowa. Jednak postanowił sam pokonać Polaków, aby nie dzielić się chwałą wojenną z pogardzanym kozakiem. Zszedł ze Wzgórz Kościejowskich i podzielił siły. Do manewru oskrzydającego wyznaczył III batalion jęgrów, 3 szwadrony kawalerii, sotnię kozaków i 2 działa pod dowództwem ppłk. Pustowałowa. Te siły miały obejść polskie lewe skrzydło. Tormasow z resztą wojsk chciał zaatakować i związać centrum. Na swej lewej flance oczekiwał rychłego przybycia gen. Denisowa, który odegrałby tylko pomocniczą rolę w unicestwieniu powstańczej armii. Było około godziny 16. Wychodzące oddziały Tor-

masowa i 4 Pułku Straży Przedniej. Wspierali ich piechurzy z II batalionu 7 regimentu. Działa rozmieszono na prawym skrzydle i w centrum, przed linią piechoty. Generał Tormasow mógł czuć się komfortowo. Zajmował dobre pozycje i mógł czekać na generała Denisowa. Jednak postanowił sam pokonać Polaków, aby nie dzielić się chwałą wojenną z pogardzanym kozakiem. Zszedł ze Wzgórz Kościejowskich i podzielił siły. Do manewru oskrzydającego wyznaczył III batalion jęgrów, 3 szwadrony kawalerii, sotnię kozaków i 2 działa pod dowództwem ppłk. Pustowałowa. Te siły miały obejść polskie lewe skrzydło. Tormasow z resztą wojsk chciał zaatakować i związać centrum. Na swej lewej flance oczekiwał rychłego przybycia gen. Denisowa, który odegrałby tylko pomocniczą rolę w unicestwieniu powstańczej armii. Było około godziny 16. Wychodzące oddziały Tor-

masowa od razu stały się celem dla polskiej artylerii. Szybki i celny ogień powstrzymał zakusy nieprzyjaciela. Rosjanie odskoczyli nieco w bok. Tormasow chciał uciszyć polskie działa ogniem swoich armat i doszło do pojedynku artyleryjskiego. Jednocześnie zaczął zmniejszać polskie lewe skrzydło, aby ułatwić zadanie Pustowałowowi. Rosyjski ostrzał spowodował zamieszanie w szeregach polskiej kawalerii. Z prawego skrzydła ruszyła do szarży kawaleria Madalińskiego, ale ostrzał artylerii rosyjskiej i dzielna postawa dragonów Muromcowa skutecznie ją powstrzymały. Tymczasem Pustowałow zakończył oskrzydlenie Polaków i wyszedł z lasu. Na swym skrzydle umieścił kozaków Adriana Denisowa z zadaniem obejścia Polaków od tyłu. 2 M. BKN zmieniła front i ruszyła do szarży, lecz kozacy twardo stawili opór i przeszli do kontrszarży. Polska kawaleria zaczęła się załamywać – kilku jeźdźców uciekło aż do Krakowa niosąc wieść o klęsce Kościuszki!!! Sytuację uratował chorąży Ignacy Neve. Szarża jego szwadronu zatrzymała, a następnie przepędziła kozaków, dając czas na uporządkowanie brygady. Kościuszko poszedł za ciosem i wsparł lewe skrzydło kawalerią Madalińskiego (na pewno poszły szwadrony 1 W. BKN i prawdopodobnie 4 PSP). Tutaj polski generał znów trafił na szwadrony dragonów ppłk Muromcowa, z którymi już się tego dnia potykał na prawym skrzydle. Walka była niezwykle krwawa i nieustępliwa. Polacy szarżowali trzykrotnie. Przy jednym z ataków wicebrygadier Piotr Jaźwiński zranił Muromcowa i wziął go do niewoli. To zdarzenie bardzo osłabiło morale rosyjskich żołnierzy. Mimo to Tormasow wciąż liczył na sukces na skrzydle i posłał z pomocą dwie kompanie jebrów Białowskiego. Na ten moment czekał Kościuszko. Widząc odchodzenie z centrum najpierw dragonów, a później jebrów postanowił przeprowadzić gwałtowny atak na bagnety na rosyjskie działa. Naczelnik stawiał wszystko na jedną kartę, bo zapadał już zmrok, a z lasu od strony Wrocimowic wychodziły czołówki kolumny gen. Denisowa. W środku kolumny uderzeniowej stało 320 kosynierów. Na flankach mieli po dwie kompanie piechoty liniowej z 6 i 3 regimentów. Uderzenie przygotował niezwykle skuteczny ostrzał polskiej artylerii, który uszkodził jedno działo i dwa jaszczyki. O gwałtowności i szybkości kosynierskiego ataku świadczy fakt, że rosyjska artyleria zdołała tylko dwukrotnie dać ognia kartaczami. Gdy polscy żołnierze dopadli armat, rozpoczęła się mordercza walka wręcz. Straszna bronią była kosa osadzona na sztorc, która zadawała potworne rany. Dwie armaty zdobyli Wojciech Bartosz Głowacki z Rzędowic i Stanisław Świstacki z Zakrzowa, a trzecią chorąży 3 regimentu Krzysztof Dębowski. Na pomoc artylerzystom ruszyli grenadierzy. Jednak impet Polaków był tak duży, że szybko złamali opór i wolę walki carskich wojaków. Generał Tormasow zupełnie stracił kontrolę nad wydarzeniami. W ciągu kilkunastu minut rosyjskie centrum było rozbite. Wysłani na skrzydło jebrzy zawrócili, ale trafili prosto pod kosy atakujących chłopów. Pościg za bezładnie uciekającymi prowadzili również żołnierze piechoty liniowej i konni ochotnicy z otoczenia Kościuszki. Naczelnik wciąż nie był pewny sukcesu. Osobiście poprowadził pół batalionu piechoty i kosynierów z rezerwy do ataku na lewym skrzydle. Uprzedził go mjr Lucke, który poprowadził kompanie I batalionu 2 regimentu do brawurowego szturmu na jebrów Pustowałowa. Zdyscyplinowani Rosjanie utworzyli czworobok i zamierzali opuścić pole bitwy. Nie pozwolili na to kosynierzy Kościuszki, którzy wybili cały III batalion jebrów. Z pogromu uciekły tylko oddziały kawalerii, które haniebnie pozostawiły swych towarzyszy broni z piechoty. Generał Denisow, wchodzący do bitwy po godzinie 18, ograniczył się do oddania kilku salw armatnich i uformowania czworoboków. Około 20 wycofał się do Kazimierzy Wielkiej. Nie podjął walki ze zmęczonymi oddziałami polskimi, bo zapadał zmrok, a jego żołnierze stracili pewność siebie, widząc rzeź kompanów.

Bitwa pod Raclawicami nie przyniosła polskiej armii sukcesu operacyjnego – Kościuszko nie otworzył drogi na Warszawę i powrócił do Krakowa. Jednak dała nadzieję na końcowy sukces i przyspieszyła wybuch insurekcji w stolicy (17 – 18 kwietnia 1794). Bitwa raclawicka stała się symbolem walki całego narodu z zaborcami. Obok mężnej postawy polskich żołnierzy, swoje chwile chwały mieli też chłopci. Z militarnego punktu widzenia bitwa pod Raclawicami była bardzo nowatorska. Kościuszko zastosował atak zwartej masy piechoty i zaskoczył generała Tormasowa, stosującego taktykę linearną w połączeniu z manewrem na skrzydło przeciwnika. Na uwagę zasługuje również umiejętne manewrowanie jazdą, w celu zabezpieczenia skrzydeł i świetne wyszkolenie polskiej artylerii, powstrzymującej ataki wojsk carskich. Gra, którą państwo trzymacie w rękach, daje możliwość rozegrania batalii raclawickiej w domowym zaciszu. Samemu można wczuć się w rolę Kościuszki, Tormasowa, a nawet pojedynczych żołnierzy i poczuć atmosferę tamtego dramatycznego popołudnia 4 kwietnia 1794 roku. Życzę dobrej zabawy i niezapomnianych emocji.

## 2.0 Rekwizyty.

W skład gry „Raławice 1794” wchodzi:

- niniejsza instrukcja;
- plansza o wymiarach 48cm x 68cm, 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 216 sztancowanych żetonów, reprezentujących siły obu stron oraz żetony pomocnicze.
- kostka dziesięciościenna.

Zestawienie ikon występujących na żetonach.

Rosjanie - zielone tło	Polacy - niebieskie tło
 generał Tormasow	 Naczelnik Kościuszko
 dowódca	 dowódca
 grenadier	 piechur
 muszkieter	 strzelec
 jegier	 kosynier
 dragon	 pocztowy
 huzar	 konny ochotnik
 jegier konny	 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 „Raławice 1794” zdarzenia losowe rozstrzygane są za pomocą kostki dziesięciościennej. Wynik „0” oznacza zero, a nie dziesięć.

## 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 12 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 12 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.
  - 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 usuwane są wszystkie żetony „Ostrzał” - patrz [10.9.10].

Żeton „Czas” 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 ponieść strat, ulega eliminacji i żeton nale-

ży bezpowrotnie zdjąć z planszy. Żeton pomocnicze nie obniża ją współczynnika „Morale”.

*Przykład: 1/1/2 pp z parametrami początkowymi „Morale” 6 i „Liczebność” oraz „Sila ognia” równymi 4 poniósł straty. Przykrywany jest żetonem „-1” - jego „Liczebność” i „Sila ognia” wynoszą 3 (4-1=3), a „Morale” pozostaje niezmienione (6).*

**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, 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 wrogie 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 Tormasow.** Ci dwaj dowódcy są głównodowodzącymi armii. W związku z tym podlegają specjalnym zasadom.

a) Gdy zostanie wylosowany Tormasow, 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 kosynierów - ich przynależność określa dwukolorowy pasek. Na te oddziały mogą oddziaływać generał Zająček i pułkownik Szyrer (pamiętając o [4.2]). Dowódca może dowodzić wszystkimi lub niektórymi oddziałami rezerwy **od piątego etapu**. Może zdarzyć się, że w jednym etapie oddział kosynierów będzie poruszał się i walczył po aktywacji Zająčka i/lub Szyrera, i/lub Kościuszki. Za każdym razem należy pamiętać o zasadzie [4.2].

**[4.5.1].** Podobnym zasadom podlega oddział konnych ochotników. Od pierwszej aktywacji może na niego oddziaływać (pamiętając o [4.2]) brygadier Manget i generał Madaliński. Może zdarzyć się, że w jednym etapie oddział ochotników będzie poruszał się i walczył po aktywacji Mangeta i/lub Madalińskiego, i/lub

Kościuszki. Za każdym razem należy pamiętać o zasadzie [4.2].

**[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 wskutek 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 rozstrzygnięcia walki wręcz, gracz wyrzuci 9 (lub 6 - patrz zasada opcjonalna w punkcie [11.7]), to należy wprowadzić w życie wynik starcia i rzucić jeszcze raz, stosując rezultat z punktu [4.6.1].

#### 5.0 Ukierunkowanie oddziału.

W grze „Raclawice 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. Dołączający do stosu oddział automatycznie przyjmuje ukierunkowanie takie, jakie mają inne oddziały na polu. 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.

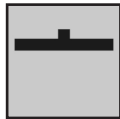
**[6.1.1].** Jednostki kawalerii mogą przechodzić przez pola zajęte

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”. Właściwości ugrupowania:

• prowadząc ostrzał, siłę ognia należy zsumować - jest to wyjątek od [6.8];

• zarówno w wyniku ostrzału karabinowego, jak i artyleryjskiego efektom 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: 1/1/6 pp i 2/1/6 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 wroga jednostkę (stos), kosztuje 1 dodatkowy punkt ruchu.

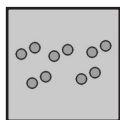
[6.12]. Na polu starcia, wszystkie jednostki zachowują szyk (wyjątek – patrz [7.1]) i ukierunkowanie i żadna ze stron nie może przekroczyć limitów określonych w [6.2].

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

## 7.0 Szyki oddziałów.

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

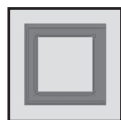
[7.1]. Nie można zmieniać szyku na polu starcia. Wyjątkiem jest tworzenie czworoboku podczas szarży kawalerii (patrz [7.3]).



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

Właściwości tyralierzy:

- oddział wydaje **jeden punkt ruchu**, niezależnie od terenu (+1 PR, gdy wchodzi na pole zajęte przez wroga 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.

[7.3.3]. Oddziały kosynierów nie mogą tworzyć czworoboku.

[7.4]. **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, 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.

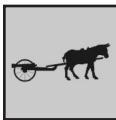
**[8.9]. Krok podwojony.** Przed poruszeniem **jednostki piechoty**, gracz może ogłosić, że dany oddział będzie poruszał się krokiem podwojonym, stosując następującą procedurę:

- 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, zabudowania i strumień.

**[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 ukie-  
runkowanie 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 wrogie 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 Scenariusze), 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, strumień 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.

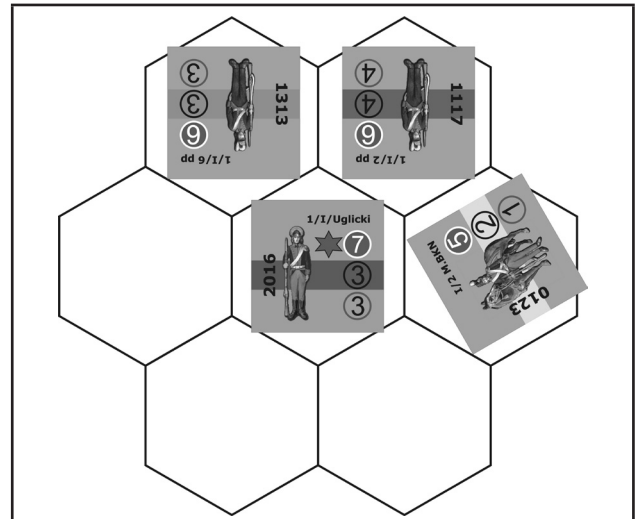
**[8.15.2].** Ruch jednostki przeciwnika jest skończony i dochodzi do starcia wręcz. Stroną atakującą są oddziały kontratakujące.

**[8.15.3].** Do rozstrzygnięcia kontraktaku, należy zastosować procedurę [11.7].

**[8.15.4].** Jeden oddział (stos) może być celem **tylko jednego** kontraktaku. 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 kontraktaku 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 kontraktaku.

**[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**.

• 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**.

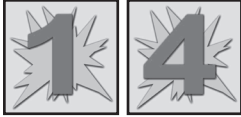
[9.2]. Oddział znajdujący się na polu starcia nie może zastosować żadnej z procedur z punktu [9.1].

[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.

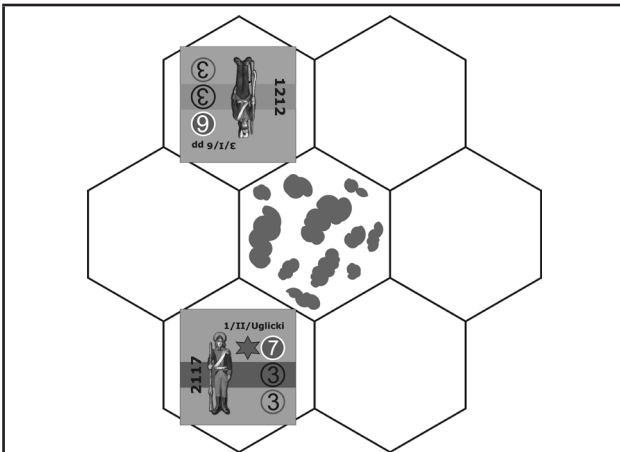


W grze „Raławice 1794” występują dwa rodzaje ostrzału: karabinowy (wykonywany przez piechotę i kawalerię) oraz artyleryjski.

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

- las,
- zabudowania,
- wzgórze (przykład: pola 1315 i 1316 blokują widoczność między polami 1215 a 1415),
- inne jednostki (z wyjątkiem dział i dowódców).

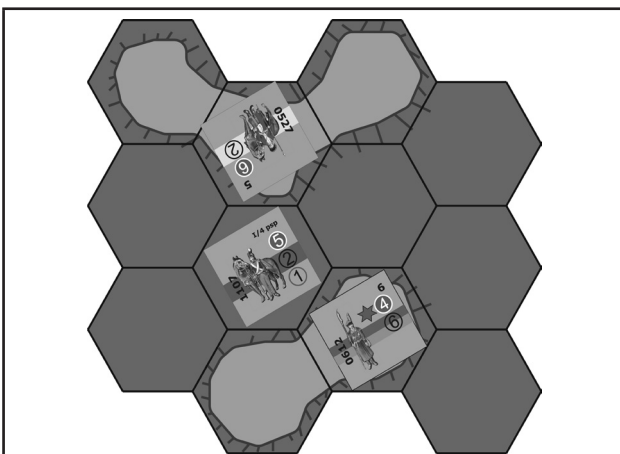
Krawędź heksu blokującego widoczność, również ją blokuje.



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 koszykami 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 wyprowadzić LC przez strefę boczną.

[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 trzecim etapie aktywowany jest ppłk Tomatis. 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 Tomatisowi 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.



[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.

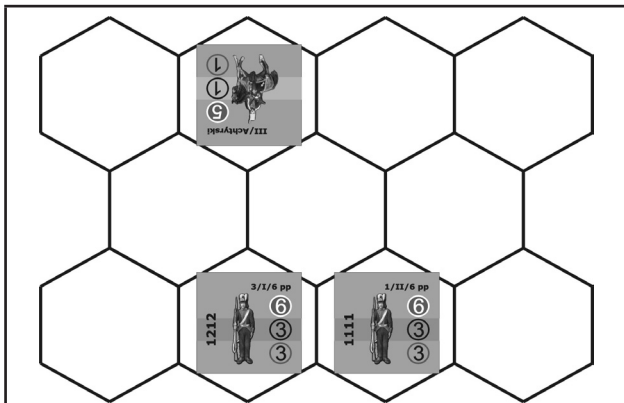
[10.9.5]. Powyższej procedury nie przeprowadza się, gdy celem jest samotnie stojąca artyleria – na polu nie ma innych nieartyleryjskich jednostek. Artyleria zostaje zdobyta (w sensie punktów zwycięstwa), gdy zostaną spełnione wszystkie warunki:

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



3/I/6 pp i 1/II/6 pp zajmują sąsiednie pola i wspólnie ostrzeliwują III/Achtyrski. 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.

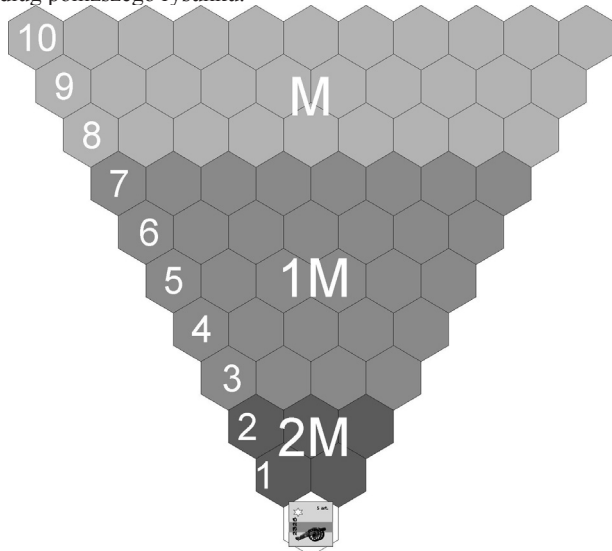
[10.9.9]. Jeśli oddział piechoty lub kawalerii wykonuje **trzeci lub czwarty ostrzał**, to należy zastosować **modyfikator -1** do testu morale.

*Ciąg dalszy przykładu:* Załóżmy, że 3/I/6 pp był przykryty żetonem „Ostrzał” z cyfrą „3”, a 1/II/6 pp z cyfrą „1”. Uwzględniamy najkorzystniejszy modyfikator dla celu ostrzału. III/Achtyrski wykonuje test morale. Łączny modyfikator wynosi 0 (1{1M} - 1 = 0).

[10.9.10]. W trzeciej turze każdego etapu, należy zdjąć z jednostek wszystkie żetony „Ostrzał”.

**[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 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:* 3 art. polska (jedna gwiazdka) ostrzeliwuje rosyjską piechotę z 1/II/Uglicki, znajdującą się w lesie, na dystansie 6 pól. Oddział rosyjski sprawdza morale - należy zastosować modyfikator +1 (1 [dystans] + 1 [białe gwiazdki] - 1 [las]).

[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 strazy tylnej.

[10.11.1]. Jednostkę należy wycofywać tak, aby zwiększyć odległość od wrogiemu oddziału, który spowodował wycofanie. Możliwe pola wycofania należy rozpatrywać ściśle według podanej kolejności:

- 1) pola w strefie tylnej;
- 2) pola w strefie bocznej;
- 3) pola w strefie przedniej.

Uwaga. Podczas wycofania, priorytetem jest oddalenie się od przeciwnika. Gdy jest kilka możliwych kierunków, to należy wycofać oddział w pierwszą z podanych wyżej stref.

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

[10.11.3]. W trakcie wycofania można dołączyć do stosu (żeton należy umieścić na spodzie stosu) – jednostka przyjmuje ukierun-

kowanie oddziału, który był na heksie.

[10.11.4]. Oddział, wycofując się w górę zbocza (nawet wzdłuż drogi) lub przez strumień, ponosi jedną stratę.

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

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

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

[10.11.8]. 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) **oba** 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.

**Zasada opcjonalna.** Jeśli gracze uznają, że wyniki starcia są zbyt losowe, mogą stosować kostkę sześciocienną.

**Wyjaśnienie.** Rzuty kostką dziesięciocienną oddają sposób walki ówczesnych armii. Ze względu na lepszą kontrolę własnych wojsk preferowano ostrzał. Atak na bagnety i szarża kawalerii powodowały chaos oraz ryzyko utraty kontroli nad oddziałem, nawet w przypadku odniesienia sukcesu. Mając świadomość dużej rozpiętości wyników, gracze muszą kalkulować szansę udanego ataku wręcz.

#### [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.

Gracze rozdzielają straty wśród kontrolowanych oddziałów według własnego uznania.

[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. Przeciwnie należy stosować tylko wtedy, 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: 1/1/2 pp i 4/1/2 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 0110;
- Rosjanie - pole 2334 lub 2601 dla oddziałów generała Deniso-wa.

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 12 etapie.

*Przykład: 1/1/2 pp i 4/1/2 pp przegrały starcie w 10 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.

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

- wylimitowanie wrogiej jednostki wskutek ostrzału lub kryzysu morale – 1 PZ;

- wygrane starcie wręcz – 1 PZ;
- zdobycie wrogiej artylerii – 2 PZ plus ilość białych gwiazdek;
- odbicie własnej artylerii – 2 PZ;
- zabicie wrogiego dowódcy – 3 PZ.

[12.2]. Aktualny wynik należy zaznaczyć na torze etapów.

*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. Zwycięstwo automatyczne odnosi ta strona, która w trzeciej turze dowolnego etapu ma 6 PZ. Przed rozgrywką, gracze mogą ustalić inny próg zwycięstwa.