

# PLANSZOWA GRA WOJENNA RACŁAWICE 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.....	8
10.0 Ostrzał.....	9
11.0 Walka wręcz.....	10
12.0 Warunki zwycięstwa.....	11
13.0 Scenariusze.....	11

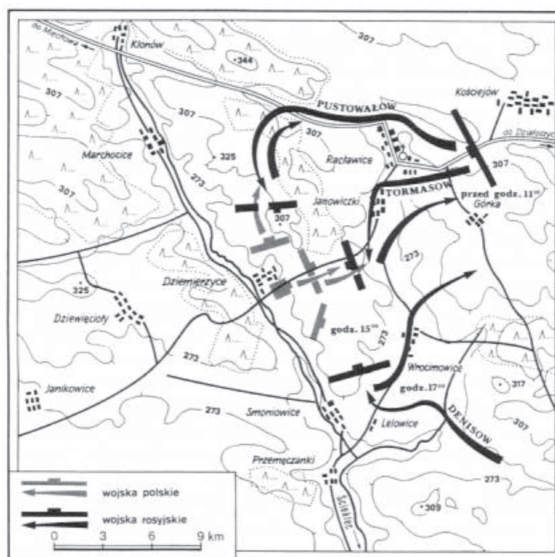


## 1.0 Wstęp.

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 insurekcję 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 radzie, 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 kawaleryjskich 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 stanęła 2. Małopolska Brygada Kawalerii Narodowej. Skraj lasu przesłaniaли strzelcy 2 regimentu pieszego. Za nimi była piechota liniowa I batalionu 2 regimentu i II batalionu 3 regimentu. W centrum stanęła 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 stanęła jazda z 1. Wielkopolskiej Brygady Kawalerii Narodowej i 4 Pułku Straży Przedniej. Wspierali ich piechurzy z II batalionu 7 regimentu. Działa rozmieszczono 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 Tormasowa 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 zmiekczać 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 jęgrów Białowskiego. Na ten moment czekał Kościuszko. Widząc odchodzenie z centrum najpierw dragonów, a później jęgrów 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 jęgrzy 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 szturm na jęgrów Pustowałowa. Zdyscyplinowani Rosjanie utworzyli czworobok i zamierzali opuścić pole bitwy. Nie pozwolili na to kosynierzy Kościuszki, którzy wybili cały III batalion jęgrów. 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 męskiej 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.

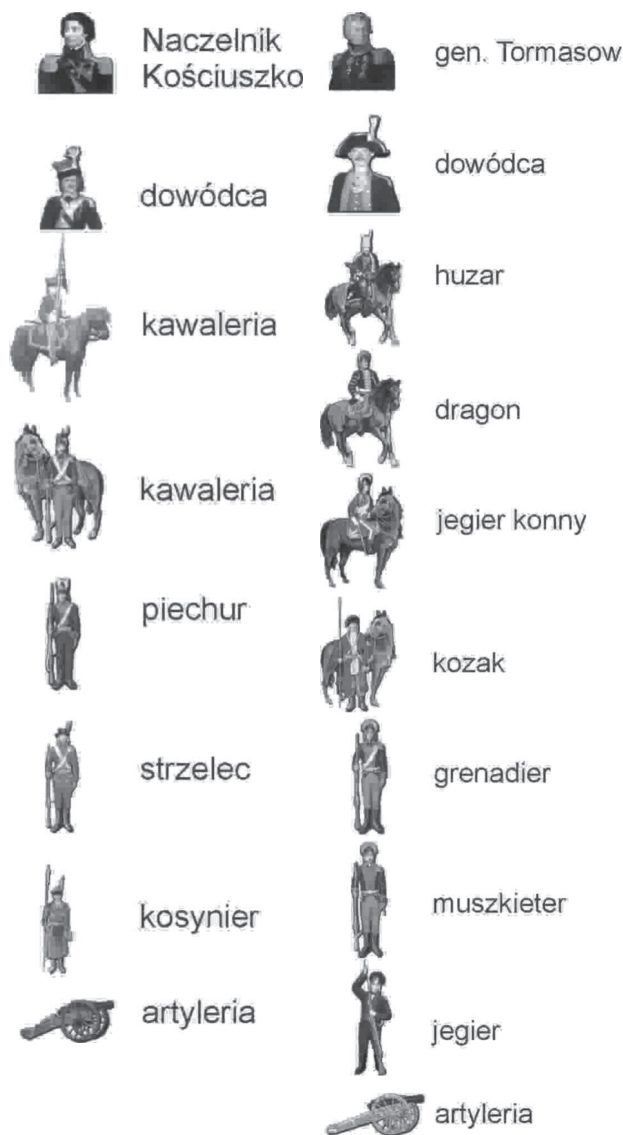
W skład gry wchodzi:

- niniejsza instrukcja;
- plansza o wymiarach 48cm x 68cm, przedstawiająca teren, na którym doszło do bitwy z uwzględnieniem ówczesnej sieci dróg i zabudowy. Na mapie naniesiono siatkę heksagonalną, aby ułatwić graczom poruszanie oddziałów i obliczanie odległości między nimi. W razie wątpliwości, należy przyjąć ten teren, który zajmuje ponad 50% powierzchni pola;
- komplet 468 żetonów, reprezentujących siły obu stron oraz żetony pomocnicze. Przed rozpoczęciem gry należy porozcinać awersy i rewersy, a następnie precyzyjnie skleić.

Zestawienie ikon występujących na żetonach.

Polacy - niebieskie tło:

Rosjanie - zielone tło:



Poniższy rysunek objaśnia oznaczenia, występujące na żetonach.



- [2.1]. Skala gry. Etap odpowiada 10 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 jedno działo. Jeden punkt siły to 15 żołnierzy.
- [2.2]. Kostka do gry. W grze „Raławice 1794” wszystkie zdarzenia losowe rozstrzygane są za pomocą kostki dziesięciościennej dołączonej do gry. Wynik „0” oznacza 0, a nie 10.

## 3.0 Rozgrywka.

- [3.1]. Przed przystąpieniem do gry, należy rozstawić żetony według listy zamieszczonej przy konkretnym scenariuszu. Żetony dowódców ze znakami zapytania, powinny być w kubeczku lub innym naczyniu, tworząc Puli Aktywacji.
- [3.2]. Aby ułatwić graczom wykonywanie czynności związanych z grą, cała rozgrywka została podzielona na 15 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 15 etapu lub w momencie, gdy któryś z graczy spełni warunki automatycznego zwycięstwa.
- [3.3]. Czynności wykonywane w poszczególnych etapach:  
Tura 1. Każdy z graczy wybiera dwa spośród dostępnych żetonów aktywacji i wraz z głównodowodzącym umieszcza w Puli Aktywacji. Pozostałe żetony aktywacji nie mogą być ujawnione przeciwnikowi.  
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.

Tura 3. Sprawdzenie, czy zostały spełnione warunki automatycznego zwycięstwa dla któregoś z graczy. Jeśli tak, rozgrywka kończy się pogromem.

Etap kończy się, gdy w Puli Aktywacji nie pozostał żaden dowódca. 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. Niektóre jednostki są reprezentowane przez dwa lub trzy żetony. Grę rozpoczyna żeton z numerem 1. Gdy oddział ponosi straty, należy żeton odwrócić rewersem do góry, a jeśli był już odwrócony, to zastąpić żetonem z kolejnym numerem, ale z tym samym identyfikatorem. Oddział uznajemy za wyeliminowany, gdy zdejmemy ostatni reprezentujący go żeton. *Przykład: 1/kosytnier zaczyna grę posiadając liczebność 9. Ten oddział reprezentowany jest przez 2 żetony, które łącznie posiadają 4 poziomy liczebności.*

**Sila 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.

**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]. Każdy oddział podlega konkretnemu dowódcy, którego nazwisko znajduje się na żetonie.

[4.2]. Oddział jest uznawany za dowodzony, jeśli znajduje się **nie dalej niż 4 pola** od swojego dowódcy. Może wtedy wykonywać czynności w fazach 2 i 4.

[4.3]. Jeśli dany dowódca poległ, podporządkowane mu oddziały przechodzą pod komendę głównodowodzącego. W przypadku śmierci generała Tormasowa, podległe mu dwie kompanie jęgrów i sotnia kozacka, pozostają niedowodzone do końca gry.

[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 wykonać następujące czynności w podanej kolejności:

- aktywować **dowolnego rosyjskiego dowódcę**,
- aktywować siebie.

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]. 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.

[4.5.1]. Jeśli ostrzał karabinowy jest rozstrzygany w wierszu „10 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.

[4.5.2]. Jeśli ostrzał artyleryjski prowadzony jest na dystansie **3 pól lub mniejszym**, należy wprowadzić w życie efekt ostrzału i rzucić kostką, stosując rezultat z punktu [4.5.1].

[4.5.3]. Jeśli podczas rozstrzygania walki wręcz, gracz wyrzuci 9, to należy wprowadzić w życie wynik starcia i rzucić jeszcze raz, stosując rezultat z punktu [4.5.1].

#### 5.0 Ukierunkowanie oddziału.

W grze „Raclawice 1794” oddział musi być ściśle ukierunkowany na pole, 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 sojusznicze jednostki (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 w stosie muszą mieć identyczne ukierunkowanie. Wyjątkiem jest artyleria, która może być dowolnie ukierunkowana.

[6.1]. W fazie ruchu, jednostki mogą, kosztem dodatkowego 1 PR, przechodzić przez sojusznicze od-

działy. Nie wydają dodatkowego punktu ruchu, gdy:

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

[6.2]. Po zakończeniu fazy ruchu, na danym polu może być:

- maksymalnie cztery oddziały piechoty lub
- maksymalnie dwa oddziały kawalerii lub
- jeden oddział piechoty i maksymalnie dwa działa lub
- jeden oddział kawalerii i jedno działko lub
- maksymalnie 6 dział.

[6.3]. Dowódcy nie podlegają powyższemu ograniczeniu – mogą skończyć ruch na dowolnym polu zajęтым przez sojusznicze jednostki.

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

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

[6.6]. Ostrzał karabinowy może prowadzić tylko oddział na wierzchu stosu. Wyjątkiem jest artyleria, która zawsze może strzelać.

[6.7]. Efektom ostrzału karabinowego podlega jednostka na szczycie stosu.

[6.8]. Efektom ostrzału artyleryjskiego podlega każda jednostka osobno.

*Przykład 1: 1/I/3 pp, 4/I/3 pp i 3/II/3 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. Tracą 1 poziom liczebności (decyzja gracza, który oddział osłabić).*

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

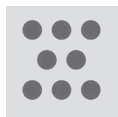
[6.10]. Na polu starcia, wszystkie jednostki zachowują szyk (wyjątek – patrz [7.1]) i ukierunkowanie i żadna ze stron nie może przekroczyć limitów określonych w [6.2].

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

## 7.0 Szyki oddziałów.

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

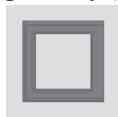
[7.1]. Nie można zmieniać szyku na polu starcia. Wyjątkiem jest tworzenie tyralierii wskutek poniesionych strat (patrz [7.2]) i tworzenie czworoboku podczas szarży kawalerii (patrz [7.3]).



[7.2]. **Szyk tyralierski.** Może być tworzony, kosztem 1 PR, przez jednostki polskich strzelców i rosyjskich jegrów. Pozostałe jednostki piechoty automatycznie przechodzą w szyk tyralierski, gdy ich liczebność wynosi **2 lub mniej**. Po przejściu w szyk tyralierski, jednostkę należy przykryć żetonem pomocniczym „Tyraliera”. Właściwości tyralierii:

- oddział nie wydaje punktów ruchu, gdy wykonuje zwrot;
- linia celowania może być wyprowadzana przez strefę boczną (patrz [10.2]).

[7.3]. **Czworobok.** Może być tworzony przez **batalion piechoty** (cztery kompanie), znajdujący się w terenie „czystym”. Każda z kompanii musi mieć **liczebność minimum 4**. Fakt utworzenia należy zaznaczyć żetonem pomocniczym „Czworobok”.



Formując ten szyk we własnej fazie ruchu, oddziały wy-

dają wszystkie PR. Rozformowanie czworoboku kosztuje 1 PR – jednostki przechodzą w dowolny inny szyk i przyjmują dowolne, lecz jednakowe, ukierunkowanie.

[7.3.1]. Czworobok można tworzyć w momencie wejścia wrogiej kawalerii na pole zajmowane przez **batalion piechoty**. Należy wykonać test morale. Jeśli test powiedzie się, piechota tworzy czworobok. W przeciwnym razie, stos piechoty traci jeden poziom liczebności.

[7.3.2]. Właściwości czworoboku:

- wszystkie sąsiednie hekсы są polami strefy przedniej,
- we własnej fazie ruchu może przesunąć się, kosztem wszystkich PR, o jedno pole w terenie czystym,
- batalion w czworoboku nie może atakować,
- rozstrzygając walkę wręcz **przeciwko kawalerii**, należy dodać 3,
- rozstrzygając walkę wręcz **przeciwko piechocie**, należy odjąć 1,
- w walce wręcz wykorzystuje całą liczebność,
- w walce ogniowej wykorzystuje ¼ sumy sił ognia.

[7.4]. **Kozacka lawa.** 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”).

[7.5]. Oddziały kosynierów nie mogą tworzyć ani tyralierii, ani czworoboku.

## 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.

[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 pie-**



**choty**, 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 sojusznicze oddziały,
- nie może przechodzić przez las, przez strumień, ani przez zabudowania.

**[8.10]. Linia.** Minimum 4 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 [8.15].

*Wyjaśnienie: Ten zapis pozwala graczom na koordynację ruchu i ostrzału wykonywanych przez kilka jednostek.*

**[8.11]. Ruch artylerii.** W fazie aktywacji **sojuszniczego dowódcy**, jednostka artylerii 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.

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

**[8.13]. Szarża kawalerii.**

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

- przesunęła się przynajmniej o 3 pola;
- nie wykonywała zwrotów,
- nie przechodziła przez strumień, las, zabudowania lub inne jednostki (również artylerię).

**[8.13.2].** Do rozstrzygnięcia szarży należy zastosować procedurę [11.7].

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

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

**[8.14]. Kontratak.**

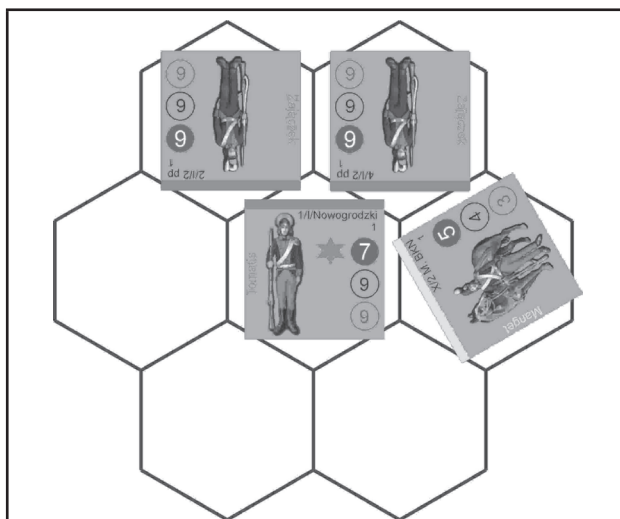
**[8.14.1].** Jeśli gracz może wykonać kontratak (patrz [9.0]), to przesuwa oddział na pole zajmowane przez wroga jednostkę.

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

**[8.14.3].** Do rozstrzygnięcia kontrataku, należy zastosować procedurę [11.7].

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

**[8.14.5].** Dany oddział może kontratakować **tylko jeden raz** w danej fazie ruchu przeciwnika.



*Przykład: Oddział rosyjski nie może być celem kontrataku wszystkich polskich jednostek, gdyż zostałby złamany przepis [6.2]. Szwadron kawalerii może wykonać jedną z czynności podpunktu [9.1C]. Kontratakowiec musi samodzielnie. Wspólnie mogą kontratakować dwie kompanie piechoty. Każda jednostka osobno przeprowadza procedurę [9.1A].*

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

**[8.14.7].** Ruch kolejnych jednostek jest możliwy po rozstrzygnięciu kontrataku.

**[8.15].** Gracz może przesunąć następny oddział, gdy ruch poprzedniej jednostki jest definitywnie skończony.

**[8.16]. Wycofanie.** W wyniku ostrzału lub walki wręcz, oddział może zostać zmuszony do opuszczenia zajmowanego heksu.

**[8.16.1].** Podczas wycofywania jednostka nie wydaje punktów ruchu.

**[8.16.2].** Oddział, wycofując się przez strumień (nawet po moście) lub w górę zbocza (nawet wzdłuż drogi), traci 1 poziom liczebności.

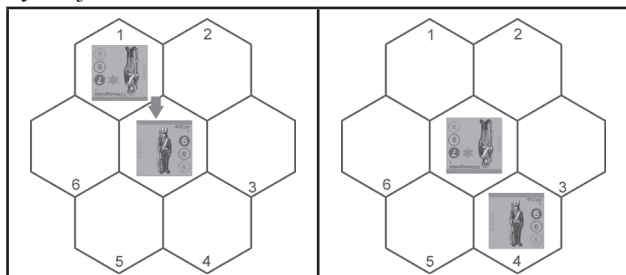
**[8.16.3].** Jednostka nie może wycofać się poza planszą lub na pole zajęte przez wroga oddział. Jeśli są to jedyne możliwości, jednostka **ulega eliminacji**.

**[8.16.4].** Oddział traci jeden poziom liczebności, jeśli wycofuje się na pole, znajdujące się we wrogiej strefie przedniej, należącej do jednostki, która nie uczestniczyła w starciu.

**[8.16.5].** W wyniku ostrzału jednostka **zawsze** wycofuje się na pole strefy tylnej. Kierunek, z którego był przeprowadzany ostrzał, nie jest istotny.

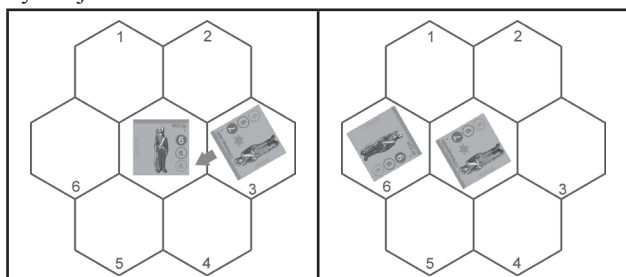
**[8.16.6].** Poniższe rysunki przedstawiają możliwe odwroty po walce w zależności od strefy, z której wszedł atakujący oddział oraz ukierunkowanie jednostek po walce.

Sytuacja 1:



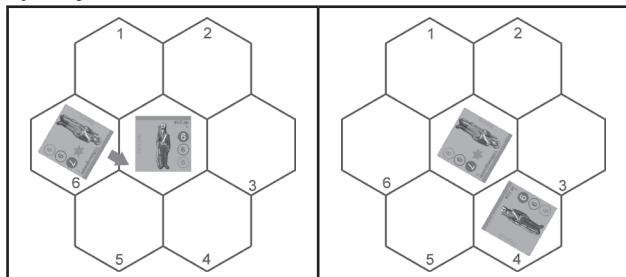
Atakuje oddział rosyjski. Jeśli wchodzi na pole starcia z pola 1 lub 2, to polski obrońca, po przegranym starciu, może wycofać się na pole 4 lub 5.

Sytuacja 2:



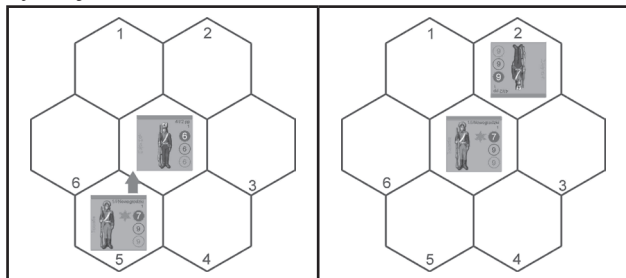
Atakuje oddział rosyjski. Jeśli wchodzi na pole starcia z pola 3, to polski obrońca, po przegranym starciu, może wycofać się na pole 5 lub 6.

Sytuacja 3:



Atakuje oddział rosyjski. Jeśli wchodzi na pole starcia z pola 6, to polski obrońca, po przegranym starciu, może wycofać się na pole 3 lub 4.

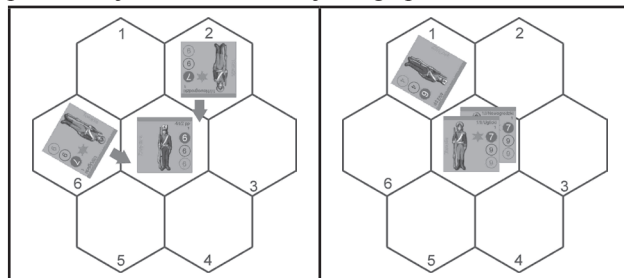
Sytuacja 4:



Atakuje oddział rosyjski. Jeśli wchodzi na pole starcia z pola 4 lub 5, to polski obrońca, po przegranym starciu, może wycofać się na pole 1 lub 2.

[8.16.7]. W przypadku, gdy jednocześnie zachodzą dwie lub trzy z sytuacji przedstawionych w punkcie [8.16.6], należy rzucić kostką. Wynik 0,7,8,9 oraz numery pół, z których

weszły atakujące oddziały, oznacza eliminację obrońców. Pozostałe rezultaty określają pole, na które należy wycofać pokonane jednostki ze stratą jednego poziomu liczebności.



Przykład: Atakujące oddziały rosyjskie wchodzi na pole starcia z pól 2 i 6. Jeśli polski oddział przegrał starcie należy rzucić kostką. Rezultaty 0,7,8,9 oraz 2 i 6 oznaczają eliminację wszystkich pokonanych jednostek. Załóżmy, że wypadło 1. Oddział polski traci jeden poziom liczebności i wycofuje się na pole 1. Należy przyjąć ukierunkowanie oddziałów, tak jak pokazano na rysunku.

[8.16.8]. Jeśli zachodzą jednocześnie wszystkie sytuacje z punktu [8.16.6], jednostka (stos) ulega eliminacji.

[8.16.9]. Jednostki atakujące wycofują się na pole, z którego weszły na pole starcia.

[8.16.10]. W trakcie wycofania można dołączyć do stosu (żeton należy umieścić na dnie stosu) – jednostka przyjmuje ukierunkowanie oddziału, który był na heksie. Jest to wyjątek od sytuacji przedstawionych w punkcie [8.16.6]. Jeśli w wyniku wycofania, zostałyby przekroczone limity z punktu [6.2], jednostka wycofuje się na kolejne pole.

[8.16.11]. Dowódca może wycofać się o jedno pole, gdy wrogi oddział znajdzie się na sąsiednim heksie.

## 9.0 Reakcja na ruch przeciwnika.

[9.1]. Gdy wrogi oddział znajdzie się w fazie ruchu w strefie przedniej 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 [8.14]). Jeśli nie przejdzie testu, wycofuje się o dwa pola.

**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 [8.14]) 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.**

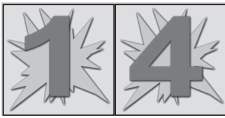
[9.2]. Oddział znajdujący się na polu starcia nie może zastosować żadnej z procedur z punktu [9.1].

[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.





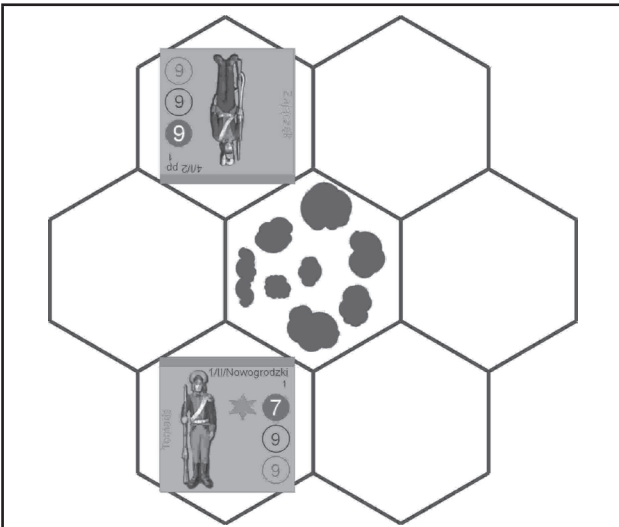
**10.0 Ostrzał.**

W grze „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,
- inne jednostki (z wyjątkiem dział i dowódców).

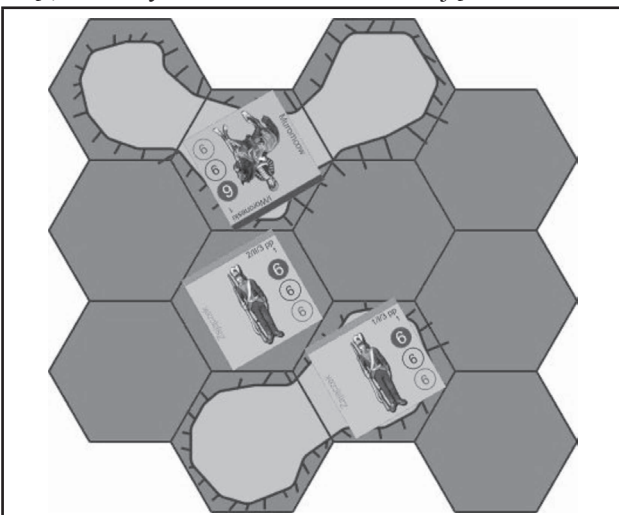
Krawędź heksu blokującego widoczność, również ją blokuje.



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 jednostkami 1/1/3ppaI/Woroneski jest widoczność.

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

[7.2]), które mogą wyprowadzać LC przez strefę boczną.

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

[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: [Scenariusz historyczny]. W pierwszym etapie aktywowany jest ppłk Pustowałow. Gracz dowodzący wojskami kościuszkowskimi może wykonać jeden ostrzał dowolną jednostką lub jednostkami (patrz [10.9.6]) znajdującą się na planszy. Po wprowadzeniu efektów ostrzału, gracz rosyjski może poruszyć jednostkę podległą Pustowałowowi lub wykonać ostrzał dowolnym oddziałem.*

[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, **nie może** kontynuować ruchu.

[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 **4 strzały w etapie**. 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 kosynierów i kozaków nie mogą prowadzić walki ogniowej.

**[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],

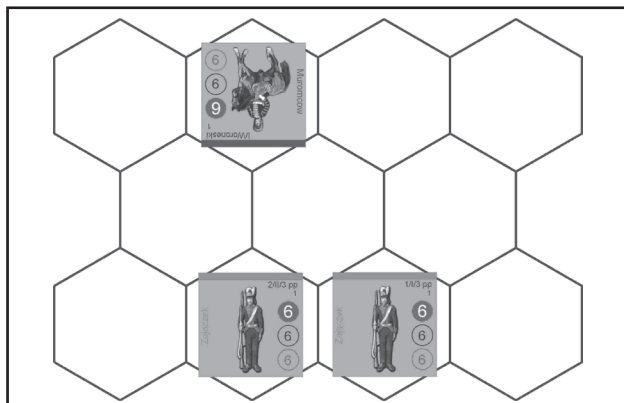
c) w tabeli „Walka karabinowa” odnajdujemy wiersz odpowiadający rezultatowi z punktu b) i odczytujemy efekt ostrzału.

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 ulega eliminacji, 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 „Walka karabinowa” o tyle wierszy, ile jest pól, z których prowadzony jest ostrzał, pomniejszoną o jeden.



*1/I/3 pp i 2/II/3 pp zajmują sąsiednie pola i wspólnie ostrzeliwiają I/Woroneski. Obie jednostki mają siłę ognia 6. Wyjściowym wierszem jest „3 – 5”. Ponieważ ostrzał wykonują dwie jednostki przechodzimy o jeden wiersz w dół – „6 – 9” Efektem ostrzału jest 1M. Oddział rosyjski wykonuje test morale. Do rzutu należy dodać 1.*

#### [10.9.7]. Efekty ostrzału.

-- - 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

-1 – ostrzeliwany oddział znajduje się w zabudowaniach

-1 – strzelającym oddziałem jest kawaleria

-1 – ostrzeliwany oddział jest w szyku tyralierskim

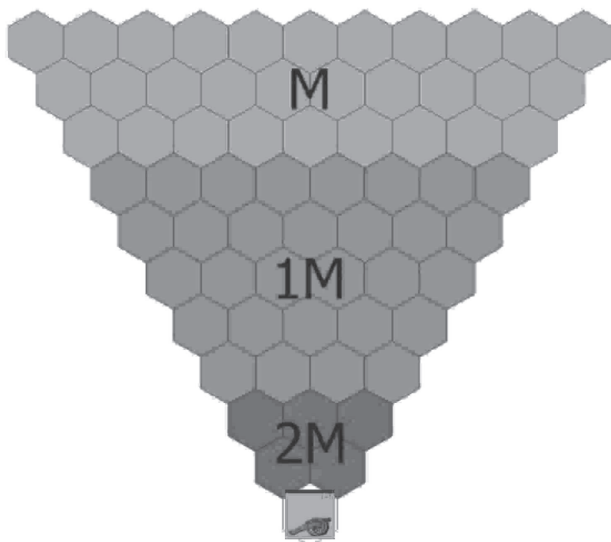
+1 – ostrzał prowadzą polscy strzelcy lub rosyjscy jęgrzy (bez udziału innych jednostek)

+1 – ostrzeliwany jest czworobok

Jeśli zmodyfikowany rzut wynosi 9 lub więcej, to oddział wycofuje się i traci jeden poziom liczebności.

#### [10.10]. Ostrzał artyleryjski.

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



[10.10.2]. Każde działo 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 **dowolnego** dowódcy. Gracz oznajmia fakt wykonania strzału i efekt natychmiast jest wprowadzany w życie.

[10.10.4]. 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 wroga artyleria ulega eliminacji.

#### 11.0 Walka wręcz.

Ma miejsce w fazie 4 i/lub w fazie 2 (kontratak, szarża).

[11.1]. Do walki wręcz może dojść tylko wtedy, gdy wroga oddziały zajmują jedno pole. Należy zaatakować **wszystkie** wroga 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**.

[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.

[11.8]. Efekty walki wręcz:

- zwycięskie oddziały tracą jeden poziom liczebności, pozostają na polu i przyjmują ukierunkowanie zgodnie z [8.16.6],
- pokonane jednostki muszą wycofać się o jedno pole (patrz [8.16.6]) i tracą dwa poziomy liczebności.

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

[11.10]. Zaatakowana, samotnie stojąca na polu, artyleria broni się jak piechota z liczebnością 1. Jeśli gracz atakujący odniesie zwycięstwo, uznaje się, że działo zostało wyeliminowane, a zwycięskie jednostki nie ponoszą strat.

[11.11]. Jeśli artyleria zajmuje pole wspólnie z sojuszniczą jednostką, w żaden sposób nie wpływa na walkę wręcz. Jeśli oddziały sojusznicze zostaną zmuszone do wycofania, artyleria ulega eliminacji.

**12.0 Warunki zwycięstwa.**

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

- wyeliminowanie jednostki przeciwnika – wartość morale na żetonie numer 1,
- wyeliminowanie artylerii – 8 PZ,
- wyeliminowanie dowódcy – 10 PZ.

[12.2]. Po rozegraniu ostatniego etapu, gracze porównują ilość PZ. Ten, który zgromadził więcej punktów zwycięstwa, wygrał rozgrywkę. Różnica określa skalę zwycięstwa:

- 1 – 8 – małe zwycięstwo,
- 9 – 16 – duże zwycięstwo,
- 17 i więcej – pogrom.

[12.3]. Przy każdym scenariuszu, podane są warunki automatycznego zwycięstwa.

**13.0 Scenariusze.**

Scenariusz historyczny.

Ukazana jest sytuacja około godziny 16. Grupa podpułkownika Pustowałowa zakończyła manewr obejścia polskiego lewego skrzydła, a główne siły generała Tormasowa przekroczyły Ścieklec i zajęły pozycje pod wsią Janowiczki.

Początkowe rozstawienie wojsk.

Armia polska – wariant I

I/1 W.BKN, II/1 W.BKN	0715
III/1 W.BKN, IV/1 W.BKN	0815
V/1 W.BKN, VI/1 W.BKN	0915
VII/1 W.BKN, VIII/1 W.BKN	0714
IX/1 W.BKN, X/1 W.BKN	0814
I/4 psp	0711
II/4 psp	0811
III/4 psp	0710
gen. Madaliński	dowolnie z podległymi jednostkami
1/I/7 pp	1113
2/I/7 pp	1112
1/I/6 pp, 2/I/6 pp	1212
3/I/6 pp, 4/I/6 pp	1312
1/II/6 pp, 2/II/6 pp	1111
3/II/6 pp, 4/II/6 pp	1110
płk Szyrer	dowolnie z podległymi jednostkami
1/I/3 pp	1411
2/I/3 pp, 3/I/3 pp	1511
4/I/3 pp	1611
3/I/2 pp	1711
2/I/2 pp	1811
strz./2 pp	2211
1/I/2 pp	1809 (frontem na pola 1909 i 1810)
4/I/2 pp	1808 (frontem na pola 1908 i 1909)
1/II/3 pp, 2/II/3 pp	1608
3/II/3 pp, 4/II/3 pp	1707
strz./3 pp	2011
gen. Zajączek	dowolnie z podległymi jednostkami
I/2 M.BKN	2301
II/2 M.BKN	2202
III/2 M.BKN	2203
IV/2 M.BKN	2104
V/2 M.BKN	2105

VI/2 M.BKN	2006
VII/2 M.BKN	2102
VIII/2 M.BKN	2103
IX/2 M.BKN	2004
X/2 M.BKN	2005
bryg. Manget	dowolnie z podległymi jednostkami
1/ochotnicy, 2/ochotnicy	1507
1/kosynier, 2/kosynier	1406
3/kosynier, 4/kosynier	1306
5/kosynier, 6/kosynier	1206
7/kosynier, 8/kosynier	1106
9/kosynier, 10/kosynier	1405
11/kosynier, 12/kosynier	1305
13/kosynier, 14/kosynier	1205
15/kosynier	1105
gen. Ślaski	dowolnie z podległymi jednostkami
Artyleria:	
1 art., 2 art.	1214
3 art., 4 art.	1313
5 art., 6 art.	1413
7 art.	1412
8 art.	1512
9 art., 10 art.	1612
11 art., 12 art.	1710 (frontem na pola 1810 i 1809)
Naczelnik Kościuszko	1509

Mimo, że od bitwy raclawickiej minęło ponad 200 lat, wciąż nie ma pewności co do ustawienia polskich Brygad Kawalerii Narodowej. Wariant II przedstawia sytuację, gdy na polskim lewym skrzydle stanęła 1 Wielkopolska Brygada Kawalerii Narodowej pod dowództwem generała Antoniego Madalińskiego, a na prawym skrzydle 2 Małopolska Brygada Kawalerii Narodowej brygadiera Jana Ludwika Mangeta.

Armia polska – wariant II.

I/1 W.BKN	2301
II/1 W.BKN	2202
III/1 W.BKN	2203
IV/1 W.BKN	2104
V/1 W.BKN	2105
VI/1 W.BKN	2006
VII/1 W.BKN	2102
VIII/1 W.BKN	2103
IX/1 W.BKN	2004
X/1 W.BKN	2005
I/4 psp	1903
II/4 psp	1804
III/4 psp	1803
gen. Madaliński	dowolnie z podległymi jednostkami
I/2 M.BKN, II/2 M.BKN	0715
III/2 M.BKN, IV/2 M.BKN	0815
V/2 M.BKN, VI/2 M.BKN	0915
VII/2 M.BKN, VIII/2 M.BKN	0714
IX/2 M.BKN, X/2 M.BKN	0814
bryg. Manget	dowolnie z podległymi jednostkami

Pozostałe polskie oddziały rozstawione są, jak w wariantcie I.



Armia rosyjska.	
I/Woroneski	0823
II/Woroneski	0923
III/Woroneski	1023
IV/Woroneski	1123
V/Woroneski	0924
VI/Woroneski	1024
płk Muromcow	dowolnie z podległymi jednostkami
6/kozak	1222
1/II/Jekatierynosławski	1321
2/II/Jekatierynosławski	1820
gen. Tormasow	1521
1/I/Nowogrodzki, 1/II Nowogrodzki, ppłk Tomatis	1621
1/I/Uglicki, 1/II/Uglicki	1721
1/III/Jekatierynosławski, 2/III/Jekatierynosławski	2706
3/III/Jekatierynosławski, 4/III/Jekatierynosławski	2707
ppłk Pustowałow	dowolnie z podległymi jednostkami
I/Achtyrski	2803
II/Achtyrski	2704
I/Elizawetgradzki	2804
ppłk Obrezkow	dowolnie z podległymi jednostkami
1/kozak, 2/kozak	2604
3/kozak, 4/kozak	2605
5/kozak	2705
mjr A. Denisow	dowolnie z podległymi jednostkami
Artyleria:	
1 art., 2 art.	1421
3 art., 4 art.	1420
5 art., 6 art.	1520
7 art., 8 art.	1620
9 art., 10 art.	1720
11 art.	2607
12 art.	2606

Uwagi do scenariusza historycznego.

1. Na początku gry, gracz rosyjski dysponuje żetonami aktywacji generała Tormasowa i podpułkownika Pustowałowa oraz jednym, dowolnie wybranym spośród pozostałych. Płk Pustowałow nie jest umieszczany w puli Aktywacji – ten dowódca zaczyna rozgrywkę.

2. Od ósmego etapu, gracz polski może wybrać żeton aktywacji gen. Ślaskiego. Wcześniej żaden dowódca (nawet Kościuszko) nie może oddziaływać na jednostki podległe temu dowódcy, chyba że zostaną zaatakowane wręcz. Wtedy gracz polski dysponuje żetonem aktywacji gen. Ślaskiego od kolejnego etapu.

3. W 12 etapie, gracz rosyjski ma do dyspozycji żetony aktywacji gen. Tormasowa, gen. F. Denisowa i jeden, wybrany spośród pozostałych. Oddziały podległe generałowi Fiodorowi Denisowi oraz 6 dział (o numerach od 13 do 18) wchodzi do gry w 12 etapie, rozpoczynając ruch z pola 0126. W przypadku, gdy to pole jest zajęte przez polskie jednostki, oddziały rosyjskie mogą wejść na planszę przez najbliższe pole wolne od wrogich jednostek. Zwycięstwo automatyczne.

Gracz dowodzący wojskami rosyjskimi wygrywa, gdy zdobędzie 167 punktów zwycięstwa.

Gracz dowodzący armią powstańczą wygrywa, gdy zdo-

będzie 159 punktów zwycięstwa.

Scenariusz hipotetyczny.

Ukazana jest sytuacja około godziny 13. Strona rosyjska dysponuje wszystkimi siłami, gdyż generał Fiodor Denisow zdążył przybyć na pole bitwy z całym swoim oddziałem, a nie tylko wydzielić kombinowany batalion grenadierski ppłk. Tomatisa. Generał Denisow przejął dowodzenie od generała Aleksandra Pietrowicza Tormasowa i zarządził natychmiastowe zejście z Góry Kościejowskiej, aby zaatakować armię powstańczą.

Początkowe rozstawienie wojsk.

Armia polska – jak w scenariuszu historycznym (wariant I lub wariant II – wybór należy do gracza, dowodzącego stroną polską)

Armia rosyjska - gdy w pierwszym etapie aktywowany jest dowódca, podległe oddziały wchodzi z dowolnych pól pomiędzy heksami 1227 a 3427. Na polu wejścia jednostka wydaje punkty ruchu w zależności od terenu. Z jednego pola może wejść dowolna ilość jednostek.

Uwaga do scenariusza hipotetycznego:

1. Głównodowodzącym armii rosyjskiej jest generał Fiodor Denisow. W odniesieniu do tego dowódcy należy stosować przepis [4.4].

Zwycięstwo automatyczne.

Gracz dowodzący armią rosyjską wygrywa, gdy zdobędzie 167 punktów zwycięstwa.

Gracz dowodzący armią polską wygrywa, gdy zdobędzie 164 punkty zwycięstwa.

Indeks żetonów występujących w grze.

Polacy		
Identyfikator	Dowódca	Ilość żetonów
1/1/2 pp	Zajączek	2
2/1/2 pp	Zajączek	2
3/1/2 pp	Zajączek	2
4/1/2 pp	Zajączek	2
strz./2	Zajączek	1
1/1/3 pp	Zajączek	2
2/1/3 pp	Zajączek	2
3/1/3 pp	Zajączek	2
4/1/3 pp	Zajączek	2
1/II/3 pp	Zajączek	2
2/II/3 pp	Zajączek	2
3/II/3 pp	Zajączek	2
4/II/3 pp	Zajączek	2
strz./3 pp	Zajączek	1
I/2 M. BKN	Manget	2
II/2 M. BKN	Manget	2
III/2 M. BKN	Manget	2
IV/2 M. BKN	Manget	2
V/2 M. BKN	Manget	2
VI/2 M. BKN	Manget	2
VII/2 M. BKN	Manget	2
VIII/2 M. BKN	Manget	2
IX/2 M. BKN	Manget	2
X/2 M. BKN	Manget	2
1/1/6 pp	Szyrer	2
2/1/6 pp	Szyrer	2
3/1/6 pp	Szyrer	2
4/1/6 pp	Szyrer	2
1/II/6 pp	Szyrer	2
2/II/6 pp	Szyrer	2
3/II/6 pp	Szyrer	2
4/II/6 pp	Szyrer	2

1/I/7 pp	Szyrer	2
2/I/7 pp	Szyrer	2
1/4 psp	Madaliński	1
II/4 psp	Madaliński	1
III/4 psp	Madaliński	1
I/1 W. BKN	Madaliński	2
II/1 W. BKN	Madaliński	2
III/1 W. BKN	Madaliński	2
IV/1 W. BKN	Madaliński	2
V/1 W. BKN	Madaliński	2
VI/1 W. BKN	Madaliński	2
VII/1 W. BKN	Madaliński	2
VIII/1 W. BKN	Madaliński	2
IX/1 W. BKN	Madaliński	2
X/1 W. BKN	Madaliński	2
1/kosyner	Ślaski	2
2/kosyner	Ślaski	2
3/kosyner	Ślaski	2
4/kosyner	Ślaski	2
5/kosyner	Ślaski	2
6/kosyner	Ślaski	2
7/kosyner	Ślaski	2
8/kosyner	Ślaski	2
9/kosyner	Ślaski	2
10/kosyner	Ślaski	2
11/kosyner	Ślaski	2
12/kosyner	Ślaski	2
13/kosyner	Ślaski	2
14/kosyner	Ślaski	2
15/kosyner	Ślaski	2
1/ochotnicy	Ślaski	2
2/ochotnicy	Ślaski	2
1 art.		1
2 art.		1
3 art.		1
4 art.		1
5 art.		1
6 art.		1
7 art.		1
8 art.		1
9 art.		1
10 art.		1
11 art.		1
12 art.		1
Rosjanie		
<b>Identyfikator</b>	<b>Dowódca</b>	<b>Ilość żetonów</b>
2/I/Nowogrodzki	F. Denisow	2
3/I/Nowogrodzki	F. Denisow	2
4/I/Nowogrodzki	F. Denisow	2
5/I/Nowogrodzki	F. Denisow	2
2/II/Nowogrodzki	F. Denisow	2
3/II/Nowogrodzki	F. Denisow	2
4/II/Nowogrodzki	F. Denisow	2
5/II/Nowogrodzki	F. Denisow	2
2/I/Uglicki	F. Denisow	2
3/I/Uglicki	F. Denisow	2
4/I/Uglicki	F. Denisow	2
5/I/Uglicki	F. Denisow	2
2/II/Uglicki	F. Denisow	2
3/II/Uglicki	F. Denisow	2
4/II/Uglicki	F. Denisow	2
5/II/Uglicki	F. Denisow	2
III/Achtyrski	F. Denisow	2
IV/Achtyrski	F. Denisow	2
V/Achtyrski	F. Denisow	2
7/kozak	F. Denisow	1
8/kozak	F. Denisow	1
9/kozak	F. Denisow	1
10/kozak	F. Denisow	1
11/kozak	F. Denisow	1
12/kozak	F. Denisow	1
1/I/Nowogrodzki	Tomatis	3
1/II/Nowogrodzki	Tomatis	3
1/I/Uglicki	Tomatis	3
1/II/Uglicki	Tomatis	3
1/II/Jekatierynosławski	Tormasow	3
2/II/Jekatierynosławski	Tormasow	3
6/kozak	Tormasow	1
1/III/Jekatierynosławski	Pustowałow	3
2/III/Jekatierynosławski	Pustowałow	3
3/III/Jekatierynosławski	Pustowałow	3

4/III/Jekatierynosławski	Pustowałow	3
I/Woroneski	Muromcow	2
II/Woroneski	Muromcow	2
III/Woroneski	Muromcow	2
IV/Woroneski	Muromcow	2
V/Woroneski	Muromcow	2
VI/Woroneski	Muromcow	2
I/Achtyrski	Obrezkow	2
II/Achtyrski	Obrezkow	2
I/Elizawetgradzki	Obrezkow	2
1/kozak	A. Denisow	1
2/kozak	A. Denisow	1
3/kozak	A. Denisow	1
4/kozak	A. Denisow	1
5/kozak	A. Denisow	1
1 art.		1
2 art.		1
3 art.		1
4 art.		1
5 art.		1
6 art.		1
7 art.		1
8 art.		1
9 art.		1
10 art.		1
11 art.		1
12 art.		1
13 art.		1
14 art.		1
15 art.		1
16 art.		1
17 art.		1
18 art.		1

## Errata.

Żeton 3/II/6 pp z parametrami Morele:5; Liczebność: 2; Siła ognia:2 powinien mieć numer żetonu 2.

Żeton IV/Woroneski z parametrami: Morale: 6; Liczebność: 5; Siła ognia: 5 powinien mieć numer żetonu 2.

Żetony o identyfikatorach 2/II/Nowogrodzki (numer żetonu 2) i 3/II/Nowogrodzki (numer żetonu 1) występują w dwóch egzemplarzach. W trakcie gry, należy użyć po jednym żetonie.

Pomysł i opracowanie gry: Adam Niechwiej  
Projekt ikon na żetonach: Jacek Grzesiowski  
Rysunek na okładce: Katarzyna Tretyn.

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

©2010 STRATEGEMATA i Adam Niechwiej