

PLANSZOWA GRA WOJENNA SZCZEKOCINY 1794



Spis treści.

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



1.0 Wstęp.

Po wygranej 4 kwietnia bitwie raławickiej, Kościuszko wrócił do Krakowa. 25 kwietnia wyruszył wzdłuż Wisły, aby przebić się do województwa mazowieckiego. Zamiary Naczelnika prawidłowo odczytał generał Fiodor Denisow. Po połączeniu z oddziałami pułkownika Apraksina i generała Chruszczowa, postanowił zablokować marsz wojsk powstańczych. 5 maja Kościuszko dotarł do Połańca. Wykorzystując dogodny ukształtowanie terenu wokół tego miasteczka, utworzył obóz. W okolicach Staszowa byli już Rosjanie. Żadna ze stron nie miała przewagi pozwalającej na wydanie bitwy. Obie armie przyjęły postawę wyczekującą. Generał Denisow liczył na aktywny udział Prusaków, koncentrujących się w okolicach Żarnowca, a Kościuszko oczekiwał przybycia oddziałów polskich z prawego brzegu Wisły pod dowództwem generała Grochowskiego. 12 maja dywizja Grochowskiego stanęła w Anopolu, ale nie zdołała przeprawić się przez Wisłę. Denisow zaryzykował i 13 maja zaatakował Kościuszkę w Połańcu, ale bez powodzenia. Grochowski zamarkował przeprawę pod Janowcem i Puławami – przybyłe w nocy z 14 na 15 maja oddziały rosyjskie pod dowództwem brygadiera Bagrejewa zastały most w połowie zbudowany. Tymczasem w nocy z 16 na 17 maja wojsko Grochowskiego przeprawiło się w Anopolu. 17 maja Grochowski był już w Opatowie. Denisow dostrzegł zagrożenie swoich tyłów i postanowił oderwać się od Polaków. W obozie zostawił namioty, a wojsko poprowadził o brzasku 18 maja forsownym marszem. W nocy z 19 na 20 maja był w Pińczowie, a 21 maja nad Pilicą. W ten sposób nawiązał styczność z oddziałami pruskimi generała Favrata. W ciągu 4 dni wojska rosyjskie pokonały ponad 100 kilometrów – dobrze świadczy to o jakości carskich żołnierzy. Polacy nie zorientowali się, że Rosjanie odeszli i dopiero 19 maja Kościuszko zarządził spóźniony pościg. 20 maja dotarł do Sieczkowa, a Grochowski do Szydłowa. Powstańcze zgrupowania połączyły się następnego dnia w Gorlatowicach. Nie zdołano osaczyć generała Denisowa, ale Polacy odzyskali swobodę operacyjną. Do Naczelnika dotarły meldunki o marszu kolejnej kolumny rosyjskiej generała Zagriażskiego z Wołynia w województwo lubelskie. Działając z położenia środkowego, Kościuszko miał okazję pobić nieprzyjacielskie zgrupowania jedno po drugim. Jednocześnie musiał zdecydować, gdzie wykonać pierwsze uderzenie. Wybór padł na komendę Denisowa, która była bliżej. Niestety, Naczelnik chciał być zabezpieczony na wszystkich kierunkach i część oddziałów oddelegował na prawy brzeg Wisły. Ze względu na mniejsze doświadczenie polskich wojsk, pościg nie mógł być dynamiczny. Kościuszko dopiero 26 maja przybył do Jędrzejowa. Denisow spróbował zaskoczyć Polaków nagłym atakiem 28 maja. Niespodziewanie rozwinął swoje siły do bitwy. Na szczęście polscy dowódcy szybko ochłonęli i również uszykowali wojsko. Denisow nie przyjął bitwy i wycofał się. 29 maja Kościuszko ruszył za uchodzącymi Rosjanami. Mógł ich dopaść 30 lub 31 maja podczas przeprawy przez bagnistą rzeczkę Mierzawę we wsi Tarnawa. Doszło tylko do utarczek kawaleryjskich i Denisow odszedł na Szczekociny. Kościuszko nie ścigał przeciwnika, a nawet zwiększył dystans, powracając do Jędrzejowa. Być może postanowił czekać na posiłki z Warszawy, które były w drodze. Ta niewykorzystana okazja pobicia osamotnionego generała Denisowa, miała drogo kosztować powstańczą armię. Nie doczekawszy się posiłków, Naczelnik wyruszył 5 czerwca z Jędrzejowa w kierunku Szczekocin z zamiarem rozbicia korpusu Denisowa. Kościuszko miał nadzieję, że król pruski Wilhelm II zachowa neutralność i na polu bitwy Rosjanie będą osamotnieni. Takie informacje zdobyto od jeńców kozackich, których pojmano podczas kawaleryjskich harców między Przybyszowem a Wywłą wieczorem 5 czerwca. Niestety realia okazały się inne i 6 czerwca armia polska stanęła naprzeciw liczniejszych sił rosyjsko – pruskich.

Bitwa.

Plan bitwy ułożył generał Jakub Pistor, Niemiec w rosyjskiej służbie. Na prawym skrzydle stanęła armia pruska, a na lewym Rosjanie. Centrum stanowił skraj wsi Przybyszów. Na skraju prawego skrzydła armii sojuszników stanęła straż przednia, którą tworzyły 3 bataliony fizylierów, 4 szwadrony huzarów i 4 – działowa bateria konna. Nieco z tyłu zaczynała się pierwsza linia armii pruskiej. Zaczynając od prawego skrzydła tworzyły ją 10 szwadronów huzarów wspartych przez baterię konną, 9 batalionów piechoty z ciężkimi bateriami generałów Fabera i Doringa. Tuż pod Przybyszowem stanęło 8 szwadronów huzarów i bateria artylerii konnej lejtnanta von Scheffera. Drugą linię pruską tworzyły 5 szwadronów huzarów i 6 batalionów piechoty. Armia rosyjska również była uszykowana w dwie linie. W pierwszej było 8 batalionów piechoty i 14 szwadronów kawalerii. W drugiej linii, najbliższej Przybyszowa stanęli jęgrzy konni, huzarzy i karabinierzy konni – łącznie 14 szwadronów. Obok nich pozycję zajęło 6 batalionów piechoty. Artyleria znajdowała się około 100 metrów przed frontem piechoty. Mimo zabiegów generała Pistora, Rosjanie zachowali podział na korpusy, które przyprowadzili poszczególni generałowie. Na prawym skrzydle dowodził generał Chruszow, w centrum płk Apraksin, a na lewym skrzydle generał Rachmanow.

Armia polska stanęła w trzech rzutach w poprzek grzbietu, na zachód od wsi Rawka i Chebdzie. Na prawym skrzydle, tuż przed wsią Chebdzie było 47 szwadronów kawalerii pod dowództwem generała Eustachego Sanguszki. Pierwszą linię tworzyły 6 batalionów piechoty regularnej i batalion kosynierów I Regimentu, wspartych bateriami artylerii rozmieszczonymi w lukach między piechotą. W drugiej linii było 5 batalionów piechoty i kosynierzy Grenadierów Krakowskich. Trzecią linię tworzyły 5 batalionów kosynierskich. Lewe skrzydło opierało się o niewielki las, obsadzony przez strzelców. Wysuniętą pozycję na skraju wsi Przybyszów zajmował batalion IX Regimentu Piechoty. We wsi Wywła rozlokował się batalion IV Regimentu Piechoty. Prawym skrzydłem dowodził generał Adam Poniński, a w centrum komendę objął generał Jan Grochowski. Naczelnik Kościuszko był w centrum ugrupowania polskiego, aby móc interweniować na zagrożonym kierunku.

Generał Pistor zakładał atak wysuniętym prawym skrzydłem na Wywłą, a następnie obejście polskiego lewego skrzydła przez kawalerię, podczas gdy masy piechoty wiązałyby polskie centrum.

Około godziny 11.00, pruska straż przednia rozpoczęła ruch w stronę Wywły. Na czoło wysunęła się półbateria konna z zadaniem ostrzelenia wsi. Zaraz potem do ataku przystąpili fizylierzy, którzy po krótkiej walce wyparli z Wywły polski batalion. Dzięki temu pruska piechota mogła swobodnie nacierać na polskie lewe skrzydło. Posuwanie się pruskich żołnierzy utrudniała polska bateria 6 – działowa, znajdująca się na skraju lasu. Aby wyeliminować zagrożenie, dowódca pruskiej artylerii kapitan Pontanus utworzył 12 – działową baterię artylerii konnej. Artylerzyści odważnie podjechali na odległość strzału kartaczem i

przywoździł ogniem polską baterię. Aby uniknąć zniszczenia, Polacy musieli wycofać się. Pod ostrzałem pruskiej artylerii znalazła się teraz polska piechota w centrum. Jako pierwszy zaczął odchodzić do tyłu batalion kosynierów z I Regimentu. Wycofujące się oddziały próbował zatrzymać na pozycjach generał Grochowski, ale poległ od kuli działowej. W efekcie całe polskie centrum i lewe skrzydło zaczęło cofać się. W tej krytycznej chwili po stronie pruskiej zawiódła koordynacja działań artylerii i piechoty, która pozostała z tyłu i nie zaatakowała Polaków. Dzięki wysiłkom dowódców, szczególnie generała Ponińskiego, udało się uporządkować szyki i polskie wojska zajęły korzystną pozycję kilkaset metrów z tyłu. Przed frontem znów pojawiły się działa, co podbudowało morale piechurów. Tym razem do przodu wysunęły się bataliony grenadierów z pułku von Klinkowströma. Przywitał je celny ogień kartaczami – w ciągu kilku minut padło 200 pruskich żołnierzy, a pułk zaczął uciekać. Ten moment wykorzystał Kościuszko i siłami II Regimentu Piechoty oraz Grenadierów Krakowskich przeprowadził atak na pułk von Schwerina. Pruska piechota nie dotrzymała pola i również zaczęła uciekać pozostawiając trzy 3 – funtowe armaty. Dalsze postępy Polaków powstrzymał zmasowany ogień 12 – działowej baterii. Piechurzy musieli porzucić zdobyte armaty i wycofać się.

Naczelnik Kościuszko podjął decyzję o przerwaniu bitwy. Przekonał się, że przeciwnik jest silniejszy, dysponuje lepszą i liczniejszą artylerią i tylko kwestią czasu jest całkowite zniszczenie armii powstańczej. Część piechoty i artyleria około 13.00 zaczęły ruch odwrotowy.

Nieoczekiwanie pojawiła się druga szansa na kontratak. Oddziały rosyjskie nie dotrzymały tempa wojskom pruskim. W efekcie na pruskim lewym skrzydle powstała luka. W tą przestrzeń Kościuszko rzucił piechotę III i VI Regimentów. Polacy szybko złamali opór pułku von Hollweda. Wkrótce całe pruskie lewe skrzydło zaczęło się cofać. Król pruski rzucił w sukurs kilka szwadronów huzarów von Württemberga. Generał Denisow wsparł sojusznika 14 rezerwowymi szwadronami, które do tej pory stały beczynnie pod Przybyszowem. Kościuszko zareagował na szarżę, wysuwając do przodu pikinierów i kosynierów. Żołnierze tych formacji w większości pochodzili ze wsi i byli oswojeni z końmi. Szybko przywitali wrogich kawalerzystów kosami i zmusili ich do ucieczki. Zamieszanie wśród wrogiej kawalerii, spowodowane bohaterską postawą formacji nieregularnych, postanowił wykorzystać generał Sanguszko. Poprowadził do szarży całą kawalerię prawego skrzydła. Ich przeciwnikiem byli dragoni smoleńscy, huzarzy woronescy i jęgrzy konni. Masy kawaleryjskie spotkały się na północ od wsi Chebdzie. Wtedy z lasu wyskoczyli kozacy i zaatakowali polską kawalerię od tyłu. To przechyliło szalę na stronę Rosjan. Polacy, zabierając rannego generała Madalińskiego, wycofywali się w kierunku własnej piechoty w centrum. Piechurzy uformowali czworoboki i przywitali nieprzyjacielską kawalerię ogniem karabinowym. Wielu kawalerzystów poległo, a pozostali uwijali się między czworobokami, ale nie byli w stanie ich rozbić. Rosyjska szarża zagroziła również polskiej artylerii, która na chwilę przerwała odwrót i dała ognia kartaczami. Salwa powstrzymała kawalerię, ale również nadszarpnęła czworoboki polskiej piechoty, która nie spodziewała się ostrzału z tej strony. Rozluźnienie szyku natychmiast wykorzystali rosyjscy kawalerzyści, którzy wpadli pomiędzy piechurów. I Regiment stracił oba sztandary i z dużymi stratami wycofał się. W ślad za nim poszły III i VI Regimenty. Armia polska kontynuowała odwrót w obliczu nacierającego nieprzyjaciela. Pruską piechotę skutecznie wspierała 12 – działowa bateria artyleryjska. Jednak ta taktyka była ryzykowna, gdyż działa cały czas musiały znajdować się kilkadziesiąt metrów przed frontem piechoty. Kościuszko postanowił to wykorzystać i posłał do szturmu 2000 kosynierów. W odległości 600 metrów, atakujących przywitał grad kartaczy. Kolumna szturmowa podzieliła się na 8 mniejszych części. Cztery z nich uparcie parły na pruską baterię, ale były parowane kolejnymi salwami. Cztery inne pododdziały schodziły w prawo i mogły zaatakować baterię z lewej strony. Wtedy pruska piechota ostrzelała kosynierów, ale ci nadal szli na działa. Część dział zdążyła zmienić front i kosynierzy znów byli pod ostrzałem. Prawdopodobnie zdobyliby pruskie armaty, ale na ich flance pojawiły się kolejne trzy działa z pułku von Schwerina. To przesądziło o niepowodzeniu. Kosynierzy zachwiali się i zaczęli się wycofywać z dużymi stratami – wśród rannych był bohater spod Raławic Bartosz Głowacki, który zmarł kilka dni później w Kielcach. Dzieła zniszczenia dokonali huzarzy von Czettritzta i dragoni von Biebersteina. Kosynierskie natarcie nie powiodło się, gdyż zabrakło wsparcia ogniowego polskiej artylerii i piechoty liniowej. Te oddziały były z tyłu, na kolejnych pozycjach obronnych. Tymczasem piechota rosyjska wyrównała front z piechotą pruską. Naczelnik zarządził całkowity odwrót, aby uniknąć ataku zmasowanych sił prusko – rosyjskich. Niestety wśród niedoświadczonych polskich oddziałów zaczęła się szerzyć panika. Nie było dość dużo oficerów, aby ją stłumić w zarodku. Jedynymi spójnymi formacjami były I Wielkopolska Brygada Kawalerii Narodowej i 5 pułk straży przedniej pod dowództwem generałów Sanguszki i Kamińskiego. Polska kawaleria osłaniała odwrót pozostałych oddziałów. Po stronie przeciwnej większość wojsk również była zdeorganizowana. Z tego powodu pościg nie był energiczny. Zakończył się 3 kilometry od pola bitwy, bo polska artyleria znów zajęła pozycje i ostrzałem ostudziła zapęd kilku batalionów rosyjskich i nielicznych pododdziałów kawalerii. Armia powstańcza odeszła na Małogoszcz. W ciągu kilku dni, do szeregów powróciło wielu żołnierzy. Po bitwie inicjatywa strategiczna przeszła w ręce zaborców. O jakichkolwiek akcjach zaczepnych na większą skalę, Polacy mogli myśleć dopiero po skutecznej obronie Warszawy (27 lipca – 7 września).

W bitwie pod Szczekocinami polska piechota i kawaleria pokazały, że są równorzędnym przeciwnikiem dla najlepszych armii ówczesnej Europy. Jednak decydującą rolę odegrała artyleria. Niestety w tym rodzaju broni przewagę 4 do 1 miała armia prusko – rosyjska. Zastosowana taktyka (atak schodami w lewo) pozwoliła wymanewrować polskie lewe skrzydło. Zabrakło jednak ścisłej współpracy z piechotą rosyjską. Kościuszko dobrze wykorzystał moment do kosynierskiego kontrataku, ale nie wsparł go ogniem. Może decyzja o odwrócie była zbyt wczesna? Może kawaleria na prawym skrzydle powinna agresywniej napierać na przeciwnika? Dzięki grze „Szczekociny 1794”, gracze sami mogą odpowiedzieć na te i inne pytania. Życzę udanej zabawy i wielu emocjonujących rozgrywek.

2.0 Rekwizyty.

W skład gry wchodzi:

- niniejsza instrukcja;
- plansza o wymiarach 68cm x 98cm, przedstawiająca teren, na którym doszło do bitwy z uwzględnieniem ówczesnej sieci dróg i zabudowy. Na mapie naniesiono siatkę heksagonalną, aby ułatwić graczom poruszanie oddziałów i obliczanie odległości między nimi.
- komplet 648 sztancowanych żetonów, reprezentujących siły obu stron oraz żetony pomocnicze.
- kostka dziesięciościenna.

Zestawienie ikon występujących na żetonach.

Rosjanie - zielone tło	Prusacy - ciemnozielone tło
 dowódca	 Fryderyk Wilhelm II
 grenadier	 dowódca
 muszkietier	 grenadier
 jegier	 muszkietier
 dragon	 fizylier
 huzar	 huzar
 jegier konny	 dragon
 karabinier	 artyleria
 kozak	 artyleria konna
 artyleria	
Polacy - niebieskie tło	
 Naczelnik Kościuszko	
 dowódca	
 piechur	
 strzelec	
 kosynier	
 pocztowy	
 artyleria	

Poniższy rysunek objaśnia oznaczenia, występujące na żetonach.



[2.1]. Skala gry. Etap odpowiada 12 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 „Szczekociny 1794” zdarzenia losowe rozstrzygane są za pomocą kostki dziesięciościennej. Wynik „0” oznacza 0, a nie 10.

3.0 Rozgrywka.

[3.1]. Gracze uzgadniają, którą armią będą dowodzić - polską lub koalicyjną. 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 22 etapy. Każdy etap składa się z tur, w trakcie których gracze wykonują określone czynności. Jeśli wszystkie czynności zostaną wykonane, należy przesunąć żeton „Etap gry” na kolejne pole. Gra kończy się po rozegraniu 22 etapu lub w momencie, gdy któryś z graczy spełni warunki automatycznego zwycięstwa.

[3.3]. Czynności wykonywane w poszczególnych etapach: Tura 1. 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 2. Sprawdzenie, czy zostały spełnione warunki automatycznego zwycięstwa dla któregoś z graczy. Jeśli tak, rozgrywka kończy się.

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:

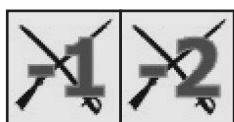
Identyfikator. Oznaczenie oddziału zgodne z historyczną

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.

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



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

Jednostki ponoszą straty według tabeli.

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

Gdy oddział nie może ponosić strat, ulega eliminacji i żeton należy bezpowrotnie zdjąć z planszy. Żetony pomocnicze nie obniżają współczynnika „Morale”
Przykład: 1/II/22 pp z parametrami początkowymi „Morale” 7 i „Liczebność” oraz „Siła ognia” równymi 5 poniósł straty. Przykrywany jest żetonem „-1” i jego „Liczebność” i „Siła ognia” wynoszą 4 (5-1=4), a „Morale” pozostaje niezmienione (7).

Modyfikator. Wartość dodawana lub odejmowana od rzutu kostką.

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

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

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

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, 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 daną armią. W takim przypadku, głównodowodzący traci

możliwość aktywacji dowolnego innego dowódcy (patrz [4.4]) i **musi** dowodzić jednostkami poległego dowódcy. Jeśli poległ 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, Denisow i Fryderyk Wilhelm II. Ci trzej dowódcy są głównodowodzącymi armii - odpowiednio polskiej, rosyjskiej i pruskiej. W związku z tym podlegają specjalnym zasadom.

a) Gdy zostanie wylosowany Fryderyk Wilhelm II, gracz dowodzący koalicją może aktywować **dowolnego pruskiego dowódcę**,

b) Gdy zostanie wylosowany Fiodor Denisow, gracz koalicyjny może aktywować **dowolnego rosyjskiego dowódcę**,

c) 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]. Specjalnym zasadom podlega również generał Jakub Pistor. W momencie wylosowania tego dowódcy, gracz koalicyjny może **aktywować jednego rosyjskiego i jednego pruskiego dowódcę** - kolejność aktywacji jest dowolna. Następnie należy rzucić kostką i dodać 3. Wynik od 3 do 12, oznacza etap, w którym generał Pistor ponownie znajdzie się w Puli Aktywacji.

Przykład: W etapie 3 został wylosowany Pistor. Gracz rzuca kostką i dodaje 3. Załóżmy, że wypadło 5. Generał Pistor może być umieszczony w Puli Aktywacji w 11 etapie (3+5+3=11).

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

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

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

- 0 – śmierć dowódcy. Żeton jest zdejmowany z planszy i nie wraca do gry;

- 9 – kontuzja. Z puli aktywacji należy usunąć żeton danego dowódcy. W bieżącym etapie nie może być aktywowany, chyba że już był wylosowany;

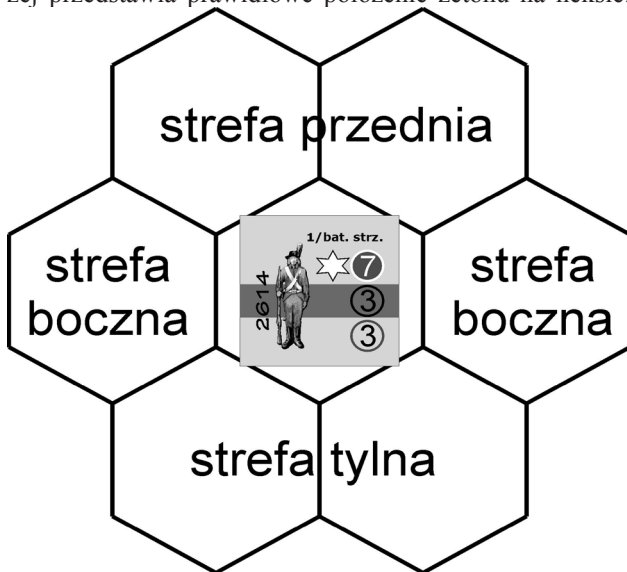
- od 1 do 8 – brak efektu.

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

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

5.0 Ukierunkowanie oddziału.

W grze „Szczekociny 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, pruskiej lub rosyjskiej), również podległe różnym dowódcom, mówimy o stosach. Oddział, który dołącza, umieszczamy na spodzie stosu. Tylko podczas własnej fazy ruchu, można zmieniać kolejność jednostek w stosie - wszystkie jednostki wydają 1 punkt ruchu. Wszystkie jednostki w stosie muszą mieć identyczne ukierunkowanie. Wyjątkiem jest artyleria, która może być dowolnie ukierunkowana.

[6.1]. W żadnym momencie gry, na danym polu nie może być oddziałów kawalerii i piechoty.

[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.

[6.3]. 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.

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

[6.10]. Efektem ostrzału artyleryjskiego podlega każda jednostka osobno.

Przykład 1: 1/1/1 pp i 1/1/3 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. Ponoszą jedną stratę (gracz decyduje, który oddział osłabić).

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

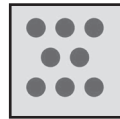
[6.12]. Na polu starcia, wszystkie jednostki zachowują szyk (wyjątek – patrz [7.1]) i ukierunkowanie i żadna ze stron nie może przekroczyć limitów określonych w [6.2].

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

7.0 Szyki oddziałów.

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

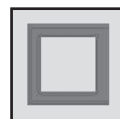
[7.1]. Nie można zmieniać szyku na polu starcia. Wyjątkiem jest tworzenie czworoboku podczas szarży kawalerii (patrz [7.3]).



[7.2]. **Szyk tyralierski.** Może być tworzony, kosztem 1 PR przez jednostki polskich strzelców, rosyjskich jęgrów i pruskich fizylierów. Po przejściu w szyk tyralierski, jednostkę należy przykryć żetonem pomocniczym „Tyraliera”.

Właściwości tyraliery:

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



[7.3]. **Czworobok.** Może być tworzony przez **cztery kompanie** piechoty o łącznej liczebności **minimum 8**, 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 heksy są polami strefy przedniej,
- czworoboki tworzą linię (patrz [8.10]), jeśli zajmują sąsiednie pola,
- we własnej fazie ruchu może przesunąć się, kosztem wszystkich PR, o jedno pole w terenie czystym,
- piechota w czworoboku nie może atakować,
- broniąc się w walce wręcz **przeciwko kawalerii**, należy dodać 3,
- broniąc się w walce wręcz **przeciwko piechocie**, należy odjąć 1,
- w walce wręcz wykorzystuje całą liczebność,

- w walce ogniowej wykorzystuje $\frac{1}{4}$ sumy sił ognia.

[7.4]. Kozacka ława. Jeśli oddział kozacki wszedł na pole zajmowane przez wrogie 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 czworoboku. W przypadku obrony przeciw atakującej kawalerii, należy zastosować modyfikator $+2$.

8.0 Ruch.

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

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

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

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

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

[8.6]. Jednostka może wejść we własnej fazie ruchu, kosztem **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 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, ani przez zabudowania.

[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 koordy-*

nację ruchu i ostrzału wykonywanych przez kilka jednostek.

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

- wykonać zwrot o dowolny kąt – nie może strzelać w tej turze,
- przesunąć się na jedno z sąsiednich pól i przyjąć dowolne ukierunkowanie pod warunkiem, że w bieżącym etapie nie prowadziła ostrzału i nie poruszała się. Po zakończeniu ruchu, nie może strzelać do końca etapu.

[8.12]. Ruch artylerii konnej. W fazie ruchu, następującej po aktywacji odpowiedniego dowódcy, artyleria konna może:

- wykonać zwrot o dowolny kąt – może strzelać w tej fazie,
- przesunąć się na jedno z sąsiednich pól i przyjąć dowolne ukierunkowanie. Po zakończeniu ruchu, może strzelać na ogólnych zasadach.

[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,
- nie przechodziła przez las, zabudowania lub inne jednostki (również artylerię).

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

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

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

[8.15]. Kontratak.

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

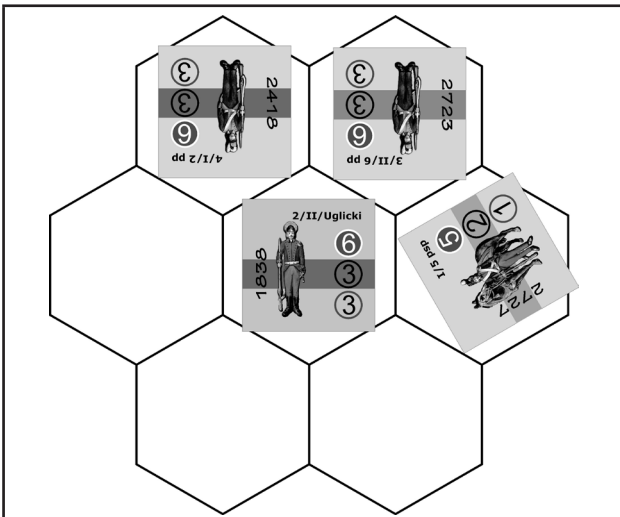
[8.15.2]. Ruch jednostki przeciwnika jest skończony i dochodzi do starcia wręcz. Stroną atakującą są oddziały kontratakujące.

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

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



Przykład: Oddział rosyjski nie może być celem kontrataku wszystkich polskich jednostek, gdyż zostałby złamany przepis [6.1]. 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].

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

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

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

9.0 Reakcja na ruch przeciwnika.

[9.1]. Gdy wrogi oddział 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 [8.15]). 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 [8.15]) 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. Jaki-

kolwiek ruch, w fazie ruchu przeciwnika, jest zabroniony. [9.5]. Gracze są zobowiązani, tak przesuwać żetony, aby dać przeciwnikowi możliwość reakcji.



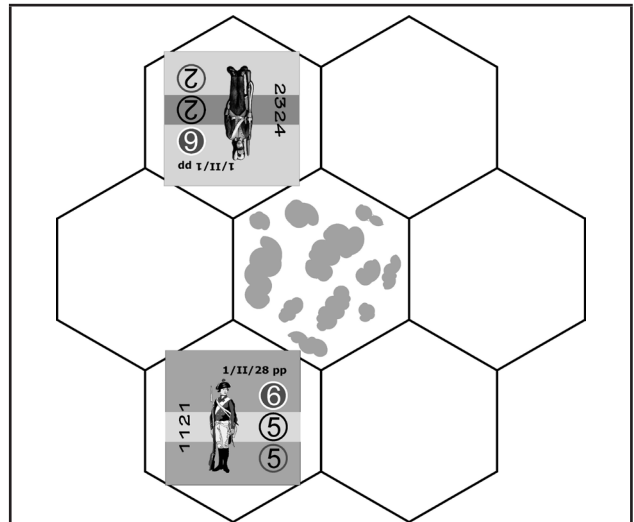
10.0 Ostrzał.

W grze „Szczekociny 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).

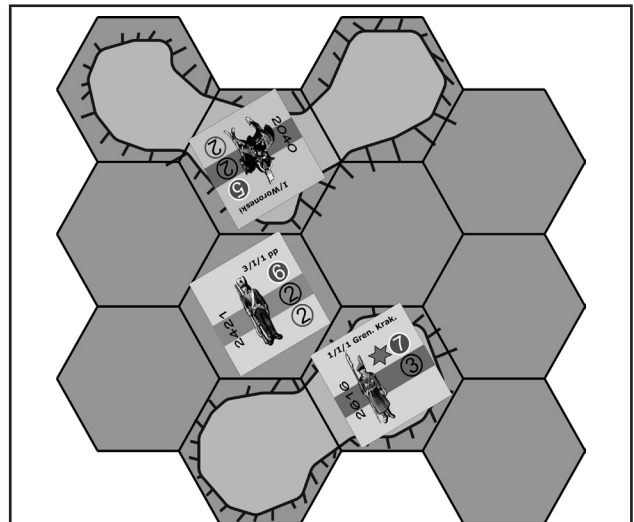
Krawędź heksu blokującego widoczność, również ją blokuje.



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 rosyjskim szwadronem kawalerii a polskimi kosynierami jest widoczność.

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

[10.3]. Ostrzał jest możliwy tylko wtedy, gdy istnieje 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 „Bitwa szczekocińska”]. W pierwszym etapie aktywowany jest gen. mjr von Elsner. 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 koalicyjny może poruszyć lub wykonać ostrzał jednostką podległą Elsnerowi lub wykonać ostrzał dowolnym oddziałem piechoty lub kawalerii, należącym do armii koalicyjnej.

[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.

[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 ostrzału karabinowego.

[10.9.4]. Procedura ostrzału karabinowego:

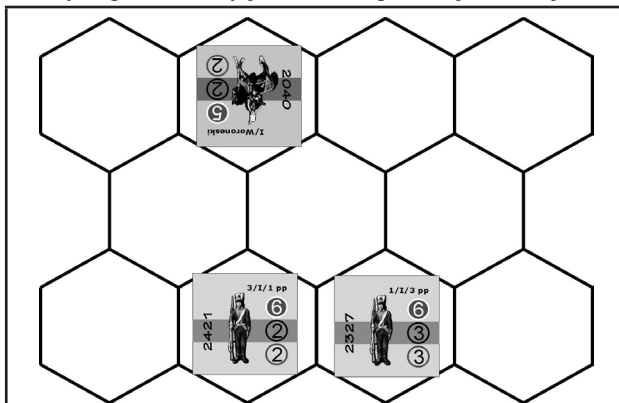
- a) siłę ognia należy podzielić przez dystans dzielący cel od oddziału strzelającego,
- b) tak uzyskany iloraz zaokrąglamy według definicji z punktu [3.4],
- c) w tabeli „Ostrzał karabinowy” odnajdujemy wiersz odpowiadający rezultatowi z punktu b) i odczytujemy efekt ostrzału.
- d) efekt ostrzału należy natychmiast wprowadzić w życie. Po oddaniu strzału, jednostkę należy przykryć żetonem pomocniczym „Ostrzał” z cyfrą 1, 2, 3 lub 4.

[10.9.5]. Powyższej procedury nie przeprowadza się, gdy celem jest samotnie stojąca artyleria – na polu nie ma innych nieartyleryjskich jednostek. Artyleria zostaje zdobyta, 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

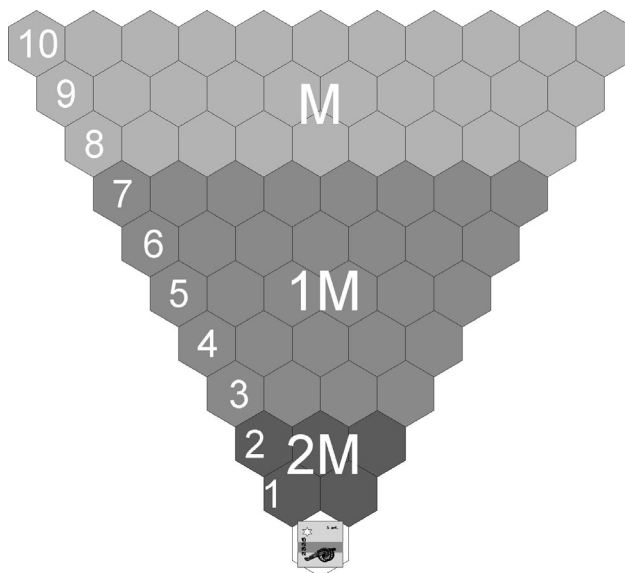
przez kilka oddziałów. Warunkiem koniecznym jest, aby **oddziały jednego rodzaju broni zajmowały sąsiednie pola w strefach bocznych i każdy mógł wyprowadzić LC do celu ostrzału** (według [10.2]). W podpunkcie [10.9.4a] należy uwzględnić najwyższą siłę ostrzału spośród ostrzeliwujących jednostek. Następnie przejść w dół tabeli „Walka karabinowa” o tyle wierszy, ile jest pól, z których prowadzony jest ostrzał, pomniejszoną o jeden.



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

[10.10]. 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 **dowolnego** dowódcy przeciwnika. Gracz oznajmia fakt wykonania strzału i efekt natychmiast jest wprowadzany w życie. Aby zaznaczyć artylerię, która wykonała ostrzał, żeton należy odwrócić. Na

zakończeniu fazy ruchu, żetony artylerii należy odwrócić awersem do góry. Nieodwrócone pozostają tylko żetony artylerii pieszej, które wykonały ruch - patrz [8.11]. Awersem do góry należy je odwrócić na koniec etapu.

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

Przykład: 2 art. polska (dwie gwiazdki) ostrzeliwuje pruską piechotę z 1/1/22 pp, znajdującą się w zabudowaniach, na dystansie 6 pól. Oddział pruski sprawdza morale - należy zastosować modyfikator +2 (1 [dystans] + 2 [białe gwiazdki] - 1 [zabudowania]).

[10.10.5]. 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 wrogię jednostki, należy rzucić kostką jeszcze raz. Gdy wynik drugiego rzutu wynosi 0, to uznajemy, w sensie uzyskanych punktów zwycięstwa, że wroga artyleria została zdobyta (patrz [10.10.8]).

[10.10.6]. 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 [10.10.8]).

[10.10.7]. 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 [10.10.8]).

[10.10.8]. 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 używać ani zdobytych, ani odbitych dział - uznajemy, że przeciwnik miał dość czasu, aby armaty uszkodzić.

[10.11]. Wycofanie. Oddział wycofuje się w wyniku ostrzału, na jedno z dwóch pól straży tylnej.

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

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

[10.11.3]. Oddział, wycofując się w górę zbocza (nawet wzdłuż drogi), ponosi jedną stratę.

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

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

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

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

11.0 Walka wręcz.

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

[11.1]. Do walki wręcz może dojść tylko wtedy, gdy

wrogi oddział zajmuje jedno pole. Należy zaatakować **wszystkie** wrogię 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** - wyjątek: szarża kawalerii - patrz [8.14].

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

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

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

[11.7]. Procedura walki wręcz:

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

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

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

[11.8]. Efekty walki wręcz:

- zwycięskie oddziały ponoszą jedną stratę, pozostają na polu i przyjmują dowolne ukierunkowanie,
- pokonane jednostki ponoszą dwie straty i uciekają (patrz [11.11]).

[11.9]. Jeśli w wyniku walki wręcz **zwycięski** oddział uległby eliminacji, należy wykonać test morale. Jeśli pomyślnie, jednostka nie ponosi strat i pozostaje na polu. Zasada ta nie obowiązuje, gdy zwycięski oddział (stos) miał przed walką przynajmniej liczebność 2.

[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: 1/1/13 pp i 1/kos/13 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 3913 lub 3924;
- Prusacy - pole 0119;
- Rosjanie - pole 0127.

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 22 etapie.

Przykład: 1/1/13 pp i 1/kos/13 pp przegrały starcie w 20 etapie różnicą 7. Nie wracają już na pole bitwy.

12.0 Warunki zwycięstwa.

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

- wyeliminowanie wrogiej jednostki wskutek ostrzału – 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/punktów zwycięstwa”.

Przykład: Armia koalicyjna 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. Armia koalicyjna wygrywa, jeśli w drugiej turze dowolnego etapu ma 11 PZ. Armia polska wygrywa, gdy ma 7 PZ. Przed rozgrywką, gracze mogą ustalić inne progi zwycięstwa.

13.0 Scenariusze.

[13.1]. Walki o Wywły.

Ukazana jest sytuacja około godziny 12. Pruska straż przednia rozpoczyna atak na polską obsadę Wywły.

W scenariuszu uczestniczą po stronie pruskiej:

- 8. batalion fizyliarów - 4 kompanie;
- 16. batalion fizyliarów - 4 kompanie;
- 7. pułk huzarów - dwa szwadrony;
- 4. pułk huzarów - dwa szwadrony;
- bateria konna 2/von Scheffer.
- generał major von Elsner.

W scenariuszu uczestniczą po stronie polskiej:

- pierwszy batalion z IV regimentu piechoty - 4 kompanie;
- Towarzysze Kawalerii Narodowej - dwa szwadrony;
- 1 art;
- generał major Poniński.

Powyższe jednostki należy rozstawić na polach według **żółtych** liczb, znajdujących się na żetonach.

Uwagi do scenariusza:

- szwadrony Towarzyszy Kawalerii Narodowej podlegają generałowi Ponińskiemu;
- w jednej aktywacji można dowodzić albo kawalerią i arty-

lerią, albo piechotą i artylerią;

- rozgrywka trwa 7 etapów;
- we wszystkich etapach, w Puli Aktywacji znajdują się gen. mjr von Elsner i gen. mjr Poniński;
- zwycięstwo automatyczne: Prusacy - 5 punktów zwycięstwa, Polacy - 2 PZ;
- żadna jednostka nie może przekroczyć kolumny pól 22xx;
- ze względu na małą ilość żetonów, uczestniczących w grze, powyższy scenariusz należy traktować, jako wprowadzenie do głównej bitwy.

Uwaga. W opracowaniach nie ma wzmianki o udziale polskiej kawalerii. Jednostki Towarzyszy dodałem, żeby uatrakcyjnić rozgrywkę.

[13.2]. Bitwa szczekocińska.

Ukazana jest sytuacja około godziny 13. Pruska awangarda wyparła polską obsadę Wywły. Rozpoczyna się natarcie armii pruskiej.

Początkowe rozstawienie wojsk - według numerów pól na żetonach.

W pierwszym etapie w Puli Aktywacji jest generał major von Elsner.

W drugim etapie w Puli Aktywacji są:

- Polacy - Naczelnik Kościuszko, gen. mjr Poniński i gen. mjr Grochowski;
 - Prusacy - wszyscy dowódcy z wyjątkiem księcia Ludwika Pruskiego;
- Od trzeciego etapu, gracze umieszczają dowódców w Puli Aktywacji według poniższego schematu:
- Polacy - Naczelnik Kościuszko i dwóch dowolnych dowódców;
 - Prusacy - Fryderyk Wilhelm II i czterech dowolnych dowódców;
 - Rosjanie - gen. mjr Fiodor Denisow i dwóch dowolnych dowódców;
 - Generał Jakub Pistor - patrz [4.5] - specjalne zasady dotyczące tego generała.

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

Pomysł i opracowanie gry: Adam Niechwiej

Projekt ikon na żetonach: Jacek Grzesiowski, Katarzyna Tretyn - Zecevic

Rysunek na okładce: Katarzyna Tretyn - Zecevic.

Na pudełku wykorzystano reprodukcję obrazu “Bitwa pod Szczekocinami” autorstwa Zofii Fabjańskiej, Urszuli Pytlarskiej, Urszuli Kowalczyk i Mirosława Szreniawskiego.

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

©2012 STRATEGEMATA i Adam Niechwiej