

WOJNA O NIEPODLEGŁOŚĆ 1918–1921

KSIĄŻKA ZASAD PODSTAWOWYCH



R. Zaluski
2021

Rozdział I. Przepisy ogólne

1) Wstęp

Wojna o niepodległość 1918–1921 to system bitewny przedstawiający starcia z okresu odzyskiwania przez Polskę niepodległości w latach 1918–1920.

Niniejsze przepisy są przepisami podstawowymi i z tego też powodu w dalszym ciągu instrukcji autor będzie używał sformułowań **gracz polski** oraz **gracz przeciwny**, gdyż gry symulowały będą inne niż polsko-bolszewicki konflikty zbrojne w czasie formowania się państwa polskiego. Książka scenariuszy każdorazowo określi nazwę dla gracza przeciwnego niż gracz polski.

2) Mapa

Celem uporządkowania ruchu na mapę naniesiono siatkę heksagonalną. Jedno sześciokątne pole tej siatki w dalszym ciągu instrukcji nazywane będzie heksem.

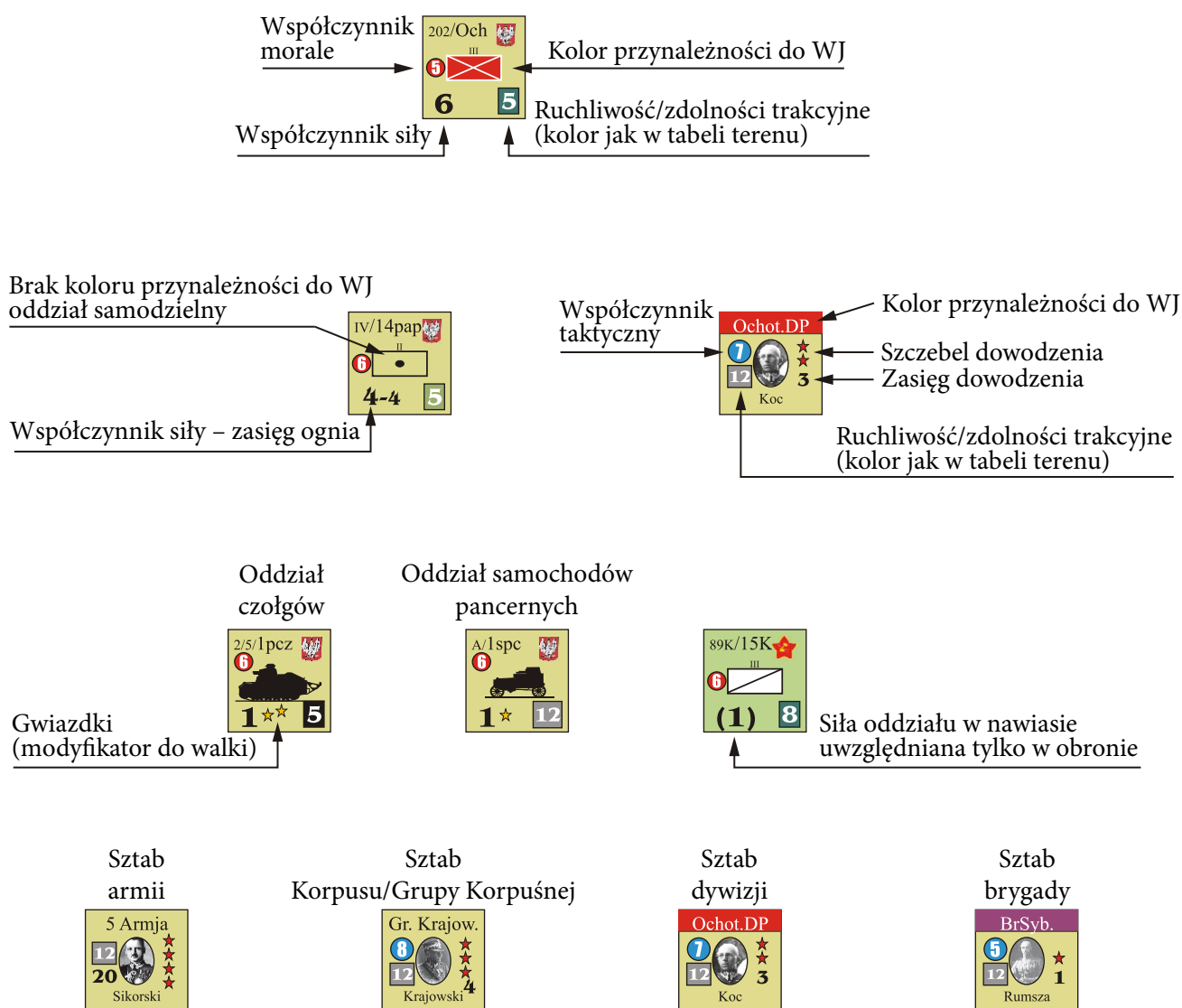
3) Żetony

W grze występują żetony oddziałów, żetony sztabów, środków transportu oraz żetony pomocnicze służące zaznaczaniu stanu gry i stanu jednostek.

Każda gra z osobna będzie określała skalę oddziałów. Żetony sztabów reprezentują:

- sztaby armii,
- sztaby grup,
- sztaby dywizji,

Szkic nr 1. Wzory żetonów sztabów i oddziałów.



– sztaby brygad.

Czasem w grze będą występowały sztaby korpusów i innych jednostek szczebla korpusu.

Co do zasady artyleria została uwzględniona w sile jednostek piechoty i kawalerii.

Szkic nr 2. Symbole rodzajów broni



4) Kość

W trakcie gry należy korzystać z kości dziesięciościennej, przy czym „0” oznacza **zero**. Jeśli instrukcja mówi o wykonaniu 1K10, oznacza to wykonanie jednego rzutu kością dziesięciościenną.

5) Gracz aktywny/nieaktywny

Gracz aktywny to gracz, którego aktywacja właśnie trwa. Druga strona jest wtedy graczem nieaktywnym.

6) Zaokrąglenia

O ile zasady nie mówią inaczej, zaokrągleń należy dokonywać w sposób następujący:

- wartości poniżej 0,5 – w dół do liczby całkowitej,
- wartości 0,5 i więcej – w górę do liczby całkowitej.

7) Wielka Jednostka

Wielką Jednostką (WJ) jest dywizja albo brygada. Oddziałem dywizyjnym jest oddział mający nadrukowany kolor danej dywizji albo brygady.

Autor dla uproszczenia przepisów gry także brygady nazywa Wielkimi Jednostkami, mając świadomość, że nie każda brygada była uznawana za Wielką Jednostkę.

8) Oddział

Oddział w grze to żeton piechoty, kawalerii, artylerii, samochodów pancernych, czołgów, pociągów pancernych, jednostek rzecznych i lotnictwa.

9) Oddział samodzielny

Oddziałem samodzielnym jest oddział, który nie ma nadrukowanego koloru identycznego jak którykolwiek sztab WJ. Oddziałami samodzielnymi są także oddziały pociągów pancernych, samochodów pancernych, czołgów i jednostki flotyli rzecznych.

Rozdział 2. Etapy i fazy gry

1. Zasada ogólna

Dla uporządkowania rozgrywki gra dzieli się na etapy.

Aktualny etap gry zaznacza się żetonem ETAP, który po zakończeniu etapu należy przesunąć na następne pole na torze etapów. Czynności wykonywane są wyłącznie w poniższej kolejności.

Szkic nr 3. Etap



Etapy z inicjatywą
gracza bolszewickiego



Etapy z inicjatywą
gracza polskiego

2. Etap dzieli się na następujące fazy:

- 1) Faza Zaopatrzenia,
- 2) Faza Pogody i Lotnictwa,
- 3) Faza Uzupełnień,
- 4) Faza Reorganizacji i Posiłków,
- 5) Faza Aktywacji Gracza z Inicjatywą,
- 6) Faza Aktywacji Gracza bez Inicjatywy,
- 7) Faza Końcowa.

3. Faza Zaopatrzenia

Gracze jednocześnie sprawdzają, czy sztaby WJ są zaopatrzone, a następnie czy oddziały są zaopatrzone. Na oddziałach niezaopatrzonych kładzie się żeton BRAK ZAOPATRZENIA, zaś z oddziałów zaopatrzonych w razie potrzeby ściąga ten żeton. Gracze sprawdzają dowodzenie własnych oddziałów. W fazie tej gracze ściągają z toru etapów dostępne na nowo środki transportu.

4. Faza Pogody i Lotnictwa

Gracze sprawdzają stan pogody i ustawiają lotnictwo do misji wywiadowczych, opóźniania i myśliwskich (z wyjątkiem misji myśliwskich w fazie walki).

5. Faza Uzuppełnień

Gracze odtwarzają wyeliminowane sztaby i oddziały, kładąc je na mapie na odpowiednich heksach. Gracze mogą wzmacniać osłabione jednostki.

6. Faza Reorganizacji i Posiłków

Gracze, o ile scenariusz na to pozwala, mogą tworzyć albo rozformowywać grupy ponaddywizyjne. Gracze, o ile scenariusz to przewiduje, kładą na wyznaczonych miejscach na mapie oddziały będące posiłkami.

7. Faza Aktywacji Gracza z Inicjatywą

Aktywacjom podlegają reprezentowane na mapie WJ w danym etapie.

W ramach aktywacji gracz najpierw przemieszcza jednostki, potem sztaby, a na końcu może wykonać ataki i ewentualnie pościgi.

8. Faza Aktywacji Gracza bez Inicjatywy

W ramach aktywacji jednostki danej gracz najpierw przemieszcza oddziały, potem sztaby, a na końcu może wykonać ataki i ewentualnie pościgi.

9. Faza Końcowa

W tej fazie gracze przesuwają sztaby własnych armii. Najpierw gracz polski.

Następnie gracze ściąągają ze wzmacnianych oddziałów żetony UZUPEŁNIENIE oraz zdejmują żetony BRAK DOWODZENIA.

Ponadto gracze ściąągają z mapy oddziały lotnicze i sprawdzają ich ewentualne straty.

Na końcu tej fazy dowolny gracz przesuwa na kolejne pole na torze etapów żeton ETAP i gracze rozpoczynają kolejny etap.

Rozdział 3. Zaopatrzenie

1. Bazy zaopatrzenia

Bazami zaopatrzenia są heksy z naniesionym symbolem źródła zaopatrzenia.

Szkic nr 4.
Baza zaopatrzenia



2. Sztab WJ jest zaopatrzony, jeśli znajduje się na heksie z drogą lub linią kolejową mającą połączenie z Bazą Zaopatrzenia. Sztab WJ jest zaopatrzony także wtedy, gdy znajduje się na heksie sąsiednim do wyżej wymienionej drogi/linii kolejowej lub na heksie z Bazą Zaopatrzenia. Obecność wrogiego oddziału bądź strefy kontroli uniemożliwia zaopatrzenie sztabu. Obecność samotnego sztabu nie przeszkadza w zaopatrzeniu..

3. Oddział należący do WJ jest zaopatrzony, jeśli między sztabem WJ a jej oddziałem da się przeprowadzić linię zaopatrzenia. Oddział jest zaopatrzony zawsze, jeśli znajduje się na heksie z drogą/linią kolejową mającą połączenie z heksem z bazą zaopatrzenia bądź na heksie z taką bazą.

4. Oddział samodzielny może być zaopatrywany przez dowolny sztab WJ gracza.

Oddział taki zawsze może być zaopatrywany przez sztab armii, o ile ten spełnia warunki zaopatrzenia sztabu WJ.

5. Pociągi pancerne i jednostki rzeczne zaopatrzone są zawsze, o ile do źródła zaopatrzenia da się pociągnąć linię zaopatrzenia odpowiednio wzdłuż linii kolejowej albo rzeki.

6. Jednostek lotniczych nie dotyczą przepisy o zaopatrzeniu.

7. Linia zaopatrzenia to ciąg heksów między sztabem WJ a jej oddziałem o liczbie heksów równej

zasięgowi dowodzenia; bierze się pod uwagę heks zajmowany przez oddział, nie bierze pod uwagę heksu zajmowanego przez sztab.

8. Linia zaopatrzenia nie przebiega przez heksy:

- 1) zajmowane przez oddziały przeciwnika,
- 2) w strefie kontroli oddziałów przeciwnika, jeśli na tych heksach nie znajdują się oddziały sojusznicze,
- 3) jezioro bądź dużą rzekę.

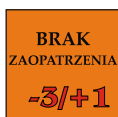
9. Samotne sztaby wroga nie wpływają na istnienie linii zaopatrzenia.

10. Oddziały znajdujące się na heksie z fortem zawsze są zaopatrzone.

11. Brak zaopatrzenia

Oddział jest niezaopatrzony, jeśli sztab jego WJ jest niezaopatrzony lub sam nie może poprowadzić linii zaopatrzenia. Oddział niezaopatrzony należy przykryć żetonem BRAK ZAOPATRZENIA.

Szkic nr 5.
Brak zaopatrzenia



Jeśli w Fазie Zaopatrzenia następnego etapu oddział będzie zaopatrywany, żeton BRAK ZAOPATRZENIA należy ściągnąć z oddziału.

12. Efekty braku zaopatrzenia

Efektem braku zaopatrzenia oddziałów piechoty i kawalerii jest ujemny modyfikator do ataku/obrony dla walki, w której bierze udział oddział niezaopatrzony. Oddziały samochodów pancernych, czołgów, pociągów pancernych i jednostki rzeczne mają zmniejszoną ruchliwość do $\frac{1}{2}$ zaokrąglając w górę oraz walczą $\frac{1}{2}$ punktów siły zaokrąglając w górę. Niezaopatrzone oddziały artylerii poruszają się normalnie, mogą wspierać tylko obronę i tylko $\frac{1}{2}$ punktów siły, zaokrąglając w górę.

13. Brak zaopatrzenia uwzględnia się odpowiednio w walce, jeśli większość poziomów siły oddziałów atakujących lub broniących się jest niezaopatrzona.

14. W Fазie Zaopatrzenia gracze sprawdzają dowodzenie swoich sztabów i oddziałów, zaznaczając niedowodzone oddziały żetonem BRAK DOWODZENIA.

Szkic nr 6.
Brak dowodzenia



Rozdział IV. Pogoda; Lotnictwo

1. Jeden z graczy wykonuje 1K10 i sprawdza wynik w tabeli pogody.

2. Wpływ pogody na rozgrywkę:

- 1) pogodnie – brak wpływu na grę,
- 2) pochmurno – dla każdej jednostki lotniczej gracz wykonuje 1K10; wynik 0–4 oznacza możliwość działania oddziału lotniczego, wynik 5–9 oznacza, że oddział nie może w danym etapie wykonywać żadnego zadania,
- 3) opady/burza – zakaz korzystania z lotnictwa.

3. W Fазie Pogody i Lotnictwa gracze rozstawiają lotnictwo dla wykonania misji wywiadowczych, opóźniania i myśliwskich (gracze mogą także pozostawić lotnictwo myśliwskie w rezerwie na Fазę Aktywacji celem obrony własnych oddziałów w czasie walki). Pierwszy rozstawia lotnictwo gracz niemający inicjatywy.

Rozdział V. Odtwarzanie jednostek; Uzupełnienia

A) Odtwarzanie sztabów i oddziałów

1. Na warunkach określonych w scenariuszu gracze mogą odtwarzać sztaby i zniszczone oddziały.

2. Odtwarzanie sztabów i oddziałów winno przebiegać w następującej kolejności:

- 1) najpierw odtwarza się sztab armii,
- 2) następnie sztaby WJ,
- 3) na samym końcu oddziały.

3. Jako pierwszy odtwarza sztaby i oddziały gracz polski.

4. Wyeliminowany sztab armii kładzie się na heksie, do którego ten sztab może pociągnąć zaopatrzenie. Sztabu armii nie wolno ustawiać na heksie przyległym do przeciwnika, jeśli nie znajduje się na nim własny oddział.

5. Wyeliminowany sztab WJ kładzie się na mapie na dowolnym heksie, do którego gracz może pociągnąć linię zaopatrzenia, nie dalej jednak jak w odległości 5 heksów od sztabu armii tej WJ. Sztabu WJ nie wolno ustawiać na heksie przyległym do przeciwnika, jeśli nie znajduje się na nim własny oddział.

6. Wyeliminowany oddział należący do WJ należy położyć na heksie ze sztabem WJ, do której należy oddział.

7. Wyeliminowane oddziały samodzielne ustawiane są na heksie z odpowiednim sztabem własnej armii znajdującym się najbliższej heksu, na którym eliminacji uległ oddział. Jeśli dwa lub więcej sztabów były w równej odległości, gracz wybiera między nimi.

8. Oddział można położyć na heksie przyległym do heksu zajmowanego przez jednostki przeciwnika

tylko wtedy, gdy na heksie ze sztabem znajdują się własne oddziały.

9. Wyeliminowany oddział nie może wrócić na mapę wcześniej niż sztab jego WJ. W tym celu należy odpowiednio przesunąć żeton oddziału na torze etapów na pole, na którym stoi wyeliminowany sztab WJ.

10. Oddział lotniczy wyeliminowany wskutek strat wraca do gry w pełnej sile za jeden pełny etap od eliminacji.

11. Oddział mający trzy poziomy siły jest odtwarzany na drugim poziomie siły.

12. Odtwarzane oddziały można kłaść na już uprzednio stojących na mapie sztabach WJ, nawet jeśli nie są zaopatrzone.

13. Nie można odtwarzać oddziałów garnizonów.

B) Uzupełnianie oddziałów

14. Jeśli scenariusz tak stanowi, gracze posiadają określoną liczbę żetonów UZUPEŁNIENI.

Szkic nr 7. Uzupełnienia



15. Żeton UZUPEŁNIENIA można w Fazie Uzupełnień położyć na dowolnym, osłabionym, zaopatrzonym oddziale sojusznicznym, znajdującym się w zasięgu dowodzenia sztabu własnej WJ (oddział należący do WJ) bądź sztabu armii (oddział samodzielny).

Można także uzupełniać oddziały w trakcie ich odtwarzania.

16. Można uzupełniać wyłącznie oddziały na heksach, do których można poprowadzić zaopatrzenie.

17. Jeśli oddział przykryty żetonem UZUPEŁNIENIĘ zostanie zaatakowany i zmuszony do przemieszczenia się, żeton UZUPEŁNIENIĘ jest usuwany z gry.

18. W Fazie Końcowej etapu gracz ściąga żeton UZUPEŁNIENIĘ i odwraca na awers żeton oddziału. Żeton UZUPEŁNIENIA jest odkładany na bok i – o ile przepisy scenariusza inaczej nie stanowią – jest usuwany z gry.

Rozdział 6. Posiłki

1. Posiłki

W fazie Reorganizacji i Posiłków gracze ustawiają na mapie na odpowiednich polach sztaby i oddziały, które mają wejść do gry.

Wejście na mapę nie powoduje konieczności wydania dodatkowych punktów ruchu. Oddział wydaje punkty ruchu tylko za każdy heks mapy, po którym się porusza.

Jeśli heks, na który mają wejść posiłki, jest zajęty przez oddział gracza przeciwnego gracz aktywny może wejść na mapę w odległości 3 heksów od heksu określonego na Karcie Posiłków.

Rozdział 7. Faza Aktywacji Gracza z Inicjatywą

1. Gracza z inicjatywą określają przepisy scenariusza.

2. Gracz posiadający inicjatywę może przemieścić dowolną liczbę oddziałów i sztabów, w dowolnej kolejności, z zachowaniem zasad dotyczących dowodzenia.

3. Po przemieszczeniu wszystkich oddziałów i sztabów gracz z inicjatywą wykonuje ataki i pościgi w dowolnej kolejności.

Rozdział 8. Faza Aktywacji Gracza bez Inicjatywy

1. Gracz bez inicjatywy może przemieścić dowolną liczbę oddziałów i sztabów, w dowolnej kolejności, z zachowaniem zasad dotyczących dowodzenia.

2. Po przemieszczeniu wszystkich oddziałów i sztabów gracz bez inicjatywy wykonuje ataki i pościgi w dowolnej kolejności.

Rozdział 9. Dowodzenie

A) Zasady ogólne

1. W grze występują dwa szczeble dowodzenia:

- 1) szczebel armii (wyższy szczebel),
- 2) szczebel WJ, grup i korpusów kawalerii (niższy szczebel).

2. Sztab niższego szczebla jest dowodzony, jeśli do niego od sztabu wyższego szczebla można pociągnąć linię dowodzenia.

3. Oddział należący do WJ jest dowodzony, jeśli od sztabu danej WJ można pociągnąć do oddziału linię dowodzenia.

4. Oddział samodzielny jest dowodzony, jeśli od dowolnego sztabu WJ niższego można pociągnąć do oddziału linię dowodzenia.

5. Linię dowodzenia ustala się identycznie jak linię zaopatrzenia. Zasięg dowodzenia (długość linii dowodzenia) określany jest na żetonie sztabu.

6. Sztab grupy bądź korpusu, który znajduje się w zasięgu własnego sztabu armii, przedłuża zasięg dowodzenia sztabu armii do sztabu podporządkowanej WJ o swój własny zasięg.

7. Dowodzony sztab może przemieszczać się dowolnie.

8. Dowodzony oddział może przemieszczać się dowolnie oraz atakować.

B) Sprawdzenie dowodzenia

9. Obaj gracze sprawdzają dowodzenie w Fazie Zaopatrzenia

10. Dla sztabów i oddziałów niedowodzonych gracze wykonują test samodzielności dowodzenia.

11. Oddział, którego sztab WJ uległ eliminacji, jest uznawany za niedowodzony. Nie może się poruszać oraz atakować. Broni się normalnie (z uwzględnieniem braku dowodzenia).

12. Niedowodzone sztaby niższego szczebla oraz oddziały przykrywa się żetonem BRAK DOWODZENIA.

C) Test samodzielności dowodzenia

13. Test samodzielności dowodzenia sztabu WJ
Gracz wykonuje 1K10 i porównuje wynik ze współczynnikiem taktycznym sztabu WJ.
Rezultat mniejszy bądź równy współczynnikowi taktycznemu sztabu WJ oznacza, że przeszedł test samodzielności.

14. Test samodzielności dowodzenia oddziału
Gracz wykonuje 1K10 i porównuje wynik z morale oddziału.

15. Wynik mniejszy bądź równy ww. współczynnikowi bądź morale oddziału oznacza, że sztab albo oddział przeszedł test samodzielności.

16. Jeśli na stosie znajduje się więcej niż jeden oddział danej WJ, wykonuje się test dla każdego oddziału z osobna.

17. Jeśli sztab WJ jest niedowodzony, wykonuje się jeden rzut dla tego sztabu. Jeśli sztab przeszedł pomyślnie test samodzielności dowodzenia, nie wy-

konuje się testu dla jego oddziałów w zasięgu dowodzenia. Uznawane są one za dowodzone.

18. Sztab oraz oddział, który przeszedł test samodzielności, może się przemieszczać dowolnie, dowodząc się samodzielnie.

D) Skutki braku dowodzenia

19. Niedowodzony sztab WJ może poruszyć się tylko i wyłącznie w stronę własnego sztabu armii i po wejściu w zasięg sztabu armii w danym ruchu nie może się przemieścić poza zasięg tego sztabu.

20. Niedowodzone oddziały należące do WJ poruszają się przed innymi oddziałami własnej WJ tylko tak, by uzyskać warunki dowodzenia, po czym natychmiast kończą ruch. Mogą wchodzić w strefy kontroli oddziałów przeciwnika.

21. Niedowodzone oddziały samodzielne mogą poruszać się wyłącznie w stronę zasięgu dowodzenia własnego sztabu armii bądź dowolnego sztabu WJ (także niedowodzonego). Po wejściu w ten zasięg kończą ruch. Mogą wchodzić w strefy kontroli oddziałów przeciwnika.

22. Brak dowodzenia a walka

Oddziały niedowodzone nie mogą brać udziału w atakach.

Broniący się oddział niedowodzony posiada współczynnik taktyczny dowódcy Wielkiej Jednostki równy 0.

Jeśli po stronie jednego gracza w obronie biorą udział oddziały dowodzone i niedowodzone, nie uwzględnia się modyfikatora za sztab WJ.

E) Sztaby a przeciwnik

23. Sztaby a ruch i pościg przeciwnika

Jeśli w trakcie ruchu do samotnie stojącego sztabu podejdzie oddział przeciwnika, to:

1) jeśli jest to oddział piechoty (także zmotoryzowanej) bądź czołgów – sztab jest przemiesz-

czany przez gracza przeciwnego o **2 heksy** w dowolnym kierunku zgodnym z kierunkiem odwrotu danego gracza,

- 2) jeśli jest to oddział kawalerii – gracz przeciwny wykonuje 1K10; wynik 9 oznacza eliminację sztabu i konieczność rzutu zgodnie z tabelą odtwarzania oddziałów i sztabów; w przypadku pozostałych wyników sztab jest przemieszczany przez gracza przeciwnego o **3 heksy** w dowolnym kierunku zgodnym z kierunkiem odwrotu gracza, do którego należy sztab,
- 3) jeśli jest to oddział samochodów pancernych bądź pociąg pancerny – gracz przeciwny wykonuje 1K10; wynik 5–9 oznacza eliminację sztabu i konieczność rzutu zgodnie z tabelą odtwarzania oddziałów i sztabów; w przypadku pozostałych wyników sztab jest przemieszczany przez gracza przeciwnego o **6 heksów** w dowolnym kierunku zgodnym z kierunkiem odwrotu danego gracza.

24. Przepis punktu 23 dotyczy także wejścia na heks przyległy do sztabu w trakcie pościgu; w takiej sytuacji rzuty wykonuje i przemieszcza sztab przeciwnika gracz wykonujący pościg.

25. Przepis punktu 23 stosuje się także wtedy, gdy wskutek strat w walce na heksie pozostanie sam sztab. Rzut wykonuje i przemieszcza sztab gracz przeciwny.

26. Zmuszony do odwrotu sztab o ruchliwości „0” jest automatycznie eliminowany, bez względu na to, jaki rodzaj broni zmusił sztab do odwrotu. Sztab taki jest odtwarzany po 3 pełnych etapach.

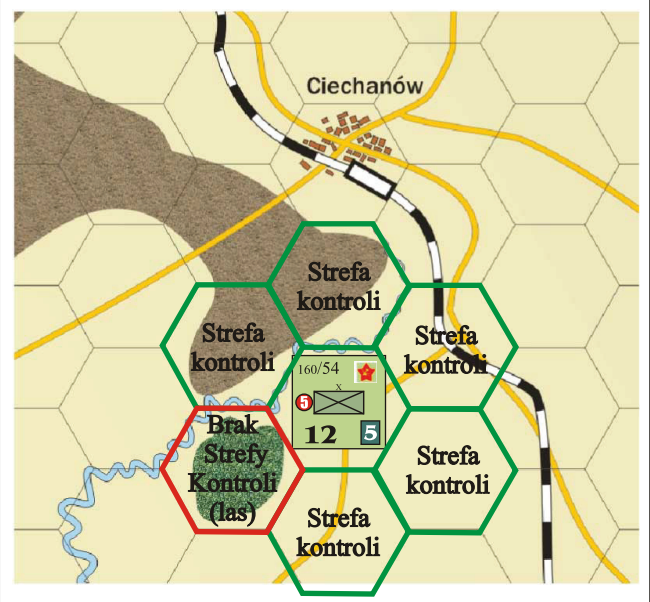
27. Sztab nie może samodzielnie we własnym ruchu wchodzić na heksy w strefie kontroli przeciwnika ani na heksy zajmowane przez sztaby i oddziały przeciwnika, chyba że na heks, na którym znajduje się już własny oddział gracza. W razie zmuszenia sztabu do odwrotu ewentualny rzut na eliminację sztabu wykonuje się za każdy heks w strefie kontroli, przez który sztab jest przemieszczany. Skutek

rzutu zależy od rodzaju oddziału, przez którego strefę wykonuje się przemieszczenie. **W tej sytuacji wyjątkowo piechotę i czołgi należy traktować jak kawalerię.**

Rozdział 10. Strefa kontroli

1. Strefę kontroli tworzy 6 heksów otaczających heks, na którym znajduje się oddział.
2. Strefę kontroli posiada każdy oddział, z niżej wskazanym wyjątkiem. Strefy kontroli nie posiadają:
 - 1) sztaby,
 - 2) oddziały załadowane do transportu,
 - 3) oddziały o zsumowanej sile maksymalnie 2, z wyjątkiem jednostek rzecznych, ale ich strefa kontroli dotyczy tylko i wyłącznie możliwości przekroczenia rzeki,
 - 4) żetony pomocnicze.

Szkic nr 8. Strefa kontroli



3. Rodzaje terenu, na który nie sięga strefa kontroli, zostały oznaczone w TABELI TERENU. Oddziały stojące na takich heksach mają normalną strefę kontroli, chyba że sąsiednim heksem jest heks, na który strefa kontroli się nie rozciąga.

4. Obecność własnego oddziału na heksie w strefie kontroli niweluje jej wpływ tylko dla prowadzenia linii zaopatrzenia i dowodzenia oraz ustalenia, czy oddział przed walką jest okrążony. Obecność taka nie wpływa na ruch oddziałów sojuszników.

5. Obecność na jednym heksie stref kontroli wrogich sobie oddziałów nie ma wpływu na grę.

6. Wpływ strefy kontroli na ruch

Strefa kontroli wpływa na ruch sztabów i oddziałów w następujący sposób:

- 1) wejście na heks w strefie kontroli nie kosztuje dodatkowych punktów ruchu,
- 2) wyjście ze strefy kontroli wroga wymaga wydania dodatkowych punktów ruchu, i tak:
 - a) piechota i artyleria **muszą wydać dodatkowo 1/2 początkowego zapasu punktów ruchu, zaokrąglając ułamek w górę,**
 - b) kawaleria wychodząca **musi wydać – dodatkowo – 1/4 początkowego zapasu punktów ruchu, zaokrąglając ułamek w górę,**
- 3) przejście z heksu w strefie kontroli bezpośrednio na następny heks w strefie kontroli, także tego samego oddziału wroga, wymaga wydania:
 - a) w przypadku poruszającej się piechoty **wszystkich punktów ruchu bez względu na rodzaj terenu,** , na który się porusza.
 - b) w przypadku poruszającej się kawalerii **dotatkowo 1/2 początkowego zapasu punktów ruchu, zaokrąglając ułamek w górę.**

7. Oddziały czołgów, samochodów pancernych, pociągów pancernych należy traktować jak kawalerię.

8. Sztaby, wychodząc ze strefy kontroli, nie wydają dodatkowych punktów ruchu.

9. Artyleria i sztaby nie mogą przechodzić z heksu w strefie kontroli na drugi heks w strefie kontroli.

10. Powyższe przepisy dotyczą także pościgu.

Przykłady – wyjście ze strefy kontroli

Przykład 1:

Piechota o ruchliwości początkowej „5”, wychodząc ze strefy kontroli i wchodząc na heks z lasem, wydaje 4 punkty ruchu (2,5 punktu za wyjście ze strefy kontroli + 1,5 punktu ruchu za wejście na heks z lasem), po czym może się przemieścić, korzystając z pozostałego 1 punktu ruchu.

Przykład 2:

Kawaleria o ruchliwości początkowej „8”, wychodząc ze strefy kontroli i wchodząc do lasu, wydaje 3,5 punktu ruchu (2 punkty ruchu za wyjście ze strefy kontroli + 1,5 punktu ruchu za wejście na heks z lasem), po czym może przemieszczać się dalej, korzystając z pozostałego zapasu 4,5 punktu ruchu.

Przykłady – przejście z heksu w strefie kontroli na kolejny heks w strefie kontroli

Przykład 3:

Piechota o ruchliwości początkowej „5”, przechodząc wprost z jednego heksu w strefie kontroli na drugi heks w strefie kontroli reprezentujący las, wydaje 5 punktów ruchu i kończy ruch.

Przykład 4:

Samochód pancerny o ruchliwości początkowej „12”, przechodząc wprost z jednego heksu w strefie kontroli na drugi heks w strefie kontroli reprezentujący las, wydaje 3 punkty ruchu za las i 6 punktów ruchu (1/2 początkowego zapasu) za przejście w strefie kontroli.

11. Strefa kontroli a zaopatrzenie i dowodzenie
Przez heks znajdujący się we wrogiej strefie kontroli można przeprowadzić linię zaopatrzenia tylko wtedy, gdy znajduje się na nim własny oddział gracza.

12. Strefa kontroli a walka
Można atakować oddziały na heksach przyległych do oddziałów własnych, nawet jeśli nie znajdują się one w strefie kontroli.

13. Oddział własny w strefie kontroli przeciwnika niweluje wpływ strefy kontroli na walkę (modyfikator za okrążenie), nie niweluje jednak konieczności sprawdzenia strat przy odwrócie przez strefę kontroli.

14. Odwrót jednostek po walce

Odwrót jednostek po walce przez heks w strefie kontroli oznacza dodatkowy test morale dla oddziału o najwyższym morale stosu wykonującego odwrót. Nieudany test oznacza stratę przez stos dodatkowego 1 poziomu siły. Test taki należy wykonać dla każdego heksu w strefie kontroli, przez który wykonywany jest odwrót.

15. Odwrót sztabu a wroga strefa kontroli

Przemieszczenie sztabów w toku odwrotu przez heks w strefie kontroli wymaga wykonania 1K10. Wynik mniejszy bądź równy współczynnikowi taktycznemu sztabu oznacza, że sztab przemieszczać się przez hekсы w strefie kontroli. Wynik większy aniżeli współczynnik oznacza eliminację sztabu i ustalenie kiedy wraca do gry.

Rozdział 11. Garnizony

1. Oddział piechoty, przechodząc przez fort, miasto bądź miasteczko może – obniżając poziom siły – pozostawić garnizon. Jeśli oddział posiada trzy poziomy siły, a znajduje się na drugim poziomie, zachowuje się tak, jakby utracił drugi poziom siły (zamiana żetonu).

2. Oddział garnizonu ma 0 punktów ruchu, w związku z czym nie może się przemieszczać.

3. Garnizon nie może brać udziału w atakach.

4. Garnizon zmuszony do odwrotu ulega eliminacji.

5. Oddziały garnizonów nie są odtwarzane.

6. Jeśli przez miejscowość, w której stacjonuje garnizon, przejdzie dowolny własny oddział piechoty,

może on wchłonąć garnizon. Gracz zdejmuje żeton garnizonu z mapy i podnosi poziom siły oddziału, odwracając go na awers bądź wymieniając (w przypadku oddziału o trzech poziomach siły) żeton i kładąc go na rewersie.

Szkic nr 9. Garnizony



Rozdział 12. Stosy

1. Na jednym heksie mogą znajdować się wyłącznie oddziały i sztaby jednego gracza. Dwa lub więcej oddziałów znajdujących się na jednym heksie nazywane jest stosem.

2. Na koniec każdej fazy na stosie mogą znajdować się maksymalnie **3 oddziały**. Dla tych celów oddziały piechoty/kawalerii/artylarii liczy się za jeden oddział, pociągi pancerne, oddziały czołgów, samochodów pancernych i jednostki flotylli rzecznej liczone są za **1/2 oddziału**.

3. Sztaby, żetony pomocnicze i żetony oddziałów lotniczych nie są wliczane do limitu stosu.

4. Oddziały znajdujące się na jednym stosie mogą uczestniczyć w jednym bądź większej ilości ataków. Bronią się jednak zawsze wspólnie (jeden heks w jednej aktywacji można atakować tylko raz).

5. Jeśli na końcu Fazy Aktywacji na stosie znajduje się więcej niż 3 oddziały gracz przeciwny przemieszcza wybrane przez siebie nadliczbowe oddziały o 1 heks w dowolną stronę, jeśli jest to możliwe dalej od własnych oddziałów.

Rozdział 13. Ruch

1. Oddziały i sztaby mają zapas początkowy punktów ruchu, który mogą wydać na przemieszczenie się w każdym etapie.

Wyjątek! Niektóre oddziały i sztaby mogą być stacjonarne i nie mieć punktów ruchu, co uniemożliwia im przemieszczanie się.

2. Oddział/sztab może wydać w danym etapie maksymalnie limit punktów ruchu, płacąc za każdy heks i krawędź heksu stosowną liczbę punktów ruchu według TABELI TERENU.

Kolory kwadratów na żetonach odpowiadają kolorom kolumn TABELI TERENU.

Za heks reprezentujący dwa lub więcej rodzajów terenu należy zapłacić zsumowaną liczbę punktów ruchu.

Przykład: Za przejście bez mostu przez rzeczkę na heks zawierający las należy, poruszając się artylerią, zapłacić +1 punkt ruchu za rzeczkę oraz 3 punkty ruchu, razem 4 punkty ruchu.

3. Oddział/sztab może korzystać z dobrodziejstwa drogi tylko wtedy, gdy przemieszcza się z heksu zawierającego drogę na drugi heks połączony tą samą drogą. Oddział/sztab, który po drodze wszedł na heks normalnie dla niego niedostępny, może zejść z tego heksu, tylko i wyłącznie maszerując wzdłuż drogi.

4. Poza tym gracz wydaje tyle punktów ruchu, ile wymaga tego teren, na który się przemieszcza, bądź krawędź heksu, przez który się przemieszcza.

5. O ile dany teren nie jest niedostępny jednostka może zawsze przemieścić się nań, wydając wszystkie posiadane na początku etapu punkty ruchu. Ruch taki jest możliwy także wtedy, gdy oznacza wyjście z heksu w strefie kontroli na inny heks w strefie kontroli, także tego samego oddziału wroga.

6. Oddziały można poruszać w dowolnym kierunku. Patrz jednak: zasady dotyczące ruchu jednostek, które nie przeszły testu samodzielności dowodzenia.

7. Każdy oddział musi być poruszony, zanim rozpocznie się przemieszczenie kolejnego oddziału. Stosy, o ile nie są rozmontowywane w trakcie ruchu, mogą być przemieszczane wspólnie.

8. Punktów ruchu nie wolno przekazywać pomiędzy oddziałami. Punkty ruchu niewykorzystane w jednym etapie są tracone.

9. Reakcja kawalerii na ruch przeciwnika. Jeśli na heksie znajdują się wyłącznie należące do gracza nieaktywnego oddziały kawalerii, ewentualnie z oddziałami samochodów pancernych, a na sąsiedni heks wejdzie wyłącznie oddział piechoty bądź artylerii przeciwnika, gracz nieaktywny może wykonać odwrót oddziałami kawalerii/samochodów pancernych według zasad odwrotu po walce. Odwrót wykonuje się maksymalnie o **4 hekсы**.

Uwaga 1! Przepis ten dotyczy wyłącznie ruchu gracza aktywnego, a nie pościgu.

Uwaga 2! W danej aktywacji wroga każdy oddział może zareagować odwrotem tylko raz

10. Reakcja samochodów pancernych na ruch przeciwnika. Jeśli na heksie znajdują się wyłącznie oddziały samochodów pancernych gracza nieaktywnego, a na heks sąsiedni podejdzie wyłącznie oddział piechoty, kawalerii, czołgów bądź artylerii przeciwnika, gracz nieaktywny może wykonać odwrót jednostkami samochodów pancernych wg zasad odwrotu po walce. Odwrót wykonuje się maksymalnie o **4 hekсы**.

Uwaga 1! Przepis ten dotyczy wyłącznie ruchu gracza aktywnego, a nie pościgu.

Uwaga 2! W danej aktywacji wroga każdy oddział może zareagować odwrotem tylko raz.

11. Reakcja pociągów pancernych na ruch przeciwnika. Jeśli na heksie znajdują się pociągi pancerne, a na heks sąsiedni wejdzie dowolny oddział przeciwnika, gracz nieaktywny może wykonać odwrót pociągiem pancernym według zasad odwrotu po walce. Odwrót wykonuje się maksymalnie o **6 hekсы**.

Uwaga 1! Przepis ten dotyczy wyłącznie ruchu gracza aktywnego, a nie pościgu.

Uwaga 2! W danej aktywacji wroga każdy oddział może zareagować odwrotem tylko raz.

12. Jednostki rzeczne mogą reagować jak pociągi pancerne.

13. Stojące na stosie sztaby reagują wspólnie z oddziałami i przemieszczają się zawsze o tyle heksów, o ile oddziały się przemieszczają.

14. Po zareagowaniu oddział należy przykryć żetonem REAKCJA. Żeton ten ściągany jest z oddziału po zakończeniu danej aktywacji przeciwnika.

Szkic nr 10. Reakcja



15. W przypadku odwrotu kawalerii/samochodów pancernych/pociągów pancernych oddział przeciwnika może kontynuować ruch do wyczerpania limitu punktów ruchu.

16. Reakcja przez strefę kontroli. Po wykonaniu reakcji za każdy heks w strefie kontroli, przez który przemieścił się oddział, wykonuje się test morale. Wynik negatywny oznacza utratę poziomu siły przez oddział. W przypadku stosu test wykonuje się dla jednostki o najwyższym morale, a strata dotyczy całego stosu.

17. Jeśli w trakcie ruchu bądź pościgu w sąsiedztwo heksu zajmowanego przez artylerię stojącą bez jednostek nieartyleryjskich wejdzie wrogi oddział kawalerii bądź samochodów pancernych albo pociąg pancerny, artyleria ulega eliminacji. W przypadku gdyby wszedł oddział piechoty bądź czołgów gracz wykonuje test morale dla artylerii, rzucając kością. Wynik mniejszy bądź równy morale artylerii oznacza konieczność wycofania jej o **2 heksy**. Nieudany

test morale oznacza stratę jednego poziomu przez każdy z oddziałów artylerii i wycofanie o **2 heksy**. Wycofanie należy przeprowadzić na takich samych zasadach jak odwrót oddziałów po walce.

Rozdział 14. Walka

A) Zasady ogólne

1. Ataki nie są obowiązkowe.

2. Oddziały na stosie mogą uczestniczyć w atakach na różne heksy, natomiast bronić się muszą wspólnie.

3. Jeden heks może zostać zaatakowany tylko raz i celem tego ataku są wszystkie oddziały znajdujące się na stosie. Jeden oddział może zostać zaatakowany tylko raz. Jeśli heks, na który oddział się przemieści wskutek walki, ma być zaatakowany, oddziału, który wcześniej wykonał odwrót, nie liczy się do siły obrońcy, choć podlega on wszystkim skutkom kolejnej walki.

4. Każdy oddział może prowadzić atak przeciwko więcej niż jednemu heksowi.

5. Nawet jeśli inny oddział wroga znajduje się w strefie kontroli danego oddziału, na innym heksie, gracz aktywny nie musi go atakować.

6. Oddział nie może atakować heksu, na który nie może się przemieścić, bądź przez krawędź heksu, której nie może przekroczyć.

B) Rozstrzygnięcie starć

7. Gracz aktywny wskazuje oddziały atakujące i atakowany heks.

8. Obaj gracze rozstawiają żetony lotnicze mające wspierać starcie. Jako pierwszy rozstawia żetony gracz aktywny. Po rozstawieniu żetonów wspierają-

cych starcie każdy z graczy może zareagować, używając oddziałów lotnictwa myśliwskiego.

9. Gracz nieaktywny sprawdza, czy od sztabu atakowanych WJ do atakowanych oddziałów da się poprowadzić linię dowodzenia.

10. Gracze osobno sumują współczynniki siły własnych oddziałów biorących udział w starciu. W przypadku oddziałów ze współczynnikiem siły umieszczonym w nawiasach siłę tę uwzględnia się tylko wtedy, gdy oddział się broni. W przypadku ataku siły tej nie należy uwzględniać. Oddział taki może być użyty do poniesienia strat na zasadach ogólnych.

11. Ustala się stosunek sił poprzez podzielenie sumy siły w ataku przez sumę siły w obronie; wszelkie ułamki zaokrągla się zgodnie z zasadą określoną w punkcie I.6. Maksymalny stosunek sił dla ustalenia modyfikatora walki to 10:1. Jeśli stosunek ten przeważa na korzyść atakującego, gracz ten uwzględnia go ze znakiem „+” (gorszy dla obrońcy), a gdy przeważa na korzyść obrońcy ze znakiem „-” (lepszy dla obrońcy).

12. Jeśli na atakowanym stosie znajdują się oddziały o różnym morale gracz atakowany wybiera oddział, którego morale użyje do walki, przy czym w razie strat oddział ten powinien ponieść zawsze pierwszą z nich. Można użyć morale artylerii w walce tylko wtedy, gdy wspiera ją, stojąc na heksie z oddziałami atakującymi bądź atakowanymi.

13. Po ustaleniu modyfikatora za stosunek siły gracze ustalają pozostałe modyfikatory do walki stosownie do TABELI MODYFIKATORÓW WALKI.

Objaśnienie modyfikatorów walki:

- **teren** – wynik rzutu modyfikuje się o wartość ujemną wskazaną w TABELI TERENU, przy czym ciek wodny, krawędzie lasów i terenów podmokłych uwzględnia się tylko wtedy, gdy wszystkie oddziały gracza aktywnego atakują przez taką krawędź; w razie ataku zarówno przez krawędź stanowiącą ciek wodny, jak i np. las na-

leży uwzględnić obydwa rodzaje terenu;

- **różnica morale** – obydwa gracze wskazują oddziały, których morale wezmą pod uwagę, przy czym oddział wskazany ponosi jako pierwszy ewentualną stratę – wynik modyfikuje się o „+1”, jeśli atakujący ma wyższe morale, a o „-1”, jeśli wyższe morale posiada obrońca;
- **jakość dowódcy** – w przypadku obrońcy bierze się pod rozwagę tylko wtedy, gdy wszystkie broniące się oddziały były dowodzone przed samym starciem; w przypadku atakującego bierze się dowódcę wtedy, gdy na początku aktywacji wszystkie atakujące oddziały były dowodzone albo przeszły test samodzielności dowodzenia; jeśli oddziały którejkolwiek ze stron należą do różnych WJ, bierze się pod rozwagę wyższy współczynnik; jeśli atakujący ma dowódcę o wyższym współczynniku taktycznym, rzut modyfikuje o „+1”; jeśli obrońca – rzut modyfikuje się o „-1”;
- **stosunek sił** – jeśli atakujący jest silniejszy, wynik modyfikuje się o liczbę ze znakiem „+”, jeśli obrońca – o liczbę ze znakiem „-”;
- **brak zaopatrzenia** – jeśli choć jeden atakujący oddział nie ma zaopatrzenia, wynik rzutu jest modyfikowany o „-3”; jeśli choć jedna jednostka obrońcy nie ma zaopatrzenia, wynik rzutu modyfikowany jest o „+1”; w razie potrzeby obydwa modyfikatory stosuje się łącznie;
- **udział czołgów/samochodów pancernych** – jeśli choć jeden atakujący oddział to czołgi/samochody pancerne, wynik rzutu modyfikuje się na „+” o liczbę gwiazdek nadrukowanych na żetonach czołgów/samochodów pancernych, nie więcej niż o **dwie** na atak; to samo dotyczy udziału ww. oddziałów w obronie, w takiej sytuacji wynik rzutu modyfikuje się na „-”; modyfikatory za udział w ataku i obronie stosuje się łącznie;
- **udział pociągów pancernych/jednostek rzecznych** – jak w przypadku samochodów pancernych/czołgów;
- **udział lotnictwa** – jak w przypadku samochodów pancernych/czołgów, z tym że modyfikator

może wynosić maksymalnie „3”;

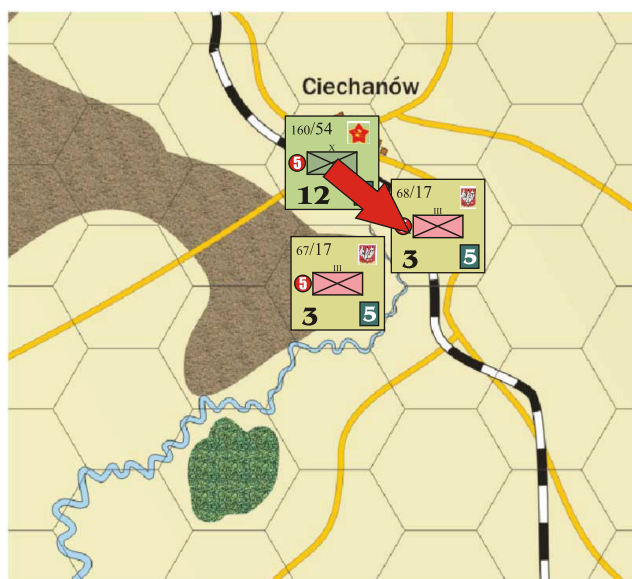
- **całkowite okrążenie obrońcy przez oddziały/strefy kontroli wroga lub strefy oddziaływania lotnictwa** – jeśli oddział atakowany jest okrążony w całości przez oddziały wroga lub jego strefy kontroli oraz strefy oddziaływania lotnictwa użytego uprzednio do opóźniania, mimo że nie wszystkie oddziały gracza aktywnego muszą atakować, wynik modyfikuje się o „+4”; oddział własny w strefie kontroli przeciwnika niweluje wpływ strefy kontroli i modyfikator za okrążenie;

Uwaga!!!

Modyfikatora za okrążenie nie uwzględnia się, jeśli obrońca znajduje się w mieście, miasteczku lub forcie.

- **sąsiedni oddział wroga nieatakowany** – jeśli którykolwiek oddział atakujący stoi na heksie przyległym do oddziału gracza nieaktywnego, który w danej aktywacji nie będzie atakowany, wynik modyfikuje się za każdy taki heks o „-2”;
- **atak/obrona oddziału rozpoznanej WJ** – wynik modyfikuje się odpowiednio o „-1”, jeśli oddział tej WJ atakuje, albo o „+1”, jeśli oddział tej WJ jest atakowany.

Szkic nr 11. Modyfikator za nie atakowanego sąsiada.



160/54 atakuje tylko 68/17. W związku z tym, że sąsiedni polski pułk (67/17) nie jest atakowany gracz rosyjski modyfikuje 1K10 na atak o „-2”

Uwaga 1!!! Jeśli w jednym starciu biorą udział dwa oddziały dające modyfikator do walki (np. dwa pociągi pancerne), modyfikator uwzględnia się tylko raz.

Uwaga 2!!! Jeśli na heksie zawierającym miasto, miasteczko, fort bądź las broni się wyłącznie oddział czołgów, samochodów pancernych bądź pociągów pancernych lub jednostka rzeczna, nie uwzględnia się przy takiej obronie modyfikatora za taki teren.

Przykład: Udział w walce dwóch pociągów pancernych nadal oznacza modyfikator „+/-2” do walki.

14. Artyleria

Gracz może użyć artylerii zarówno w ataku, jak i w obronie, o ile w zasięgu artylerii znajduje się oddział obrońcy.

Gracz dolicza do siły własnych oddziałów biorących udział w walce siłę artylerii.

Tylko artyleria znajdująca się na atakowanym/atakującym heksie może ponieść straty w walce.

Tylko użycie artylerii w walce na stosie z atakującymi/broniącymi się oddziałami pozwala na wykorzystanie morale artylerii w walce.

15. Gracz aktywny wykonuje 1K10, a wynik modyfikuje o ustalone modyfikatory.

16. Uzyskany wynik należy odczytać z Tabeli Walki.

C) Wynik walki

17. W TABELI WALKI przedstawiono następujące wyniki starcia:

- xR/Y – liczba heksów, o jakie oddziały danej strony wykonują odwrót/liczba traconych przez danego gracza poziomów siły,
- xR – liczba heksów, o jakie oddziały danej strony wykonują odwrót,
- Y – liczba traconych w danym starciu poziomów siły.

D) Odwrót

18. Sztab wykonuje odwrót z oddziałami, chyba że wszystkie zostały wyeliminowane wskutek walki. Wtedy patrz: przepisy o przemieszczeniu samotnie stojącego sztabu.

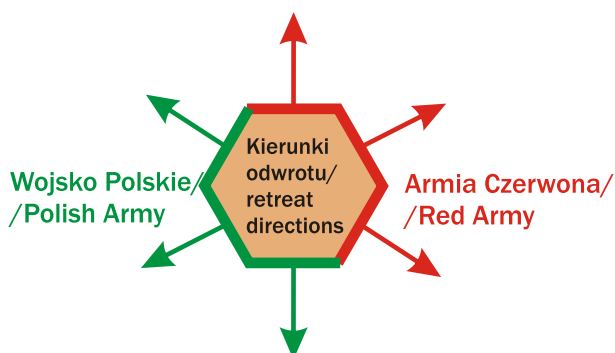
19. Odwrót oznacza konieczność przemieszczenia oddziału (oddziałów) danego gracza o wskazaną liczbę heksów.

20. Odwrót wykonuje się bez względu na koszt ruchu w terenie, o ile można dokonać odwrotu na teren (przez krawędź heksu) dostępny dla danego oddziału.

21. Kierunek odwrotu

Na mapie do gry wskazano kierunki odwrotu oddziałów poszczególnych stron. Są to kierunki, w których oddział i sztab muszą wykonać odwrót, jeśli tylko odwrót taki jest możliwy. Dodatkowo oddział może zawsze wykonywać odwrót najkrótszą drogą w stronę własnego sztabu armii.

Szkic nr 12. Diagram kierunków odwrotu.



22. Oddziały zmuszone do wykonania odwrotu muszą oddalić się od każdej z atakujących jednostek na odległość wskazaną w wyniku walki i:

- 1) muszą się oderwać od przeciwnika (chyba że odwrót ma zostać wykonany o 1 heks) i przemieścić w nakazanym kierunku,
- 2) jeśli odwrót określony w punkcie 1 jest niemożliwy, muszą wykonać odwrót w nakaza-

nym kierunku, nawet jeśli zakończą go na heksie przyległym do oddziału przeciwnika,

3) jeśli odwrót określony w punktach 1 i 2 jest niemożliwy, oddział winien wykonać go w dowolnym kierunku, tak by nie przylegać do jednostki przeciwnika,

4) jeśli odwrót określony w punktach 1–3 jest niemożliwy, oddział winien wykonać odwrót w dowolną stronę, by odsunąć się od atakowanego heksu o zadaną liczbę pól.

23. Oddziały wykonujące odwrót nie mogą wejść na teren niedostępny dla danego rodzaju jednostki bądź przekroczyć zakazanej krawędzi heksu.

24. Oddziały atakowane na stosie mogą wykonywać odwrót na różne heksy, byleby spełniał on warunki określone w punkcie 22.

25. Odwrót oddziałów po walce przez heks w strefie kontroli oznacza dodatkowy test morale dla wykonującego odwrót stosu, biorąc pod uwagę oddział o najwyższym morale na stosie. Nieudany test oznacza stratę przez stos dodatkowego 1 poziomu siły. Test taki należy wykonać dla każdego heksu w strefie kontroli, przez który stos wykonuje odwrót.

Identycznie jak strefę kontroli dla celów odwrotu należy traktować strefę oddziaływania lotnictwa użytego uprzednio do opóźniania.

26. Jeśli odwrót o zadaną liczbę heksów jest niemożliwy w żadnym kierunku z uwagi na jednostki przeciwnika lub teren, oddziały i sztab ulegają eliminacji.

27. Pociągi pancerne mogą wykonywać odwrót tylko wzdłuż linii kolejowej, i – o ile jest to możliwe – w kierunku własnej bazy zaopatrzenia.

28. Dopuszczalny jest ruch i odwrót pociągu pancernego przez heks, na którym stoi tylko jeden oddział lądowy przeciwnika. Za każdy taki heks pociąg pancerny wykonuje K10. Wynik 6–9 oznacza eliminację pociągu pancernego.

29. Dopuszczalny jest odwrót jednostki rzecznej przez krawędź heksu przylegającą tylko do jednego oddziału lądowego przeciwnika. Za każdy taki heks jednostka rzeczna wykonuje K10. Wynik 6–9 oznacza jej eliminację bądź utratę poziomu (w przypadku jednostek dwupoziomowych) przez jednostkę rzeczna.

30. Oddział o ruchliwości „0” nie może wykonać odwrotu. Zmuszony do tego jest eliminowany.

E) Pościg

31. Pościg wykonuje się na zasadach normalnego ruchu.

32. Oddziały gracza, który zmusił przeciwnika do odwrotu, mogą wykonać pościg na następujących zasadach:

- 1) za każdy heks oddział wykonujący pościg płaci jak za normalny ruch w terenie (dotyczy to także wpływu dróg),
- 2) w pierwszej kolejności oddział ścigający musi wejść na heks opuszczony przez przeciwnika; dalszy pościg wykonywany jest dowolnie,
- 3) strefy kontroli oddziałów przeciwnika wpływają na pościg tak jak na ruch.

33. Oddziały mają następującą liczbę punktów ruchu w pościgu:

- 1) samochody pancerne i pociągi pancerne – 2 x liczba heksów, o które musiał cofnąć się obrońca,
- 2) kawaleria – 1,5 x liczba heksów, o które musiał cofnąć się obrońca, zaokrąglając w górę,
- 3) pozostałe jednostki mogące ścigać – 1 x liczba heksów, o które musiał cofnąć się obrońca.

34. Niemożność wejścia na heks z powodu braku wystarczającej liczby punktów ruchu uniemożliwia pościg, z wyjątkiem pierwszego heksu opuszczonego przez przeciwnika.

35. Oddział nie może w trakcie pościgu wydać większej liczby punktów ruchu niż jego zapas określony w punkcie 33.

36. Oddziały artylerii nie wykonują pościgu.

37. Oddziały atakujące z jednego heksu mogą wykonywać pościg w różnych kierunkach (z uwzględnieniem pierwszego heksu).

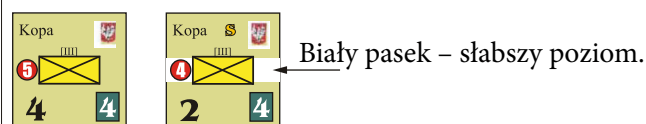
38. Po zakończeniu wszystkich pościgów danej aktywacji, gracz może wykonać pościg sztabem WJ, której oddziały walczyły w danej aktywacji. Pościg wykonuje się w dowolnym kierunku, korzystając z takiej liczby punktów ruchu, jaką posiadały najdalej ścigające oddziały.

F) Straty poziomów siły

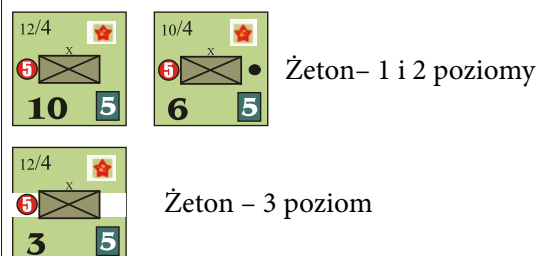
39. Oddziały mają różną ilość poziomów siły. Liczba poziomów siły została zaznaczona na żetonach.

Szkic nr 13. Poziomy siły.

Poziomy siły – jednostka o dwóch poziomach



Poziomy siły – jednostka o trzech poziomach



40. Konieczność poniesienia straty przez oddział pełnosprawny wymaga odwrócenia oddziału na rewers, zaś poniesienia straty przez oddział osłabiony albo o jednym poziomie siły oznacza jego eliminację.

41. Oddziały o trzech poziomach siły

Jeśli oddział ma trzy poziomy siły, utratę drugiego poziomu siły należy zaznaczyć przez zamianę żetonu na drugi, o najniższej sile. Drugi poziom od-

działu o trzech poziomach siły zaznaczono czarną kropką, zaś każdy najsłabszy poziom oddziału – poziomym białym pasem.

42. W pierwszej kolejności stratę ponosi oddział, którego morale zostało wybrane dla ustalenia modyfikatora walki. W dalszym ciągu straty uwzględniane są w ten sposób, że najpierw obniża się poziom siły, a gdy wszystkie oddziały są na tym samym poziomie siły, obniża się o kolejny. Eliminacja oddziału może nastąpić dopiero wtedy, gdy wszystkie walczące oddziały znajdują się na najniższym poziomie siły.

43. Stojący z oddziałami sztab nie jest traktowany jako jednostka bojowa i nie można go użyć dla zaspokojenia strat.

44. Wyeliminowanie wszystkich jednostek należących do sztabu nie oznacza eliminacji sztabu. Sztab może być aktywowany sam i przemieszczany po mapie mimo braku oddziałów.

Uwaga!!! Sztab bez jednostek może być tak przemieszczany w czasie jego aktywacji, by zapewnić bezpieczną reorganizację oddziałów wracających do gry.

G) Eliminacja oddziałów i sztabów

45. Oddział, który utraci ostatni poziom siły (bądź oddział jednopoziomowy tracący swój jedyny poziom siły), jest eliminowany z gry. Jego żeton ściąga się z mapy.

46. Wyeliminowany sztab jest traktowany tak samo jak eliminowany oddział.

47. W razie eliminacji oddziału bądź sztabu gracz wykonuje 1K10, a wynik sprawdza w Tabeli ODTWARZANIA SZTABÓW I ODDZIAŁÓW. Wynik rzutu kością należy odpowiednio zmodyfikować, a oznacza on ilość etapów, po których oddział/sztab będą mogły zostać odtworzone.

48. Oddziały i sztaby do odtworzenia należy położyć na odpowiednich polach toru etapów.

Przykład:

Mamy 5. etap gry. Sprawdzamy, kiedy będzie można odtworzyć wyeliminowany w tym etapie oddział kawalerii o morale „6”. Gracz wykonuje 1K10. Wyrzucił 4. Ponieważ odtwarza się oddział kawalerii, od wyniku rzutu odejmuje „4”. Wynik niższy niż „1” jest traktowany jak „1”. Jednostka kawalerii może zostać odtworzona w następnym etapie. Kładzie się ją na torze etapów, na polu oznaczającym 6. etap.

Rozdział 15. Pociągi pancerne

1. Pociągi pancerne podlegają przepisom o dowodzeniu.
2. Pociągi pancerne mogą poruszać się i wykonywać pościg wyłącznie wzdłuż linii kolejowych. Za każdy heks pociąg pancerny wydaje **1 punkt ruchu**.
3. Pociągi pancerne mogą atakować także hekсы sąsiednie do heksa zajmowanego przez pociąg.

Szkic 14. Pociąg pancerny



Rozdział 16. Flotylla rzeczne

1. Jednostki flotylli rzecznych poruszają się wyłącznie po **krawędziach heksov** reprezentujących odpowiednie rzeki. Każdorazowo scenariusz określa odcinki rzek, po których mogą poruszać się takie jednostki.
2. Jednostek rzecznych nie dotyczą przepisy o ograniczeniach ruchu przez strefy kontroli.

3. Poruszając się, jednostka rzeczna za każdy heks wydaje **1 punkt ruchu**. Podczas poruszania się w górę rzeki ruchliwość zmniejszana jest o **1 punkt ruchu**.

4. Jednostka rzeczna bierze udział w walce tylko wtedy, gdy:

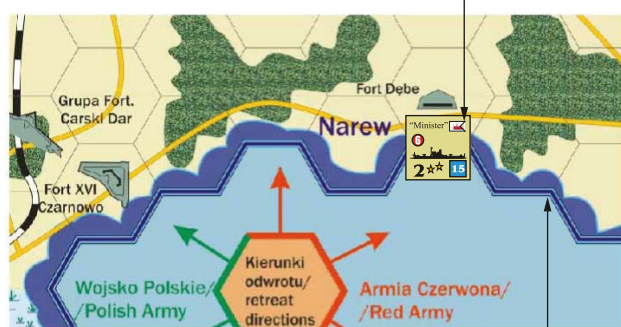
- 1) oddział własny albo przeciwnika forsuje rzekę (także mostem) przez krawędź heksu, na której znajduje się jednostka rzeczna, albo przez przyległą krawędź heksu;
- 2) atakowany jest heks przylegający do rzeki, a jednostka rzeczna stoi na heksie atakowanym (w razie obrony) bądź na heksie sąsiednim w przypadku ataku.

5. Jednostka rzeczna może wykonać pościg dowolnie wzdłuż rzeki.

Szkic nr 15.
Jednostka rzeczna



Szkic nr 16. Oznaczenie szlaku żeglownego.
Sposób umiejscowienia żetonu jednostki rzecznej

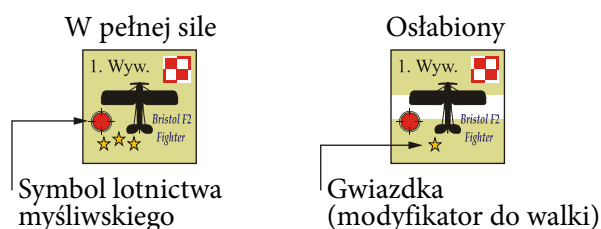


Oznaczenie żeglownego odcinka rzeki (niebieski pasek).

2. Lotnictwo można wykorzystywać w grze na cztery sposoby:

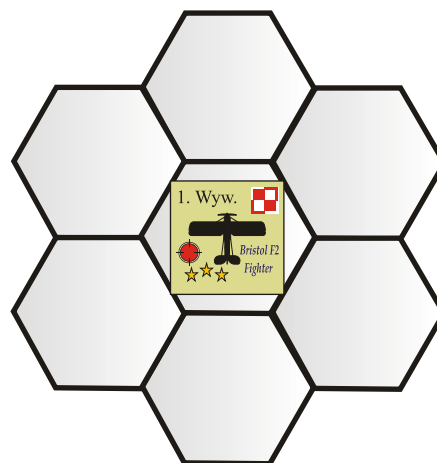
- 1) W **Fazie Zaopatrzenia i Pogody** gracz może próbować dokonać rozpoznania lotniczego oddziałów lądowych przeciwnika.
- 2) W **Fazie Aktywacji** przeciwnika gracz może użyć lotnictwa do opóźniania marszu oddziałów lądowych wroga.
- 3) W **Fazie Aktywacji** własnej albo przeciwnika gracz może użyć lotnictwa do wsparcia ataku bądź obrony własnego oddziału lądowego.
- 4) Realizujący zadanie osłony myśliwskiej oddział lotniczy może być umieszczony na mapie wraz z własnym oddziałem lotniczym realizującym inną misję albo niezwłocznie w reakcji na użycie oddziału lotniczego przeciwnika.

Szkic nr 17. Oddział lotniczy.

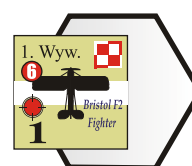


Szkic nr 18. Strefa oddziaływania oddziału lotniczego.

Strefa oddziaływania lotnictwa w pełnej sile



Strefa oddziaływania lotnictwa osłabionego



Rozdział 17. Lotnictwo

A) Zasady ogólne

1. Jeśli przepisy scenariusza tak stanowią, w grze występuje lotnictwo.

3. Jeśli scenariusz inaczej nie stanowi, lotnictwo może działać na całej mapie.

4. Strefę oddziaływania oddziału lotniczego w pełnej sile stanowi obszar o promieniu **1 heksu**. Strefa oddziaływania osłabionego oddziału lotniczego to tylko heks, **na którym się ona znajduje**.

5. Oddział lotniczy może zostać wykorzystany w etapie tylko na jeden sposób. Oddział lotniczy może w etapie wspierać tylko jedną walkę.

B) Rozpoznanie lotnicze

6. Próba rozpoznania polega na położeniu oddziału lotniczego na wybranym sztabie WJ przeciwnika i wykonaniu 1K10. Wynik **0–7** oznacza, że jednostka lotnicza pozostaje do końca etapu na sztabie tej WJ, która została wykryta przez zwiad powietrzny i jest śledzona. Jeśli rozpoznania usiłuje dokonać jednostka osłabiona, do wyniku 1K10 na rozpoznanie należy dodać 2.

7. Skutki rozpoznania

W Fazie Aktywacji ataki oddziałów WJ odbywają się z modyfikatorem „-1”, zaś atak na takie jednostki z modyfikatorem „+1”.

C) Opóźnianie

8. Zamierzając opóźnić działanie przeciwnika w Fazie Lotnictwa i Pogody, gracz kładzie żeton lotnictwa na heksie w odległości 3 heksów od żetonu sztabu bądź oddziału dowolnej WJ wroga.

9. Skutki opóźniania: wyjście z każdego heksu w strefie oddziaływania lotnictwa wymaga wydania dodatkowego **1 punktu ruchu**.

D) Wsparcie walki

10. Jeśli gracz decyduje się na wsparcie walki w ataku bądź w obronie oddziałem lotniczym, po deklaracji ataku kładzie żeton oddziału lotniczego na

wybranych heksach z własnymi oddziałami należącymi do atakującej bądź atakowanej WJ. Daną walkę może wspierać więcej niż jeden oddział lotniczy danej strony.

11. Wsparcie walki polega na użyciu modyfikatora z tabeli Modyfikatorów Walki.

E) Osłona myśliwska

12. Gracz razem z oddziałami lotniczymi przeznaczonymi do wykonywania innej misji może ustawić na mapie oddział lotnictwa przeznaczony do misji osłony myśliwskiej. Gracz może tego dokonać także w reakcji na użycie lotnictwa przez przeciwnika, kładąc własny oddział lotniczy na oddziale przeciwnika.

13. W razie zetknięcia się stref oddziaływania wrogich oddziałów lotnictwa myśliwskiego dochodzi do walki myśliwskich. Każdy gracz wykonuje 1K10, a rzut modyfikuje o modyfikator walki oddziału lotniczego. Gracz z wyższym wynikiem wygrywa, w ten sposób uniemożliwiając wykonanie misji pozostałym oddziałom lotniczym przeciwnika. Każdy oddział przeciwnika sprawdza poziom strat.

F) Powrót jednostek lotniczych z misji; straty lotnictwa

14. Powrót jednostek lotniczych z misji
Oddział lotniczy użyty do wsparcia walki ściągany jest z mapy po zakończeniu danej aktywacji. Oddział lotniczy zmuszony przez myśliwce wroga do przerwania misji jest natychmiast ściągany z mapy. Pozostałe oddziały lotnicze ściągane są z mapy w Fazie Końcowej danego etapu.

15. Po ściągnięciu każdego oddziału lotniczego z mapy wykonuje się natychmiast dla każdego z nich 1K10. Dla oddziału w pełnej sile wynik **0–4** oznacza, że może zostać użyty w następnym etapie w pełnej sile. Wynik **5–9** oznacza, że oddział może zostać użyty jako osłabiony.

16. W przypadku oddziału osłabionego wynik **0–3** oznacza, że w kolejnym etapie oddział może walczyć w pełnej sile. Wynik **4–6** – że walczy nadal jako osłabiony. Zaś **7–9** – że w danym etapie nie walczy, odzyskując siły i naprawiając sprzęt lotniczy.

Oddział taki wraca do gry w kolejnym etapie w Fazie Posiłków w pełnej sile.

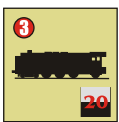
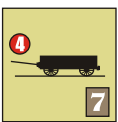
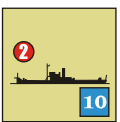
17. Jeśli gracz przez pełen etap nie wykorzysta osłabionego oddziału lotniczego, wraca on do gry w kolejnym etapie w pełnej sile.

Rozdział 18. Transport

1. W grze występują następujące środki transportu:

- 1) podwody (konne furmanki),
- 2) ciężarówki i autobusy,
- 3) eszelony kolejowe,
- 4) jednostki rzeczne.

Szkic nr 19. Środki transportu.

Eszelon	Autobus/ ciężarówka	Podwoda	Jednostka rzeczna
			

2. Załadunek oddziału następuje **na początku** Fazy Aktywacji gracza i polega na przykryciu go żetonem posiadanego środka transportowego. Załadunek kosztuje **1 punkt ruchu środka transportu**.

3. W przypadku eszelonu oddziały mogą w etapie załadunku przemieścić się na odległość maksymalnie 19 heksów.

4. Załadunek na jednostkę rzeczna może nastąpić tylko na odcinku spławnej rzeki (spławność określa scenariusz).

5. Załadunek do eszelonu możliwy jest wyłącznie na heksie zawierającym stację kolejową będącą w od-

ległości maksymalnie 1 heksu od własnego oddziału i zarazem w odległości 2 heksów od dowolnego oddziału przeciwnika. Takie same warunki musi spełniać oddział przewożony koleją, by można go było wyładować z eszelonu.

6. Załadować do przewozu można tylko oddział do którego można poprowadzić linię dowodzenia ze sztabu armii. Brak dowodzenia nie wpływa na możliwość wyładowania oddziału ze środka transportowego.

7. Nośność transportu jest następująca:

- jedna jednostka ciężarówek, autobusów bądź podwód może przewieźć **1 oddział piechoty**,
- jeden statek może przewieźć **1 oddział piechoty i 1 sztab**,
- jeden eszelon może przewieźć do **2 oddziałów i 1 sztab**.

8. Oddział załadowany do transportu nie posiada strefy kontroli.

9. Broniąc się, oddział załadowany do transportu walczy połową punktów siły, zaokrąglając w górę. Oddział załadowany ma maksymalne morale nadrukowane na żetonie środka transportu (jeśli ma niższe, walczy przy użyciu niższego morale). Oddział załadowany nie może atakować.

10. Zmuszony do odwrotu oddział przewożony w transporcie traci dodatkowo jeden poziom siły. Środek transportu ulega zniszczeniu, a jego żeton jest usuwany z gry.

11. Wyładunek następuje na początku aktywacji oddziału i polega na zdjęciu żetonu środka transportowego z mapy.

12. Po wyładunku żeton środka transportu kładziony jest na torze etapów na polu za trzy pełne etapy i dostępny jest od razu na początku tego etapu.

13. Wyładunek z podwód kosztuje oddział przewożony 1 punkt ruchu. Wyładunek z innych środków

transportu – 1/2 początkowego zapasu punktu ruchu oddziału, zaokrąglając w dół.

Rozdział 19. Faza Końcowa Etapu

1. W Fазie Końcowej gracze dokonują następujących czynności w poniższej kolejności:

- 1) Poruszają sztaby armii – najpierw gracz polski.
- 2) Równocześnie ściągają z oddziałów żetony UZUPEŁNIENI, odwracając jednocześnie uzupełniane jednostki na awers (w przypadku jednostek o trzech poziomach siły dotyczy to też zamiany żetonów).
- 3) Z niedowodzonych oddziałów samodzielnych ściągają równocześnie żeton BRAK DOWODZENIA.
- 4) Sprawdzają straty lotnictwa i ściągają z mapy żetony oddziałów lotniczych.

2. Po powyższej czynności jeden z graczy przesuwając żeton ETAP na kolejne pole na torze etapów i gracz rozpoczyna kolejny etap.

3. Jeśli dany etap był ostatnim w grze, a nie doszło do opisanego w scenariuszu zwycięstwa automatycznego, gracze podliczają punkty zwycięstwa i ustalają zwycięzcę rozgrywki.

Podziękowania

Serdeczne podziękowania dla testerów.

Szczególnie podziękowania dla dr. Andrzeja Gładysza (Katolicki Uniwersytet Lubelski) za wsparcie merytoryczne w przygotowaniu gry.

Testerzy:

dr Andrzej Gładysz, Wojciech Szast, Sławomir Łukasik

Literatura

Borowiak M., *Flotylla Wiślana 1918–1925*, Oświęcim 2019.

Borowiak M., *Polskie flotylle rzeczne 1918–1939. Okręty i statki pod białą-czerwoną banderą*, Oświęcim 2019.

Dyskant J., *Wojenne flotylle wiślane 1918–1939*, Warsaw 1997.

Gołębiewski G., *Płock 1920*, Warsaw 2018.

Mordawski H., *Polskie lotnictwo wojskowe 1918–1920. Narodziny i walka*, Poznań 2009.

Piwożczuk M., *1 Pułk Czołgów w wojnie polsko-bolszewickiej 1920 roku*, Poznań 2015.

Siergiejew J. N., *Od Dźwiny ku Wiśle*, Oświęcim 2010.

Sikorski W., *Nad Wisłą i Wkrą. Studium do polsko-rosyjskiej wojny 1920 roku*, Warsaw 2015.

Wyszczelski L., *Operacja warszawska 1920*, Warsaw 2005.

Wyszczelski L., *Nasielsk 1920*, Warsaw 2020.

Wyszczelski L., *Ciechanów 1920*, Warsaw 2020.

Ford armoured car, <http://www.weu1918-1939.pl/samochod-pancerny-ford/> [accessed on: 14.02.2021].

Zagórski S., *Białe kontra czerwone. Polscy marynarze w wojnie z bolszewikami*, Kraków 2018.

Zawadzki W., *Pomorze 1920*, Warsaw 2015.

Przepisy podstawowe, scenariusz: Sławomir Łukasik

Mapa: Sławomir Łukasik

Projekt graficzny żetonów: Sławomir Łukasik

Projekt okładki: Rafał Zalewski

Kontakt z autorem:

e-mail: slawomir.lukasik@o2.pl

Facebook: ZULU Wargames