

ROK 1920

ZASADY GRY

SPIS TREŚCI

1. WSTĘP
2. JEDNOSTKI
3. ETAP GRY
4. FAZA RUCHU ODWODÓW
5. RUCHY JEDNOSTEK
6. NASYCENIE TERENU
7. LINIE KONTROLI
8. ATAK
9. ODWRÓT
10. RUCH PO WALCE
11. ATAKI POWTÓRNE
12. GRANICE OBSZARU GRY
- A. BRAMA SMOLEŃSKA**
13. KADRY
14. UZUPEŁNIENIA
15. PRZEWAGA MORALNA
16. ROZKAZY
17. PIECHOTA ZMOTORYZOWANA
18. OBRONA LWOWA
19. PODZIAŁ DYWIZJI
20. WOJSKA UKRAIŃSKIE
21. STRZELCY SICZOWI
22. FLOTYLLA Dnieprzańska
23. KONNA ARMIA
24. REJONY ROZŁOKOWANIA
- B. WYPRAWA KIJOWSKA**
25. ZAOPATRZENIE
26. WSPÓŁDZIAŁANIE FRONTÓW
27. PRZERZUTY KOLEJOWE
28. WPROWADZENIA
29. LICZBA UZUPEŁNIEŃ
30. JEDNOSTKI WSPARCIA
31. BRYGADY REZERWOWE
32. ZIEMIA NICZYJA
- C. WIOSNA 1920**
33. ARMIA OCHOTNICZA
34. KONTRREWOLUCJONIŚCI
35. REZERWY FRONTÓW
36. DRUGA DYWIZJA KAWALERII
- D. BITWA WARSZAWSKA**
37. ZMIANY ORGANIZACYJNE
38. LITWA
39. MOBILIZACJA REWOLUCYJNA
40. KAMPANIA 1920

OPCJE

41. UKRAIŃSKA NIEWIADOMA
42. ZRYW PATRIOTYCZNY
43. GŁAWKOM
- E. KONARMIIA**
- F. SZTANDAR REWOLUCJI**
- G. CUD NAD WISŁĄ**
- H. BITWA NAD NIEMNEM**

1. WSTĘP

„Rok 1920 – wojna polsko-bolszewicka” to planszowa strategiczna gra symulacyjna. Dwaj gracze, jeden dowodzący stroną polską, drugi bolszewicką, mają podobne możliwości działania, co ówczesni wyżsi dowódcy. Grę toczy się na planszy zawierającej mapę obszaru działań, przy czym każde pole planszy ma w skali mapy rozciągłość 30 km. Gracze używają żetonów reprezentujących oddziały wojskowe (żetony te zwie się JEDNOSTKAMI) i przestrzegają zaleceń i wskazań niniejszych reguł gry. Użycie kostek do gry oddaje wpływ szczęścia wojennego, które w ostatecznym rozrachunku zawsze decyduje o powodzeniu działań militarnych.

1.1. PLANSZA

Plansza na której toczy się gra zawiera:
– tabelę SZANSA POWODZENIA ATAKU
– TOR ETAPÓW i TOR PRZEWAGI MORALNEJ
– PULE UZUPEŁNIEŃ graczy
– mapę, na której toczy się zasadnicza gra, podzieloną na ponumerowane pola zwane także HEKSAMI.

1.1.1. Na mapie oznaczono różne rodzaje terenu: teren czysty, lasy, błota i góry a także miejscowości (miasta, duże miasta i twierdze). Zakłada się, że na całym obszarze pola jest taki sam rodzaj terenu, oraz że miejscowości zajmują cały heks. Na mapie zaznaczono też linie kolejowe i mosty łączące niektóre hekсы.

1.1.2. Na mapie oznaczono przeszkody wodne: małe i duże rzeki, a także linie fortyfikacji, granice państw i inne linie o znaczeniu podanym w dalszych regułach. Zakłada się, że te wszystkie linie i przeszkody znajdują się pomiędzy heksami.

1.1.3. Wpływ terenu (rodzaju terenu, obiektów i przeszkód) na wyniki walk i przesunięć jednostek określają dalsze przepisy.

1.2. REGUŁY

Kolejne punkty przepisów (reguły) ponumerowano w ten sposób, że na początku podawana jest reguła ogólna, a potem jej rozwinięcia i uzupełnienia. Rozwinięcia reguł mają takie same numery początkowe (np. reguły 1.1 i 1.2 rozwijają regułę 1, a reguły 1.1.1, 1.1.2 i 1.1.3 rozwijają regułę 1.1).

1.3. KOSTKI

W grze używa się dwu kostek do gry. Wszędzie tam, gdzie w przepisach napisano „rzut 1K” należy użyć jednej kostki (wynik 1-6), a wszędzie tam gdzie „rzut 2K” – dwu kostek (wynik 2-12, tj. suma oczek na dwu kostkach).

1.4. SCENARIUSZE

Gra „Rok 1920” to właściwie kilka gier o różnym stopniu trudności zwanych tu scenariuszami. Reguły scenariuszy skonstruowano w taki sposób, że bardziej rozbudowane gry stanowią rozwinięcie prostszych. Postąpiono tak dlatego, że większe przybliżenie do rzeczywistości wojennej – symulacyjność – można osiągnąć tylko przez powiększenie ilości reguł. Kolejne scenariusze są coraz ciekawsze i lepiej oddają rzeczywistość historyczną, lecz posiadają coraz trudniejsze przepisy. Jeśli gracze mają ochotę grać bardziej skomplikowany – winni mieć za sobą kilka partii poprzedniego, prostszego scenariusza.

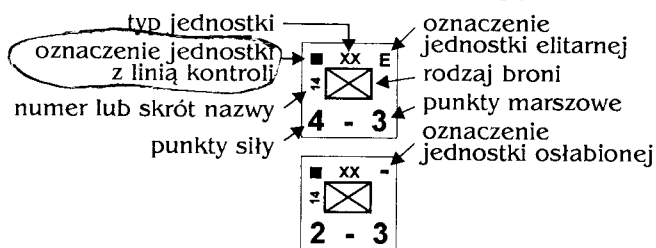
KAMPANIA 1920 jest grą o wysokim stopniu symulacyjności. Stanowczo odradzamy „rzucania się na głębokie wody” i rozgrywania od razu tej wersji. Niedokładnie rozumiejąc działanie reguł gracze mogą doprowadzić do żenującego wyniku rozgrywki i szokującego wyniku wojny.

2. JEDNOSTKI

Gracze używają żetonów reprezentujących jednostki wojskowe (dywizje, brygady, etc.). Na jednostkach oznaczono ich możliwości bojowe i marszowe oraz inne możliwości opisane w regułach. Większość żetonów zadrukowana jest dwustronnie, co odpowiada dwu możliwym stanom – poziomom siły jednostek.

2.1. OZNACZENIA JEDNOSTEK

Symbole, litery i cyfry na jednostce oznaczają:



2.1.1. Jednostki zielone to jednostki polskie, czerwone – to jednostki bolszewickie. Kolory odpowiadające jednostkom różnych formacji oraz wszelkie oznaczenia opisane są w tabelach: RODZAJE FORMACJI, TYPY JEDNOSTEK, RODZAJE BRONI, SKRÓTY NAZW, a także w odpowiednich regułach.

2.2. OZNACZNIKI

W grze używa się także OZNACZNIKÓW, żetonów służących oznaczeniu stanów wojsk i sytuacji w grze. Ich znaczenie i wygląd opisują odpowiednie reguły.

2.3. JEDNOSTKI ELITARNE

Jednostki elitarne oznaczone są literą „E” w prawym górnym rogu. Jednostka uważana jest za elitarną tylko wtedy, gdy jest w pełnej sile. Wpływ elitarności na działania tych jednostek opisują dalsze reguły.

3. ETAP GRY

Każdy pełny etap gry, odpowiadający siedmiu dniom rzeczywistego czasu wojny, składa się z posunięcia jednego, a następnie drugiego gracza. O tym, który z graczy pierwszy wykonuje posunięcie decydują reguły scenariuszy. W posunięciu każdego gracza wyróżniono kilka FAZ.

3.1. FAZY

Faza to okres gry, w trakcie którego gracz wykonuje określone, dozwolone tylko w tej fazie czynności. Sekwencja gry obejmuje cztery stałe fazy. Są to w kolejności:

FAZA ATAKÓW ZWYKŁYCH: jednostki gracza atakują wybrane jednostki przeciwnika (reg. 8). W trakcie każdego ataku następują: odwroty (reg. 9) i ruch po walce (reg. 10).

FAZA RUCHU ZWYKŁEGO: gracz przesuwa swoje jednostki, w ramach ruchów (reguła 5), przerzuca je kolejną (reguła 27) oraz umieszcza na planszy jednostki przybyłe w ramach wprowadzeń (reguła 28).

FAZA ATAKÓW POWTÓRNYCH: jednostki gracza wykonują powtórne ataki (reg. 11).

FAZA UZUPEŁNIENIA: gracz otrzymuje uzupełnienia (reg. 16), gracz polski może dzielić i łączyć dywizje (reg. 19).

Każdy z graczy dysponuje ponadto możliwością wykorzystania specjalnej, ruchomej **FAZY RUCHU ODWODÓW** (reg. 4).

3.1.1. W trakcie wykonywania czynności przewidzianych dla jednej fazy nie wolno wykonywać czynności przewidzianych dla innej fazy, ani też nie wolno poprawiać jakichś posunięć z fazy poprzedniej.

3.2. ZMIANA GRACZY WYKONUJĄCYCH POSUNIĘCIE

Zakończenie fazy uzupełnień jednego gracza, powoduje przejście do posunięcia drugiego gracza.

3.3. OZNACZENIE ETAPU

Etap gry składający się z posunięć obu graczy oznacza się żetonem przesuwającym na torze etapów. Daty zapisane na polach toru odpowiadają dniom zaczynającym etap.



posunięcie polskie



posunięcie bolszewickie

4. FAZA RUCHU ODWODÓW

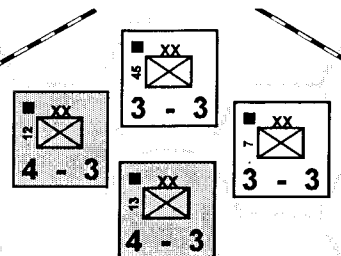
O przebiegu operacji wojennych niezwykle często decydują takie czynniki jak inicjatywa, związanie wojsk czy też posiadanie rezerw mogących wykorzystać powodzenie albo zapobiec niebezpieczeństwu przełamania. W grze „Rok 1920” oddaniu tych wszystkich skomplikowanych procesów służy FAZA RUCHU ODWODÓW.

4.1. ODWODY

Jednostka uważana jest za odwód, jeśli nie przylega do żadnych jednostek przeciwnika, lub jeśli jej siła w Punktach Siły (PS) jest wyższa od sumy PS jednostek przeciwnika, do których przylega.

Przykład

Polska 12DP jest odwodem, ponieważ jedyna bolszewicka jednostka, do której przylega – 45DS – jest od niej słabsza. 13DP nie jest odwodem, gdyż przylega do jednostek bolszewickich, których suma PS – 6 – jest większa od jej własnej siły.



4.1.1. Jednostki stojące na jednym heksie uważa się za jedną jednostkę o sile równej sumie ich PS.

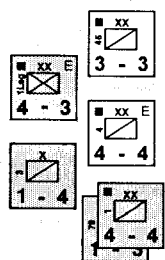
4.1.2. Dla potrzeb tego przepisu siła jednostek kawalerii rośnie o połowę (np. jednostki mającej 4PS wzrasta do 6-ciu a jednostki mającej 1PS do 1.5).

4.1.3. Dla potrzeb tego przepisu siła jednostek elitarnych (w pełnej sile) wzrasta o 2 (polskie elitarne dywizje piechoty mają zatem 6PS a bolszewickie elitarne dywizje kawalerii 8PS – 2 dodatkowe za to, że są kawalerią i 2 za elitarność).

4.1.4. Jeśli jednostka lub grupa jednostek na jednym heksie przylega tylko do jednego heksa z jednostkami przeciwnika, może ona dla potrzeb ustalania odwodowości dodać do swoich PS siłę własnych jednostek, które przylegają do tych samych jednostek przeciwnika i nie przylegają do żadnych innych.

Przykład

Jednostki gracza polskiego – 1DK, 7BP i 3BK – posiadają w sumie, na potrzeby ustalania odwodowości, 8.5 punktów siły. Mogą one dodać swoje PS, gdyż przylegają tylko do jednej jednostki bolszewickiej – 4DK. Jej siła dla potrzeb tego przepisu wynosi 8 – jednostki polskie są zatem odwodami. 1DPLeg nie może dodać do swoich PS siły pozostałych jednostek, przylega bowiem również do bolszewickiej 4DS.



4.2. MOMENT WYKONANIA

Moment wykonania fazy ruchu odwodów zależy od decyzji gracza. Każdy z graczy może wykonać jedną fazę ruchu odwodów na posunięcie. Może ona zostać wykonana zarówno w posunięciu własnym jak i w posunięciu przeciwnika. Jeśli jednak gracz wykona swą fazę ruchu w posunięciu przeciwnika nie może wykonać fazy ruchu odwodów w najbliższym własnym posunięciu.

4.2.1. Fazę ruchu odwodów można wykonać tylko pomiędzy innymi fazami.

4.2.2. Pierwszeństwo w podjęciu decyzji o jej wykonaniu ma gracz, którego posunięcie jest właśnie wykonywane.

4.2.3. Nie można wykonać fazy ruchu odwodów bezpośrednio po fazie ruchu odwodów przeciwnika.

4.2.4. Momenty, w których można wykonać fazę ruchu odwodów przedstawia schemat:

faza ruchu odwodów – własna albo przeciwnika
faza ataków zwykłych

faza ruchu odwodów – własna albo przeciwnika
faza ruchu zwykłego

własna faza ruchu odwodów

faza ataków powtórnych

faza uzupełnień

Komentarz

Wykorzystanie fazy ruchu odwodów to klucz do tej gry. Można ją wykorzystać do: przegrupowania przed własnym atakiem (najczęściej stosowana procedura), załatania dziur we froncie (po atakach, a przed ruchami przeciwnika), odwrotu z oderwaniem się od przeciwnika (po własnych normalnych ruchach), okrążenia związanych sił (przed atakami przeciwnika) czy też do dalekiego rajdu na tyły wroga (po własnych atakach i normalnych ruchach). Ta długa lista nie wyczerpuje i tak wszystkich możliwości.

Faza ta zostawia szerokie pole do popisu dla graczy czyniąc grę elastyczną i nadając jej dynamikę.

5. RUCHY JEDNOSTEK

W fazie ruchu (zwykłej lub odwodów) gracz przemieszcza swoje jednostki. Może przesunąć dowolną ilość jednostek (także żadną). Kolejność przesuwania oddziałów jest dowolna. Jednostki w swoim ruchu muszą poruszać się kolejno z pola na pole, ruchem ciągłym (bez przeskakiwania pól). Jednostka w danej fazie może przesuwać się tylko raz, o ograniczoną liczbę heksów.

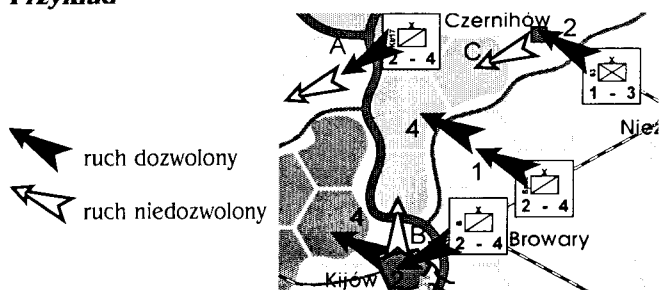
5.1. PUNKTY MARSZOWE

Każda jednostka dysponuje w trakcie fazy pewną ilością PUNKTÓW MARSZOWYCH – PM. Wejście na każdy kolejny heks, lub przekroczenie przeszkody powoduje konieczność wydawania pewnej ilości PM. W ten sposób ogranicza się możliwości przemarszu – jeśli teren jest trudny, jednostki mają mniejszy zasięg ruchu.

5.1.1 Jednostki wydają następujące ilości PM:

- Wchodząc na pole zawierające teren czysty 1 PM
- Wchodząc na teren trudny (błota, las, góry) 2 PM
- Przechodząc przez małą rzekę, dodatkowo 1 PM
- Przechodząc przez dużą rzekę przez most, dodatkowo 1 PM

Przykład



5.1.1.1. Przy przejściu przez dużą rzekę bez mostu jednostka musi wydać wszystkie dostępne w tej fazie PM (przykład – syt. A), przejście przez dużą rzekę jest więc możliwe tylko wtedy, kiedy jednostka nie poruszała się jeszcze w tej fazie (przykład – syt. B).

5.1.1.2. Pozostałe obiekty i linie występujące na mapie nie powodują wydawania PM za wejście lub przekroczenie.

5.1.2. Jednostka nie może wejść na kolejne pole, jeżeli koszt tego wejścia jest wyższy niż ilość pozostałych jej jeszcze PM (przykład – syt. C).

5.1.3. Jednostki w nie mogą wchodzić na pola zajęte przez jednostki przeciwnika (wyjątek – reg. 17).

5.2. OGRANICZENIA RUCHU

W fazie ruchu zwykłego gracz nie może przesuwać oddziałów, które już w tym posunięciu atakowały. W fazie ruchu odwodów można przesuwać tylko te jednostki, które na jej początku były odwodami (reg. 4.1).

5.2.1. Poruszając się jednostka nie musi zużyć wszystkich dostępnych PM. Nie może ich jednak zaoszczędzić na następną fazę. Nie może też pozostałych jej nie zużytych PM przekazać innej jednostce.

6. NASYCENIE TERENU

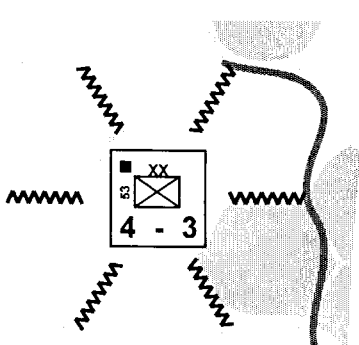
Jeżeli na polu znajdują się cztery jednostki, gracz nie może na to pole wejść dobrowolnie żadną dalszą jednostką. Jednostki zmuszone do wejścia na taki heks w wyniku odwrotu (reg. 9) muszą go opuścić przy najbliższej możliwej okazji.

6.1. WARSZAWA

W Warszawie może stać dobrowolnie 5 polskich jednostek.

7. LINIE KONTROLI

Większe i lepiej zorganizowane jednostki utrudniają przeciwnikowi przemarsze i odwroty liniami kontroli. LINIA KONTROLI to odcinek łączący heksy przyległe do pola zajmowanego przez jednostkę mogącą posiadać takie linie (patrz reg. 2.1).



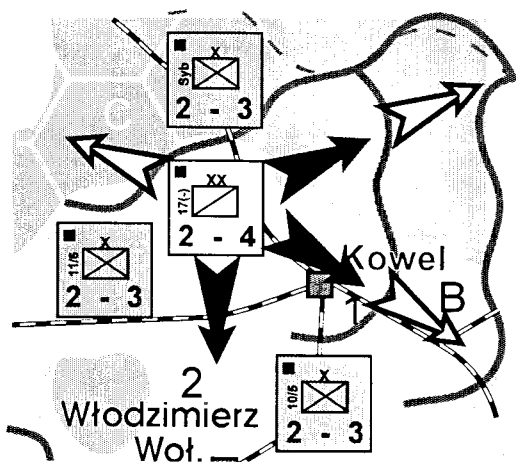
7.1. WPŁYW LINII KONTROLI

Wpływ linii kontroli na ruchy jednostek zależy od rodzaju terenu, po którym się poruszają.

7.1.1. Przejście przez linię kontroli przeciwnika kosztuje dodatkowo 1PM, jeśli jednostka wchodzi na teren czysty.

7.1.2. Jeśli przejście przez linię kontroli przeciwnika jest związane z wejściem na teren trudny lub przekroczeniem małej rzeki ruch taki kosztuje całość punktów marszowych jednostki (przykład – syt. A). Jednostka nie może zatem wykonać takiego ruchu jeśli w danej fazie wykonała już inny ruch (przykład – syt. B). Jednostka nie może po takim ruchu atakować w najbliższej fazie ataków (zwykłych lub powtórnych), chyba, że inna własna jednostka zaczynała daną fazę na docelowym heksie.

Przykład



7.1.3. Jeśli przejście przez linię kontroli przeciwnika jest związane z przekroczeniem linii fortyfikacji od frontu, ruch taki również kosztuje całość punktów marszowych jednostki, chyba, że inna własna jednostka rozpoczynała daną fazę na docelowym heksie. Obecność fortyfikacji jest wtedy ignorowana.

7.1.4. Przejście przez linię kontroli przeciwnika związane z przekroczeniem dużej rzeki lub jednoczesnym przekroczeniem rzeki i wejściem na teren trudny jest niedozwolone (przykład – syt. C), za wyjątkiem sytuacji, w której na heksie, na który wchodzi jednostka inny własny oddział rozpoczynał daną fazę. W takim przypadku ruch ten jest traktowany tak jak wejście przez linię kontroli na teren trudny.

7.1.5. Linia kontroli przeciwnika jest ignorowana jeśli oba heksy pomiędzy którymi się znajduje, są oddzielone od jednostki z linią kontroli przez dużą rzekę, lub jeden z nich jest oddzielony przez rzekę, a na drugim znajduje się twierdza.

7.1.6. Obecność linii kontroli własnych wojsk nie likwiduje wpływu linii kontroli przeciwnika.

7.1.7. Obecność własnych wojsk na sąsiadujących z linią kontroli przeciwnika heksach nie likwiduje jej wpływu na przemarsze, likwiduje go jednak dla potrzeb reguł: okrążenia (reg. 7.2), odwrotu (reg. 9) i zaopatrzenia (reg. 25).

7.2. OKRĄŻENIE

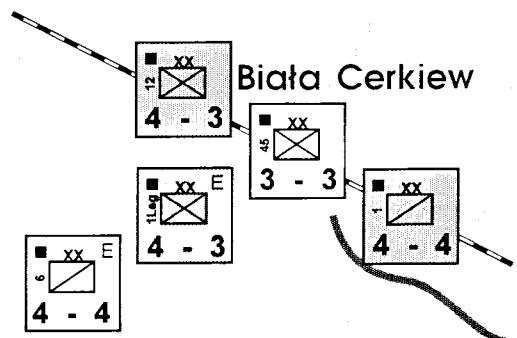
Jednostka lub grupa jednostek znajduje się w okrążeniu, jeżeli jest ze wszystkich stron otoczona przez jednostki lub linie kontroli jednostek przeciwnika.

7.2.1. Dla potrzeb tej reguły odcinek dużej rzeki bez mostu traktuje się jak linię kontroli przeciwnika, o ile nie ma za nią własnych jednostek.

7.2.2. Jak wrogie linie kontroli traktowane są również granice państw i brzegi planszy (poza wschodnim i południowym dla bolszewika).

Przykład

Bolszewicka 45DS jest okrążona, natomiast 1DPLeg nie jest, gdyż obecność 12DP neutralizuje linię kontroli przeciwnika.



8. ATAK

ATAK polega na określeniu celu ataku, jednostek atakujących oraz ustaleniu wyniku starcia. Gracz w fazie ataku może wykonać dowolną liczbę ataków.

8.1. ZASADY ATAKU

Atakować można tylko jednostki przeciwnika leżące na sąsiadującym heksie. Celem ataku jest heks, to znaczy wszystkie jednostki przeciwnika leżące na tym heksie.

8.1.1. Kilka jednostek może atakować wspólnie. Jednostki atakujące mogą stać na jednym lub na kilku heksach.

8.1.2. Jednostki stojące na jednym polu nie muszą atakować wspólnie i mogą atakować na różne heksy.

8.1.3. Jedno pole może być atakowane kilka razy.

8.1.4. Jednostka może uczestniczyć tylko w jednym ataku.

8.1.5. Przeprowadzenie ataku jest dobrowolne – żadna jednostka nie musi atakować.

8.2. PRZEBIEG ATAKU

Gracz ustala które jednostki atakują na dane pole i ustala WYNIK ATAKU. Jeśli atak powiódł się następuje odwrot (reg. 9), a następnie ruch po walce (reg. 10). Dopiero po zakończeniu wszystkich procedur danego ataku gracz może przejść do następnego ataku.

8.3. WYNIK ATAKU

W celu ustalenia wyniku ataku oblicza się sumę punktów siły (PS) jednostek atakujących i sumę sił jednostek na atakowanym polu. Odnajdując w tabeli SZANSA POWODZENIA ATAKU kolumnę odpowiadającą sumie PS jednostek atakujących i wiersz odpowiadający sumie PS obrońcy ustala się jaka liczba znajduje się na ich przecięciu. Liczba ta jest SZANSĄ POWODZENIA ATAKU. Teraz gracz atakujący rzuca 2K. Jeśli wynik rzutu jest mniejszy lub równy szansie powodzenia ataku – atak jest udany. Atak udany oznacza natychmiastowy odwrót obrońcy i otwiera drogę do ruchu po walce. Wynik większy oznacza brak powodzenia – wszystkie jednostki pozostają na dotychczasowych heksach.

8.4. WALKA KRWAWA

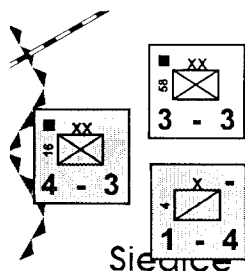
Jeżeli w wyniku rzutu 2K padł wynik 2 lub 12 wszystkie jednostki pozostają na swoich miejscach a każda ze stron ponosi straty w wysokości 1-go poziomu.

8.4.1. Strata 1-go poziomu oznacza, że jedna z jednostek gracza jest osłabiana (obracana na słabszą stronę) lub jednostka już osłabiona albo jednostronna jest eliminowana.

8.4.2. Jeżeli jednak w wyniku walki krwawej jedyna jednostka na atakowanym heksie zostanie wyeliminowana jednostki atakujące mogą wykonać ruch po walce.

Przykład

Polska 16DP i osłabiona 4BK atakują bolszewicką 58DS. Suma PS jednostek atakujących wynosi 5, siła obrońcy 3PS. Szansa powodzenia ataku wynosi 8. Wyniki rzutu 2K 3-8 oznaczają atak udany, wyniki 9-11 atak nieudany. Przy wynikach 2 i 12(walka krwawa) bolszewicka 58DS zostaje osłabiona. Gracz polski może zdecydować, czy osłabiona zostanie 16DP czy wyeliminowana osłabiona już 4BK.



8.5. ROZBICIE

Jeżeli atak wykonywany jest przy szczególnie korzystnym dla atakującego stosunku sił (w tabeli liczba podająca szansę powodzenia umieszczona jest na żółtym polu), wówczas w wypadku powodzenia ataku każdy wyrzucony wynik parzysty oznacza dla obrońcy stratę 1-go poziomu.

8.6. MODYFIKACJE SZANSY POWODZENIA ATAKU

Szansa powodzenia ataku może rosnąć lub maleć w zależności od szczególnych okoliczności. Wszystkie modyfikacje sumują się.

8.6.1. Szansa powodzenia ataku maleje w następujących sytuacjach:

- przy ataku na heks z terenem trudnym – o 1
- przy ataku na duże miasto – o 1
- przy ataku na twierdzę – o 2
- przy ataku przez małą rzekę – o 1
- przy ataku przez dużą rzekę – o 2
- przy ataku przez fortyfikację (od frontu) – o 2.

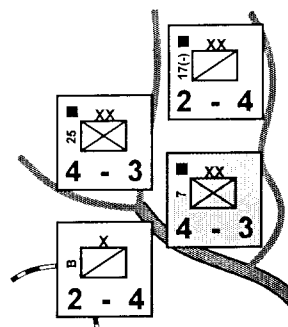
8.6.2. Obecność mostu na odcinku dużej rzeki, przez który następuje atak, w żaden sposób nie wpływa na jego przebieg. Odcinek ten jest traktowany jak każdy inny odcinek dużej rzeki.

8.6.3. Jeśli atakujące jednostki znajdują się na dwu różnych heksach i tylko część z nich atakuje przez przeszkodę, modyfikacja jest stosowana jeśli połowa lub więcej biorących udział w ataku PS atakuje przez tę przeszkodę.

8.6.4. Jeżeli atak wykonywany jest przez jednostki znajdujące się na więcej niż dwu heksach i atakujące przez różne przeszkody, modyfikacje liczone są najpierw dla każdej jednostki oddzielnie. Modyfikacja dla całego ataku ustalana jest w ten sposób, że jest to najmniej korzystna z tych modyfikacji, które odpowiadają co najmniej połowie atakujących PS.

Przykład

Bolszewicka 25DS oraz 17DK i Baszkirska BK atakują polską 7DP. Modyfikacja dla 17DK wynosiłaby „0”, dla 25DS „-1”, a dla BBK „-2”. Modyfikacja dla całego ataku wynosi „-1” gdyż połowa atakujących PS ma modyfikację co najmniej tak niekorzystną.



8.6.5. Atak na jednostki będące w okrążeniu powoduje wzrost szansy powodzenia o 2.

8.6.6. Dalsze modyfikacje zawarte są w innych regułach.

8.6.7. Zwraca się uwagę graczy, że tylko dzięki modyfikacjom może dojść do powodzenia lub niepowodzenia ataków przy pewnych stosunkach sił (np. powodzenie ataku o szansie 1 lub niepowodzenie ataku o szansie 13).

8.7. ATAK JEDNOSTEK ELITARNYCH

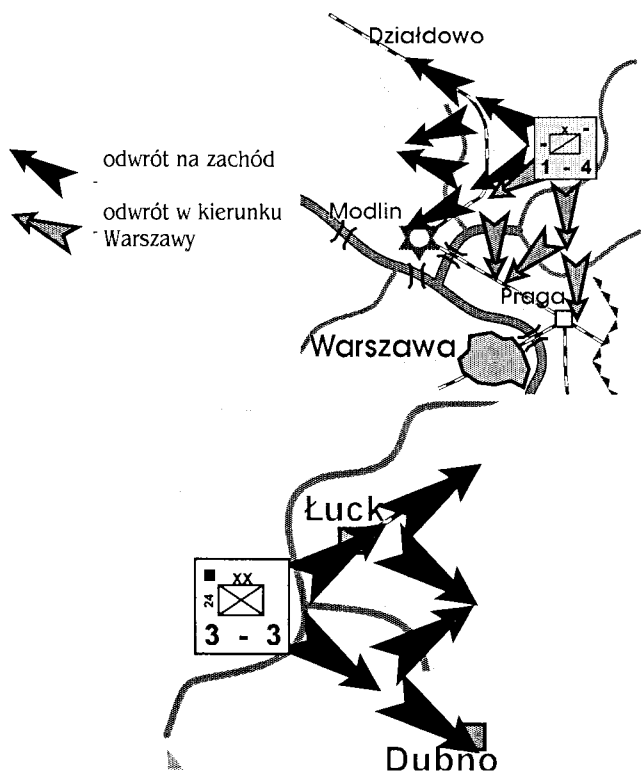
Jeśli w ataku uczestniczy choć jedna jednostka elitarna, szansa powodzenia ataku rośnie o 1. Obecność jednostki elitarniej na atakowanym heksie nie wpływa na szansę powodzenia ataku.

9. ODWRÓT

W razie udanego ataku wszystkie broniące się jednostki winny natychmiast się wycofać, każda o 2 heksy. Jednostki te mogą ponieść straty wskutek trudności terenowych, obecności jednostek lub linii kontroli przeciwnika, lub jeśli nie mogą się wycofać we WŁAŚCIWYM KIERUNKU ODWRÓTU.

9.1. WŁAŚCIWY KIERUNEK ODWRÓTU

Dla jednostek polskich WŁAŚCIWYM KIERUNKIEM ODWRÓTU jest kierunek zachodni lub najkrótsza droga do Warszawy. Dla jednostek bolszewickich właściwym kierunkiem odwrotu jest kierunek wschodni.



9.2. ODWRÓT W GRUPACH

Jednostki z jednego heksa mogą wycofywać się w wspólnie, są wtedy traktowane jak jedna jednostka o wielu poziomach. Wspólny odwrót musi zakończyć się na jednym polu. Jednostki z jednego pola nie muszą wycofywać się w jednej grupie, mogą osobno lub w kilku grupach.

9.3. STRATY W ODWRÓCIE

Jednostka traci jeden poziom siły jeśli przechodzi przez linię kontroli przeciwnika lub jeśli wycofuje się w niewłaściwym kierunku.

9.3.1. Straty liczone są na każdym polu odwrotu osobno.

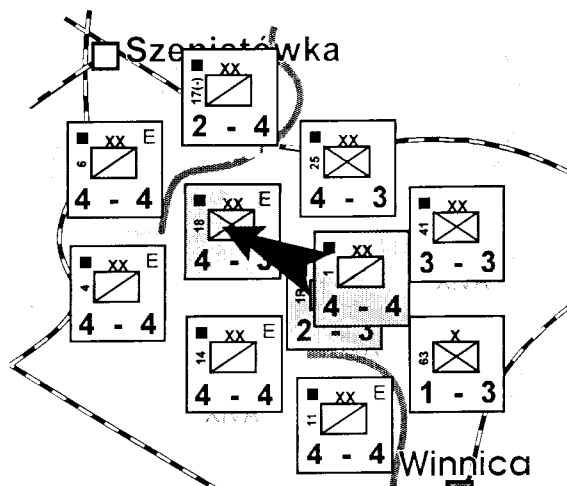
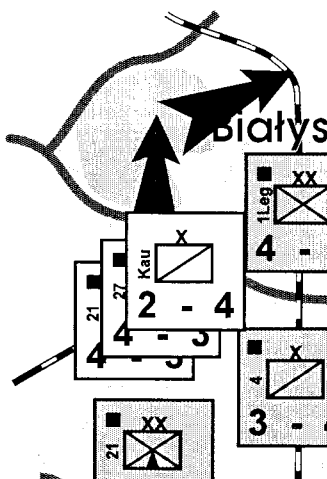
9.3.2. Straty sumują się – jednostka (grupa jednostek) może stracić w wyniku odwrotu do 4-ech poziomów.

9.3.3. Jeżeli odwrót jest niemożliwy (jest blokowany przez obecność jednostek wroga lub granicę państwa) jednostka traci trzy poziomy siły za każdy heks o który nie może się wycofać.

9.3.4. Dla potrzeb tej reguły obecność własnych wojsk na heksie, na który następuje odwrót likwiduje wpływ linii kontroli przeciwnika.

Przykład

Polskie 1DPLeg, 21DGór i 4BK atakują bolszewickie 21,27DS i Kaukaską BK. W wyniku udanego ataku jednostki te muszą się wycofać. Na pierwszym heksie muszą stracić dwa poziomy (odwrót w niewłaściwym kierunku i przez polską linię kontroli), na drugim jeszcze jeden (we właściwym kierunku ale znowu przez polską linię). Jednostki tracą w sumie 3 poziomy siły – wszystkie zostają osłabione lub jedna zostaje osłabiona a jedna wyeliminowana.



Przykład

Po udanym bolszewickim ataku polskie 1DK i 1RBP wycofują się najpierw na heks z 18DP nie ponosząc strat (wpływ wrogiej linii kontroli jest neutralizowany przez obecność tej jednostki). Nie mogąc się wycofać dalej jednostki muszą stracić 3 poziomy (jedna jest osłabiana a jedna eliminowana).

9.4. ODWRÓT PRZECZ WROGIE JEDNOSTKI

Jednostka (lub grupa jednostek) o początkowej sile co najmniej 3PS wykonująca odwrót może przejść przez jednostki przeciwnika.

9.4.1. Odwrót taki jest możliwy tylko wtedy gdy suma PS jednostek przeciwnika, przez które odwrót następuje, nie jest większa niż 2 i gdy znajdują się one na pierwszym heksie odwrotu. Cały odwrót musi odbywać się we właściwym kierunku.

9.4.2. Odwrót przez wrogie jednostki powoduje stratę 2 poziomów, niezależnie od strat ponoszonych w wyniku oddziaływania linii kontroli przeciwnika.

9.5. ODWRÓT PRZECZ DUŻĄ RZECĄ

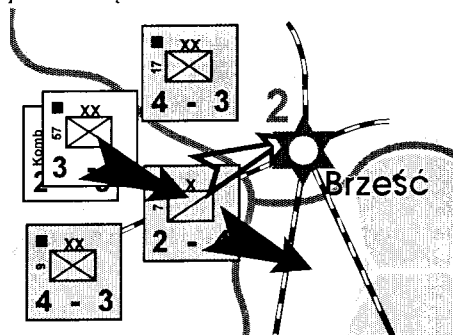
Jednostka wycofująca się przez dużą rzekę bez mostu traci dodatkowo jeden poziom, o ile za rzeką nie ma innej własnej jednostki.

9.6. MINIMALIZACJA STRAT

Jeżeli możliwa jest więcej niż jedna droga odwrotu jednostka musi wycofywać się tak, żeby ponieść jak najmniejsze straty, bez względu na wolę gracza.

Przykład

Atakowane przez polskie jednostki 57DS i Brygada Kombinowana wykonują odwrót przez polską 7BK (ma ona bowiem tylko 2PS siły) i linię kontroli 17DP tracąc trzy poziomy. Gracz bolszewicki nie może podjąć decyzji o wycofaniu tych jednostek do Brześcia, gdyż wiązałoby się to ze stratą czwartego poziomu z powodu powtórnego wycofania przez linię kontroli 17DP.

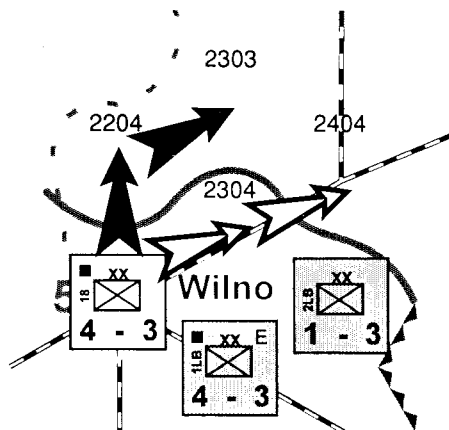


9.7. UNIKANIE WROGA

Wycofujące się jednostki, mając do wyboru kilka dróg odwrotu, prowadzących do takich samych strat, w pierwszej kolejności wybierają tę, przy której odwrót kończy się na polu nieprzylegającym do oddziałów wroga. W następnej kolejności powinny wybrać tą drogę, która jest najbardziej zgodna z właściwym kierunkiem odwrotu.

Przykład

Bolszewicka 18DS wycofuje się na heks 2303 a nie na heks 2404, gdyż w obydwu wypadkach traci jeden poziom (przy odwrócie na heks 2303 na skutek wycofywania się w niewłaściwym kierunku, a przy odwrócie na heks 2404 na skutek odwrotu przez polską linię kontroli), ale na heksie 2303 nie przylega do polskich jednostek.

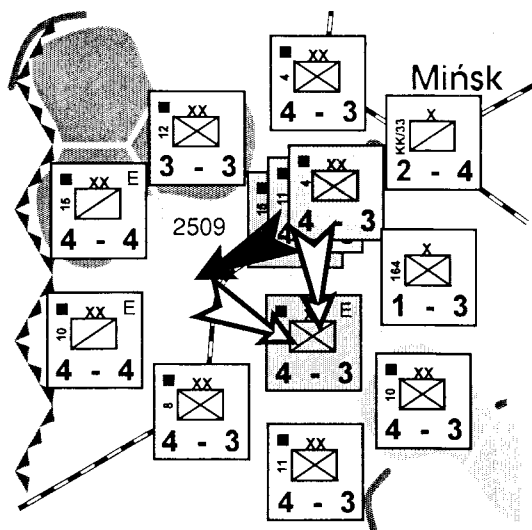


9.8. PROSTA DROGA ODWROTU

Wycofująca się jednostka, przechodząc na drugie pole odwrotu, nigdy nie może wrócić na pole z którego rozpoczęła odwrót. Drugie pole odwrotu nie może być przyległe do pola, z którego rozpoczynano odwrót.

Przykład

Polskie 4, 11 i 15DP mogą wycofać się tylko o jeden heks, gdyż drugi wolny przylega do heksa, z którego zostały wycofane. Tracą więc w sumie 4 poziomy. Wycofują się na heks 2509, gdyż z obydwu prowadzących do identycznych strat dróg, ta jest we właściwym kierunku odwrotu, a obie kończą się w sąsiedztwie przeciwnika.



10. RUCH PO WALCE

Jeżeli atak zakończył się powodzeniem i jednostki atakowane wycofały się jednostki atakujące mogą wykonać dodatkowy ruch. Pierwszym polem ruchu po walce musi być pole atakowane. Gracz może wykonać ruch po walce wszystkimi, częścią, lub żadną z atakujących jednostek.

10.1. ZASIĘG RUCHU

Zasięg ruchu po walce zależy od rodzaju jednostki. Może on również być zwiększany dzięki stosowaniu rozkazów (reg. 16).

10.1.1. Bolszewicka kawaleria oraz bolszewickie pociągi i samochody pancerne mogą wykonać ruch o zasięgu 3 PM.

10.1.2. Bolszewicka i litewska piechota oraz Strzelcy Siczowi mogą wykonać ruch o zasięgu 1 PM.

10.1.3. Czołgi i artyleria mogą wejść tylko na atakowany heks.

10.1.4. Pozostałe jednostki polskie, ukraińskie i kontrrewolucyjne mogą wykonać ruch o zasięgu 2 PM.

10.1.5. Jednostka zawsze może wejść na atakowane pole, nawet jeśli jego koszt jest większy niż jej limit PM przysługujących jej w ruchu po walce czy też wchodzi na teren trudny przechodząc przez małą rzekę i linię kontroli przeciwnika.

10.2. RUCH PRZESZ DUŻĄ RZEKĄ

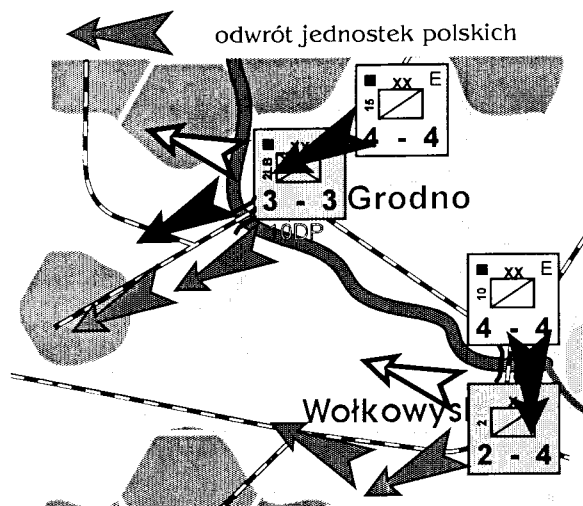
Jeżeli jednostka atakowała przez dużą rzekę nie może ruszyć się dalej niż na atakowany heks.

10.2.1. Ruch taki jest możliwy nawet jeśli jednostka musi przekroczyć wrogą linię kontroli.

10.2.2. Przejście przez dużą rzekę bez mostu w ruchu po walce jest możliwe tylko w przypadku jednostek, które przez nią atakowały.

Przykład

Bolszewicka 15DK może po udanym ataku przejść przez dużą rzekę tylko po moście. 10DK nie może po walce ruszyć się dalej niż na atakowany heks, gdyż zgodnie z regułą 8.6.2 w przypadku ataku przez dużą rzekę obecność mostu nie ma żadnego znaczenia.



11. POWTÓRNY ATAK

W FAZIE ATAKÓW POWTÓRNYCH wszystkie jednostki mogą wykonywać ataki podobnie jak w fazie ataków zwykłych, ale z następującymi zmianami:

- szansa powodzenia wszystkich ataków maleje o 3
- jednostki zmuszone do odwrotu cofają się tylko o jeden heks, chyba że jest możliwy odwrót przez wrogie jednostki
- wszystkie rodzaje jednostek mogą wykonać ruch po walce na odległość 1 PM, ale zawsze mogą wejść na atakowany heks

12. GRANICE OBSZARU GRY

Obszar gry ograniczony jest przez brzegi planszy i granice państw.

12.1. GRANICE PAŃSTW

Jednostki pod żadnym pozorem nie mogą przekraczać granic państw sąsiednich.

12.2. BRZEGI PLANSZY

Wojska każdego z graczy w inny sposób traktują poszczególne brzegi planszy.

12.2.1. Wojska polskie traktują wszystkie brzegi planszy jak granicę obcego państwa. Wojska bolszewickie traktują w ten sposób brzeg zachodni.

12.2.2. Jednostki bolszewickie zmuszone do odwrotu przez północny lub wschodni brzeg planszy są z niej zdejmowane ale pojawiają się w następnym etapie jako wprowadzenia (reg. A.3, B.3 i 29).

12.2.3. Jednostki bolszewickie zmuszone do odwrotu przez południowy brzeg planszy pojawiają się jako wprowadzenia 3 etapy później.

12.3. TEATRY DZIAŁAŃ WOJENNYCH

Zielone, przerywane linie dzielą obszar gry na trzy TEATRY DZIAŁAŃ WOJENNYCH (TDW): Polski TDW na zachodzie, Ukraiński TDW na południowym wschodzie i Litewsko-Białoruski TDW na północnym wschodzie. Podział ten ma liczne konsekwencje podawane w dalszych regułach.

Poznane dotychczas reguły pozwalają na rozegranie scenariusza BRAMA SMOLEŃSKA. Powinien on być kilkakrotnie rozegrany przed przejściem do dalszych przepisów.

A. BRAMA SMOLEŃSKA

W połowie maja wojska bolszewickie rozpoczynają na Białorusi ofensywę, odcinając południowy odcinek frontu. Polacy ściągają posiłki z Ukrainy i z głębi kraju by przeprowadzić kontratak.

Gra trwa 4 etapy – od etapu 16.V. do etapu 6.VI. Rozpoczyna grę posunięcie gracza bolszewickiego. Faza uzupełnień jest pomijana. Początkowe położenie i wchodzące w trakcie gry jednostki podają KARTY SCENARIUSZY. Na potrzebę tego scenariusza wprowadza się dodatkowe reguły A.1 – A.5 obowiązujące tylko w nim.

A.1. OBSZAR GRY

Scenariusz rozgrywany jest na Litewsko-Białoruskim TDW. Jednostki nie mogą dobrowolnie go opuszczać, a zmuszone do odwrotu przez jego granice muszą jak najszybciej wrócić.

A.2. OGRANICZENIA PORUSZANIA

A.2.1. Wojska polskie nie mogą w żaden sposób przekraczać Dźwiny, ani wchodzić na dwa ostatnie rzędy heksów wschodniego krańca planszy.

A.2.2. Linia demarkacyjna z Litwą traktowana jest jak granica państwa.

A.2.3. 2-ga Dywizja Litewsko-Białoruska wojsk polskich nie może opuszczać Wilna, dopóki jakaś jednostka bolszewicka nie znajdzie się o dwa heksy od niej.

A.2.4. Choć jedna bolszewicka jednostka musi znajdować się na północnym brzegu Dźwiny dopóki wszystkie jednostki polskie nie oddalą się o 3 heksy od tej rzeki.

A.3. WPROWADZENIA

Jednostki, które zgodnie z kartą scenariusza pojawiają się w jego trakcie gracz umieszcza na planszy w pierwszej fazie ruchu swojego posunięcia. Mogą one zostać położone w dowolnej miejscowości mającej połączenie kolejowe z Warszawą (jednostki polskie) lub wschodnim brzegiem planszy (jednostki bolszewickie) i nie przylegającej do oddziałów przeciwnika.

A.4. ATAK Z OKRĄŻENIA

Jeżeli atakująca jednostka znajduje się w okrążeniu szansa powodzenia ataku maleje o 1.

A.5. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Grę wygrywa strona, która po jej zakończeniu (po posunięciu polskim 6.VI) ma więcej PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA (PZ). Punkty otrzymuje się za:

- każdy stracony przez przeciwnika PS – 1PZ
- każdą straconą przez przeciwnika dywizję – 2PZ
- każdą straconą przez przeciwnika brygadę – 1PZ
- każdą dywizję przeciwnika kończącą grę w okrążeniu – 1PZ

A.5.1. Gracz polski otrzymuje ponadto punkty:

- za zajmowanie Orszy, Mohylewa, Witebska po 2PZ
- za brak jednostek i linii kontroli przeciwnika na linii kolejowej Mińsk-Bobrujsk-Żłobin-Kalenkowicz – 5PZ

A.5.2. Gracz bolszewicki otrzymuje dodatkowe punkty za zajmowanie:

- Wilna 10PZ
- Mińska, Kalenkowicz po 5PZ
- Borysowa, Bobrujska, Święcian, Mołodeczna, Głębokiego po 2PZ

13. KADRY

Dywizje, w odróżnieniu od brygad i pułków, tracące drugi poziom nie są eliminowane lecz pozostają na planszy w postaci KADR. Kadry są ich trzecim poziomem. Jednostki skadrowane oznaczane są za pomocą żetonu KADRA, którym przykrywany jest żeton jednostki.



13.1. MOŻLIWOŚCI MARSZOWE I BOJOWE

Kadry posiadają siłę bojową 1 i mogą wydać 4PM. Kadry nie posiadają linii kontroli. Eliminacja jednostki skadrowanej jest traktowana jak strata poziomu.

13.2. WYMYKANIE

Wycofująca się jednostka skadrowana nie ponosi strat przy odwrocie w niewłaściwym kierunku lub przez wrogie linie kontroli. Jednostka taka wycofująca się w grupie z normalnymi jednostkami może być eliminowana dla zapokojenia koniecznych strat.

13.3. ELIMINACJA

Jeśli jednostki skadrowane kończą własne posunięcie w sąsiedztwie jednostek przeciwnika, a na heksie, na którym się znajdują, nie ma innych nieskadrowanych jednostek, są eliminowane.

14. UZUPEŁNIENIA

Każdy z graczy w swojej fazie uzupełnień otrzymuje UZUPEŁNIENIA, dzięki którym może ODTWARZAĆ i WZMACNIAĆ jednostki. Liczbę otrzymywanych uzupełnień określają dalsze reguły. Każde uzupełnienie symbolizowane jest przez oznacznik:



14.1. ODTWARZANIE JEDNOSTEK

Za każde otrzymane uzupełnienie gracz może odtworzyć wyeliminowaną wcześniej jednostkę. Umieszczana jest ona w Warszawie (gracz polski) lub w dowolnej miejscowości na wschodnim krańcu planszy (gracz bolszewicki). Dywizje odtwarzane są w postaci kadry, inne jednostki dwustronne odtwarzane są jako osłabione zaś jednostronne w pełnej sile.

14.1.1. Odtwarzane jednostki nie mogą uczestniczyć w fazie ruchu odwodów wykonywanej w najbliższym posunięciu przeciwnika.

14.1.2. Jednostki wyeliminowane w trakcie własnych ataków nie mogą być odtwarzane w tym samym posunięciu.

14.2. WZMACNIANIE JEDNOSTEK

Jednostki osłabione lub skadrowane mogą być wzmocnione i odzyskać poprzedni stan. Na takiej jednostce, stojącej w miejscowości mającej połączenie kolejowe z Warszawą (gracz polski) lub wschodnim krańcem planszy (gracz bolszewicki) i nie sąsiadującej z jednostkami wroga, kładzie się uzupełnienie. Na początku kolejnego posunięcia gracza jednostka odzyskuje jeden poziom siły a uzupełnienie jest usuwane.

14.2.1. Jednostkę można wzmocnić tylko o jeden poziom na etap.

14.2.2. Jednostka nie może być wzmocniona w etapie odtworzenia.

14.2.3. Jeśli jednostka, stojąca z uzupełnieniem, zostanie we wrogiej fazie ataków zmuszona do odwrotu lub poniesie straty, nie jest wzmacniana a uzupełnienie jest tracone.

14.3. PULE UZUPEŁNIEŃ

Gracze nie muszą wykorzystywać uzupełnień w momencie ich otrzymania, mogą odłożyć je na specjalne pola u góry planszy – do swoich PUL UZUPEŁNIEŃ. Uzupełnienia odłożone do puli mogą być wykorzystywane w następnych etapach tak jak uzupełnienia właśnie otrzymywane.

15. PRZEWAGA MORALNA

Sukcesy lub niepowodzenia wojsk wpływają na możliwości graczy zwiększając lub zmniejszając ich PRZEWAGĘ MORALNĄ.

15.1. TOR PRZEWAGI MORALNEJ

Stan przewagi moralnej oddaje położenie jej oznacznika na TORZE PRZEWAGI MORALNEJ z boku planszy. Przewaga moralna liczona jest dla każdego TDW oddzielnie.



15.1.1. O ile przepisy scenariusza nie mówią inaczej oznaczniki przewagi moralnej rozpoczynają grę na polu środkowym.

15.1.2. Przesunięcie oznacznika w lewo nazywa się wzrostem polskiej przewagi moralnej. Przesunięcie w prawo oznacza wzrost bolszewickiej przewagi.

15.2. ZMIANY PRZEWAGI

Każdy udany atak wojsk gracza powoduje wzrost jego przewagi moralnej o 1 na TDW, na którym leży atakowany heks. Każdy atak nieudany powoduje identyczną zmianę na korzyść przeciwnika. Walka krwawa nie zmienia przewagi moralnej.

15.2.1. Eliminacja dywizji przeciwnika (poza ukraińskimi, litewskimi i kontrrewolucyjnymi) powoduje zwiększenie przewagi moralnej o 2 (na danym TDW).

15.3. ZDOBYCZE TERYTORIALNE

Zdobycie miasta z umieszczoną na jego heksie cyfrą powoduje wzrost przewagi moralnej zdobywcy o ilość pól równą tej cyfrze. Wzrost ten ma miejsce tylko na właściwym TDW, za wyjątkiem Lwowa, którego zdobycie przez bolszewików zwiększa ich przewagę moralną na wszystkich TDW.

15.4. POZIOM PRZEWAGI

Zielone i czerwone cyfry na torze przewagi oznaczają POZIOM PRZEWAGI. Cyfry zielone odpowiadają przewadze polskiej, czerwone – bolszewickiej. Jeśli na TDW, na którym leży atakowany heks, jednostki atakujące mają przewagę moralną na poziomie 1 lub 2 szansa powodzenia ataku rośnie o tą wielkość. Przewaga moralna jednostek broniących się nie wpływa szansę powodzenia ataku.

15.5. ROZBICIE MORALNE

Jeśli gracz posiada na danym TDW przewagę moralną na maksymalnym pułapie (cyfra na żółtym tle), w każdym udanym ataku na jednostki przeciwnika znajdujące się na tym TDW, parzysty wynik rzutu 2K oznacza dla obrońcy stratę jednego poziomu.

15.6. POLSKI TDW

Jeśli na początku gry, na Polskim TDW nie ma jednostek gracza bolszewickiego oznacznik przewagi moralnej tego TDW nie jest umieszczany na planszy. W chwili wejścia bolszewickiej jednostki na ten TDW oznacznik ten jest kładziony na oznaczniku TDW odpowiadającym frontowi którego jest to jednostka. Przewaga moralna liczona jest dla obu tych TDW razem – zmiany na jednym z nich powodują identyczne zmiany na drugim.

15.6.1. Jeśli w takiej sytuacji jednostki gracza polskiego opuszczą trzeci z TDW jego oznacznik przewagi moralnej jest kładziony pod oznacznikiem Polskiego TDW. Przewaga moralna jest wtedy liczona na wszystkich TDW razem.

15.6.2. Jeśli jednostki któregoś z bolszewickich frontów opuszczą Polski TDW przewaga moralna na odpowiadającym temu frontowi TDW jest usamodzielniana.

15.6.3. Jeśli wszystkie jednostki bolszewickie opuszczą Polski TDW jego oznacznik przewagi moralnej jest zdejmowany z planszy.

15.7. STYGNIĘCIE ZAPAŁU

Jeśli jednostki gracza posiadają na danym TDW przewagę moralną na poziomie 2 i nie wykonują na nim żadnego ataku ani nie mają zdobyczy terytorialnych (reg. 15.3), ich przewaga moralna spada o 2. Jeśli w grze jest już oznacznik przewagi moralnej na Polskim TDW brak ataków na sprzężonym z nim TDW nie powoduje stygnięcia zapału.

16. ROZKAZY

Gracze mogą wpływać na działanie swoich wojsk poprzez wydawanie ROZKAZÓW. We własnej fazie ataku gracz może rozkazać swoim wojskom wykonanie SZTURMU lub ZAGONU, w fazie ataku przeciwnika może wydać rozkaz UPORCZYWEJ OBRONY lub KONTRATAKU.

16.1. WYDAWANIE ROZKAZÓW

Rozkazy wydawane są bezpośrednio przed atakiem, po określeniu, które jednostki biorą w nim udział. Pierwszy określa rodzaj wydanego rozkazu, lub deklaruje brak rozkazów, gracz atakujący. Rozkaz dotyczy wszystkich jednostek biorących udział w danej, pojedynczej walce.

16.1.1. Gracz może wydać rozkaz tylko wtedy, gdy jego jednostki, uczestniczące w walce, mają siłę co najmniej 3PS.

16.1.2. Jednostki mogą wykonywać w danym momencie tylko jeden rozkaz.

16.2. SZTURM

Jeśli atakujące oddziały wykonują rozkaz SZTURM szansa powodzenia ataku rośnie o 2, jednak każdy nieparzysty wynik rzutu 2K oznacza dla atakującego stratę jednego poziomu.

16.3. ZAGON

Jeśli atakujące oddziały wykonują rozkaz ZAGON szansa powodzenia ataku maleje o 1. W przypadku powodzenia jednostki atakujące mogą wykonać ruch po walce o 2PM dłuższy niż normalnie.

16.4. UPORCZYWA OBRONA

Jeśli broniące się jednostki otrzymają rozkaz UPORCZYWEJ OBRONY szansa powodzenia ataku maleje o 2, jednak każdy nieparzysty wynik rzutu 2K oznacza dla obrońcy stratę jednego poziomu.

16.5. KONTRATAK

Szansa powodzenia ataku na jednostki z rozkazem KONTRATAK rośnie o 1, lecz w przypadku niepowodzenia ataku jednostki atakujące wykonują odwrót (reg. 9), zaś jednostki obrońcy ruch po walce – w dowolnym kierunku.

16.6. LICZBA ROZKAZÓW

Gracz może wydać w każdym posunięciu (zarówno własnym jak i przeciwnika) jeden rozkaz bez względu na rodzaj uczestniczących w ataku jednostek, oraz może dodatkowo wydać rozkaz zawsze, gdy co najmniej połowa jego atakujących lub broniących się oddziałów to jednostki elitarne.

17. PIECHOTA ZMOTORYZOWANA

Jednostka piechoty zmotoryzowanej posiada specjalne możliwości wynikające z jej ruchliwości oraz ograniczenia powodowane stanem technicznym ówczesnych wojsk.

17.1. PRZENIKANIE

Piechota zmotoryzowana może przejeżdżać przez heksy zawierające 1 lub 2 PS przeciwnika oraz ignoruje wrogie linie kontroli jeśli nie przekracza rzeki i nie wchodzi na teren trudny.

17.2. TRUDNOŚCI TERENOWE

Piechota zmotoryzowana nie może dobrowolnie przekraczać dużej rzeki bez mostu. Zmuszona do odwrotu przez dużą rzekę bez mostu jest eliminowana.

18. OBRONA LWOWA

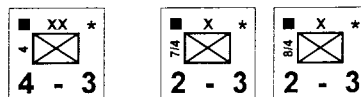
Ludność cywilna Lwowa gotowa była bronić swego miasta. Reprezentującą ją jednostka nie może atakować ani ruszać się. Atakowana, automatycznie wykonuje rozkaz uporczywej obrony (poza limitem – reg. 16.6). W przypadku odwrotu jest eliminowana i nie może być odtwarzana.

19. PODZIAŁ DYWIZJI

Polskie dywizje piechoty o numerach od 4 do 9 (oznaczono je gwiazdką w prawym górnym rogu) mogą zostać w trakcie gry podzielone na brygady, które operują samodzielnie. Brygady te mogą zostać ponownie połączone w macierzyste dywizje zgodnie z wolą gracza.

19.1. OZNACZENIE BRYGAD DYWIZYJNYCH

Na żetonach brygad dywizyjnych oznaczono nie tylko ich numery, ale również numery ich macierzystych dywizji. Łączyć mogą się tylko brygady z tej samej dywizji.



19.2. ZASADY PODZIAŁU I ŁĄCZENIA DYWIZJI

Wszystkie operacje podziału i łączenia mogą być dokonywane tylko w fazie uzupełnień.

19.2.1. Dywizja w pełnej sile dzielona jest na brygady w pełnej sile.

19.2.2. Dywizja osłabiona dzielona jest na brygady osłabione.

19.2.3. Aby uzyskać dywizję w pełnej sile należy połączyć dwie brygady w pełnej sile. Jeśli choć jedna z łączonych brygad jest osłabiona ich połączenie daje dywizję osłabioną.

19.2.4. Dywizja, podana w KARCIE SCENARIUSZY jako rozpoczynająca grę w całości, może ją rozpoczynać od razu podzielona.

19.2.5. Dywizja skadowana nie może być dzielona.

19.3. ELIMINACJA DYWIZJI

Jeśli obydwie operujące samodzielnie brygady zostaną wyeliminowane dywizję uważa się za wyeliminowaną

(wzrasta przewaga moralna przeciwnika – reg. 15.2) i od-
tworza się ją tak jak wszystkie inne dywizje – zaczynając
od odtworzenia jej kadry.

20. WOJSKA UKRAIŃSKIE

Gracz polski, poza jednostkami własnych wojsk, dyspo-
nuje oddziałami sojusznich wojsk ukraińskich atama-
na Petlury liczącymi 5 dywizji. Działają one tak wojska
polskie, mogą z nimi wspólnie atakować i zajmować te
same heksy. Różnią się od wojsk polskich zasadami uzu-
pełniania i odtwarzania.

20.1. UZUPEŁNIENIA UKRAIŃSKIE

W każdej polskiej fazie uzupełnień, w której gracz polski
zajmuje Kijów dostaje on jedno uzupełnienie ukraińskie.

20.1.1. Uzupełnienie ukraińskie może zostać użyte do
wzmocnienia osłabionej dywizji ukraińskiej zgodnie z re-
głą 14.

20.1.2. Kosztem jednego uzupełnienia można też powo-
łać lub odtworzyć osłabioną dywizję ukraińską. Może to
mieć miejsce w dowolnej zajętej przez własne wojska
miejscowości Ukraińskiego TDW oddalonej co najmniej 3
pola od jednostek wroga.

20.1.3. Uzupełnienia ukraińskie mogą być odkładane do
polskiej puli uzupełnień celem późniejszego wykorzystania.

20.1.4. Wojska ukraińskie nie mogą być tworzone ani
wzmacniane kosztem polskich uzupełnień ani odwrotnie.

20.2. DYWIZJE UKRAIŃSKIE

Dywizje wojsk ukraińskich traktowane są tak jak polskie
brygady – przy stracie drugiego poziomu są eliminowane
nie pozostawiając kadr.

20.3. OGRANICZENIA PORUSZANIA

Wojska ukraińskie nie mogą dobrowolnie przechodzić na
teren Litewsko-Białoruskiego TDW. Zmuszone do odwro-
tu na ten TDW muszą go jak najszybciej opuścić.

21. STRZELCY SICZOWI

Galicyjskie (zachodnioukraińskie) Brygady Strzelców Si-
czowych rozpoczynają grę jako część wojsk bolszewi-
ckich, mogą jednak zdezerterować w obliczu polskiej
ofensywy.

21.1. POŁOŻENIE POCZĄTKOWE

Brygady te wchodzi w skład XII i XIV Armii bolszewickiej,
nie mogą jednak stać razem z jednostkami bolszewicki-
mi. Muszą też stać każda osobno. Ograniczenia te obo-
wiązują tylko w rozłożeniu początkowym.

21.1.1. Jeśli gracz bolszewicki zdecyduje się wykonać
fazę ruchu odwodów w polskim posunięciu 26.IV bryga-
dy te nie mogą w niej uczestniczyć.

21.2. DEZERCJA

Jeżeli w trakcie polskiego posunięcia 26.IV jednostka
gracza polskiego wejdzie na heks sąsiadujący z Brygadą
Strzelców Siczowych gracz polski natychmiast wykonuje
rzut kostką. Wynik parzysty oznacza dezercję brygady –

jest eliminowana z gry. Przy wyniku nieparzystym bryga-
da dochowuje wierności bolszewikom i jest traktowana
jak inne jednostki, nie może być jednak odtwarzana
w normalny sposób.

21.2.1. Wszystkie brygady, do których w tym posunięciu
nie zbliżyły się polskie oddziały, dezercerują.

21.2.2. Za każde 2PS jednostek, które zdezerterowały,
gracz polski otrzymuje jedno uzupełnienie ukraińskie.

21.3. GALICYJSKA MOBILIZACJA

Bolszewickie sukcesy dają szansę wykorzystania prorosyj-
skich sympatii w Galicji. Jeśli gracz bolszewicki kontrolu-
je Lwów lub Stanisławów i Borysław, w każdej własnej fa-
zie uzupełnień może wykonać rzut 1K. Przy wyniku „6” od-
tworza jedną brygadę strzelców siczowych. Brygady są
wprowadzane w kolejności numeracji i mogą być umiesz-
czane w dowolnej miejscowości Ukraińskiego TDW odda-
lonej o co najmniej 3 heksy od jednostek przeciwnika.

21.4. ZŁOŻENIE BRONI

Wszystki obecne na planszy brygady są eliminowane, jeśli
wojska polskie zdobyły Kijów. Gracz polski nie otrzymuje
jednak z tego powodu żadnych ukraińskich uzupełnień.

22. FLOTYLLA DNEPRZAŃSKA

Działania bolszewickiej flotyli rzecznej powodują, że
wojska bolszewickie na Ukraińskim TDW traktują Dniepr
i Prypeć tak jak małą rzekę.

23. KONNA ARMIA

Oddziały Konnej Armii wprowadzane są inaczej niż pozosta-
łe jednostki, a ich sukcesy zmieniają sytuację na Ukrainie.

23.1. POLA WEJŚCIA

Konna Armia wchodzi do gry na heksach pomiędzy rze-
kami Bohem i Dnieprem. Heksy te oznaczono literami
„KA”. Jednostki Konnej Armii nie mogą być w pierwszym
etapie przeczucane koleją (reg. 27), mają natomiast peł-
ne możliwości marszowe.

23.1.1. W etapie 23.V jednostki gracza polskiego nie
mogą wchodzić na pola wejścia Konnej Armii. Jednostki
już tam będące muszą te pola opuścić.

23.2. WZROST MORALE

W chwili wejścia Konnej Armii bolszewicka przewaga mo-
ralna na Ukraińskim TDW rośnie o 10.

23.3. PRZYJAŹŃ TOWARZYSZA ORDŻONIKIDZE

Konna Armia, dzięki pomocy towarzysza Ordżonikidze
z Kaukazu, miała uprzywilejowaną pozycję jeśli chodzi
o zaopatrzenie i uzupełnienia. W fazie uzupełnień każdego
posunięcia, w którym jednostki Konnej Armii nie wykona-
ły żadnego ataku gracz bolszewicki może wykonać rzut 1K
dla każdej osłabionej, skadrowanej lub wyeliminowanej
dywizji Konnej Armii. Przy wynikach 5 i 6 dywizja jest od-
tworzana lub wzmacniana bez kosztów w uzupełnieniach.

23.4. WYCOFANIE KONNEJ ARMII

Jeżeli Armia Ochotnicza (reg. 33) została już sformowana, a gracz bolszewicki nie ma przewagi moralnej na Polskim TDW może nastąpić wycofanie Konnej Armii. Jeżeli na koniec bolszewickiego posunięcia nie ma na planszy żadnej dywizji Konnej Armii w pełnej sile, wszystkie pozostające jeszcze w grze jej jednostki są usuwane z planszy i nie mogą już na nią wrócić.

24. REJONY ROZŁOKOWANIA

W etapie 26.IV jednostki bolszewickie na Ukraińskim TDW nie rozpoczynają gry na ściśle określonych heksach, lecz należą do armii mających swoje rejony rozlokowania zaznaczone na planszy. Gracz sam decyduje, na których z wskazanych heksów je rozmieści.

24.1. LINEARNE UGRUPOWANIE

Bolszewickie dywizje piechoty muszą być tak rozłożone, by żadna z nich nie stała z inną, ani do niej nie przylegała.

Poznane dotychczas reguły pozwalają na rozegranie scenariusza WYPRAWA KIJOWSKA. Powinien on być kilkakrotnie rozegrany przed przejściem do dalszych przepisów.

B. WYPRAWA KIJOWSKA

Wojska polskie, wspomagane przez ukraińskiego sojusznika, ruszają na Kijów. Do linii ich frontu, osłabianego przerzutem sił na północ, zbliża się od strony Kaukazu osławiona Konna Armia.

Gra trwa 10 etapów – od etapu 26.IV do etapu 27.VI. Rozpoczyna etap posunięcie polskie. Początkowe położenie i wchodzące w trakcie gry jednostki podają KARTY SCENARIUSZY. Na potrzeby tego scenariusza wprowadza się dodatkowe reguły B.1 – B.7 obowiązujące tylko w nim.

B.1. OBSZAR GRY

Scenariusz rozgrywany jest na Ukraińskim TDW. Jednostki nie mogą dobrowolnie go opuszczać, a zmuszone do odwrotu przez jego granice muszą jak najszybciej wrócić.

B.2. OGRANICZENIA PORUSZANIA

Podobnie jak w poprzednim scenariuszu jednostki polskie nie mogą wchodzić na dwa ostatnie rzędy heksów wschodniego krańca planszy.

B.3. WPROWADZENIA

Wprowadzenia dokonywane są identycznie jak w regule A.3 poprzedniego scenariusza. Wprowadzenia bolszewickie mogą również wchodzić do gry przez wschodni brzeg planszy. Mają wtedy pełne możliwości marszowe.

B.3.1. Odtworzone jednostki mogą być w najbliższej fazie ruchu przemieszczane tak jak wprowadzenia.

B.4. ATAK Z OKRĄŻENIA

Jeżeli atakująca jednostka znajduje się w okrążeniu szansa powodzenia ataku maleje o 1.

B.5. WYCOFANIE

Niektóre jednostki polskie są wycofywane z gry w jej trakcie (przerzucone były na Litewsko-Białoruski TDW). Na początku polskiego posunięcia w etapach podanych na karcie scenariusza jednostki te są zdejmowane z planszy i nie mogą już na nią wrócić.

B.5.1. Jeżeli jednostki przewidziane do wycofania zostały wcześniej wyeliminowane, osłabione lub znajdują się w okrążeniu gracz polski musi wycofać inne jednostki o co najmniej równą im siłę.

B.6. LICZBA UZUPEŁNIEŃ

Gracz bolszewicki otrzymuje w każdym posunięciu 2 uzupełnienia. Gracz polski otrzymuje po jednym uzupełnieniu: w etapie 26.IV i od etapu 30.V do końca gry.

B.7. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Grę wygrywa strona, która po jej zakończeniu (po posunięciu bolszewickim 27.VI) ma więcej punktów zwycięstwa. Punkty otrzymuje się za:

- każdy PS przewagi nad przeciwnikiem 1PZ
- swoją przewagą moralną na poziomie 1 5PZ
- swoją przewagą moralną na poziomie 2 10PZ
- każdą straconą przez przeciwnika dywizję 1PZ
- każde zaoszczędzone uzupełnienie 1PZ

B.7.1. Gracz polski otrzymuje dodatkowe punkty za zajmowanie:

- Kijowa – 10PZ
- Żytomierza (jeśli utrzymuje Równe i Tarnopol) – 5PZ

B.7.2. Gracz bolszewicki otrzymuje 5PZ za zajmowanie Równego lub Tarnopola.

B.7.3. Gracz bolszewicki wygrywa (gra zostaje przerwana) jeśli zdobył Lwów.

25. ZAOPATRZENIE

Jednostka jest zaopatrzona jeśli mogłaby dojść kosztem 6 PM drogą wolną od linii kontroli przeciwnika do miejscowości mającej połączenie kolejowe z własnym źródłem zaopatrzenia.

25.1. ŹRÓDŁA ZAOPATRZENIA

Polskimi źródłami zaopatrzenia są: Warszawa, Kraków, Grudziądz i zachodni kraniec planszy. Bolszewickim źródłem zaopatrzenia jest Nowel oraz wschodni kraniec planszy.

25.2. WPŁYW ZAOPATRZENIA NA WALKĘ

Jeżeli jednostka atakująca jest bez zaopatrzenia szansa powodzenia ataku maleje o 1.

25.3. ZAGROŻENIE

Jeżeli na początku posunięcia gracza więcej niż połowa jego jednostek na danym TDW jest bez zaopatrzenia, przewaga moralna jego przeciwnika rośnie na tym TDW o 10.

25.4. TWIERDZE

Wojska w twierdzach są zawsze zaopatrzone.

25.5. ZAOPATRZENIE PIECHOTY ZMOTORYZOWANEJ

Jednostka piechoty zmotoryzowanej jest zaopatrzona w posunięciu przenikania (reg. 17.1).

25.6. SPRAWDZANIE ZAOPATRZENIA

Sprawdzenie, czy jednostka danego gracza jest zaopatrzona czy nie, odbywa się na życzenie drugiego z graczy.

26. WSPÓŁDZIAŁANIE FRONTÓW

Wojska bolszewickie dzielą się na dwa fronty – Front Zachodni i Front Południowo-Zachodni. Ten sztywny podział utrudnia ich współdziałanie.

26.1. OBSZARY DZIAŁANIA

Każdy z frontów posiada swój obszar działania.

26.1.1. Najwyżej jedna jednostka Frontu Zachodniego może dobrowolnie przejść na Ukraiński TDW. Jednostka ta nie może oddalać się dobrowolnie o więcej niż 2 hekсы od granicy TDW. Pozostałe jednostki mogą operować tylko na Litewsko-Białoruskim i Polskim TDW.

26.1.2. Wojska Frontu Południowo-Zachodniego mogą operować tylko na Ukraińskim i Polskim TDW a na Litewsko-Białoruski TDW może tak jak wyżej przejść najwyżej jedna ich jednostka.

26.1.3. Nadliczbowe jednostki zmuszone do odwrotu poza właściwy obszar działania muszą jak najszybciej na niego wrócić.

26.1.4. Brygady Strzelców Siczowych podlegają Frontowi Południowo-Zachodniemu.

26.2. PULE UZUPEŁNIEŃ

Każdy z frontów posiada własną pulę uzupełnień. Jednostki jednego frontu nie mogą być odtwarzane ani wzmacniane uzupełnieniami drugiego.

26.3. PRZEKAZANIE KONNEJ ARMII

Jednostki Konnej Armii podlegają początkowo Frontowi Południowo-Zachodniemu. Jeśli dwie dywizje Frontu Południowo-Zachodniego wejdą na Polski TDW Konna Armia może zostać przekazana Frontowi Zachodniemu. Gracz może podjąć taką decyzję na początku swojego posunięcia – od tego momentu jednostki Konnej Armii traktowane są jak jednostki Frontu Zachodniego, nie mogą jednak w tym posunięciu wykonywać ataków.

26.4. DYWIZJE LITEWSKO-BIAŁORUSKIE

Dywizje litewsko-białoruskie, złożone z ochotników zamieszkałych na Kresach, są integralną częścią wojska polskiego. Nie mogą one jednak dobrowolnie przechodzić na Ukraiński TDW. Zmuszone do odwrotu na ten TDW muszą go jak najszybciej opuścić.

27. PRZERZUTY KOLEJOWE

Jednostki, które w fazie ruchu lub ruchu odwodów nie wykonują normalnego ruchu mogą być przerzucane za pomocą kolei.

27.1. WARUNKI PRZERZUTU

Przerzut odbywać się może tylko pomiędzy dwoma miejscowościami mającymi połączenie kolejowe. Żadna z tych miejscowości ani żaden z heksów, po których odbywa się przerzut, nie może sąsiadować z jednostkami przeciwnika.

27.2. KONTROLA TERENU

Dla potrzeb tej reguły istotne jest, czyje jednostki zajmowały jako ostatnie daną miejscowość, t.z. pod czyją jest ona kontrolą. Nie można dokonywać przerzutów do miejscowości, które na początku danej fazy były jeszcze pod kontrolą przeciwnika. Jeśli gracze mają kłopoty z zapamiętaniem, które miejscowości w strefie frontowej kontrolowane są przez którego z graczy, mogą użyć do oznaczenia miejscowości kontrolowanych przez gracza polskiego oznaczników KADRA.

27.3. LIMIT TRANSPORTÓW

Gracze dysponują określoną liczbą TRANSPORTÓW ograniczającą liczbę przerzucanych oddziałów.

27.3.1. Jednostka wykorzystuje jeden TRANSPORT jeśli jest przerzucana w obrębie jednego TDW.

27.3.2. Jednostka wykorzystuje kolejny transport za każdy kolejny TDW na którym w trakcie przerzutu pokonuje ponad 3 hekсы.

Przykład

Jednostka przerzucana z Mińska do Równego przez Łunińec wykorzystuje dwa transporty. Jednostka przerzucana z Równego do Brześcia wykorzystuje jeden transport ponieważ na Polskim TDW pokonała tylko 3 hekсы. Jednostka przerzucana z Mińska do Równego przez Brześć wykorzystuje 3 transporty ponieważ na każdym z trzech TDW pokonuje ponad 3 hekсы.

27.3.3. Gracz polski może wykorzystać w każdej fazie ruchu (zarówno zwykłej jak i ruchu odwodów) 3 transporty, lub może wykorzystać w danej fazie 6 transportów, ale nie może wtedy wykonywać przerzutów kolejowych w kolejnej fazie.

27.3.4. Każdy z bolszewickich frontów może wykorzystać 1 transport na fazę, lub wykorzystać 2 transporty kosztem rezygnacji z przerzutów w kolejnej fazie. Wojska jednego frontu nie mogą być przerzucane za pomocą transportów drugiego.

27.3.5. Gracz polski dysponuje jednym dodatkowym transportem na fazę jeśli może dokonywać przerzutów linią kolejową Mińsk – Bobrujsk – Żłobin – Kalenkowicze – Mozyrz – Korosteń.

27.4. TAJNA KONCENTRACJA

Gracz może dokonać przerzutu jednostek nie ujawniając od razu, do jakiej miejscowości pojechały. Nazwę wybranej miejscowości zapisuje na kartce papieru a przerzucane jednostki umieszcza w puli uzupełnień. W najbliższej własnej fazie ruchów (zwykłej lub odwodów) ujawnia zapisaną nazwę i umieszcza tam przerzucane jednostki. Mogą one natychmiast wykonać normalny ruch.

27.4.1. Tajna koncentracja wymaga dwóch transportów na jednostkę, niezależnie od trasy przerzutu. Bolszewickie wprowadzenia mogą dokonać tajnej koncentracji bez potrzeby wykorzystania dodatkowych transportów.

27.4.2. Wszystkie tajnie koncentrujące się jednostki muszą być przerzucane do tej samej miejscowości.

27.4.3. Jeśli w międzyczasie przeciwnik zajmie wybraną miejscowość, jednostki gracza umieszczane są w najbliższej kontrolowanej przez niego miejscowości i nie mogą wykonać ruchu.

27.4.4. Natychmiast po zapisaniu nazwy wybranej miejscowości gracz wykonuje rzut 1K. Wynik „6” oznacza, że wywiad przeciwnika odkrył miejsce koncentracji – gracz musi ujawnić nazwę miejscowości. Pozostałe wyniki – tajność została zachowana.

28. WPROWADZENIA

Jednostki wprowadzane do gry w jej trakcie pojawiają się w Warszawie (jednostki polskie) lub wchodzą przez wschodni kraniec planszy (jednostki bolszewickie) na początku pierwszej fazy ruchów w posunięciu danego gracza.

28.1. WJAZD KOLEJĄ

Jednostki bolszewickie mogą wjeżdżać na planszę przerzutem kolejowym. Nie są one wliczane do limitu transportów.

28.2. PRZEPEŁNIENIE W WARSZAWIE

Polskie wprowadzenia mogą się pojawiać w Warszawie nawet jeśli jest tam już 5 jednostek. Gracz musi jednak w takim wypadku jak najszybciej zlikwidować to przepełnienie.

29. LICZBA UZUPEŁNIEŃ

Siły szybko topnieją w ofensywie powodując zużycie uzupełnień. Liczba otrzymywanych przez graczy uzupełnień zależy zatem od charakteru działań ich wojsk.

29.1. CHARAKTER DZIAŁAŃ

Wojska gracza robią PAUZĘ OPERACYJNĄ jeśli nie wykonują w posunięciu żadnych ataków. Wojska prowadzą DZIAŁANIA OGRANICZONE jeśli wykonują 1 lub 2 ataki i prowadzą OFENSYWĘ jeśli wykonują więcej ataków. Charakter działań dotyczy: w przypadku gracza bolszewickiego frontów a w przypadku gracza polskiego teatrów działań wojennych.

29.1.1. Heksy przylegające do granicy pomiędzy dwoma TDW traktowane są jako heksy wspólne. O tym, czy jednostki na nich się znajdujące przypisać jednemu czy drugiemu TDW decyduje gracz atakujący.

29.2. UZUPEŁNIENIA BOLSZEWICKIE

Wojska danego frontu otrzymują 2 uzupełnienia jeśli robią pauzę operacyjną, 1 uzupełnienie jeśli prowadzą działania ograniczone i nie dostają uzupełnień jeśli prowadzą ofensywę. Ilość uzupełnień jednego frontu nie zależy od charakteru działań drugiego.

29.2.1. Gracz bolszewicki otrzymuje w każdym posunięciu jedno uzupełnienie dodatkowo. Gracz sam decyduje czy jest to uzupełnienie jednego czy drugiego frontu, niezależnie od charakteru działań.

29.3. UZUPEŁNIENIA POLSKIE

Wojska polskie otrzymują 4 uzupełnienia jeśli w danym posunięciu robią pauzę operacyjną na wszystkich TDW.

29.3.1. Działania ograniczone na jednym z TDW zmniejszają tę liczbę do 3-ech.

29.3.2. Działania ograniczone na dwóch TDW lub ofensywa na jednym zmniejszają liczbę uzupełnień do 2-u.

29.3.3. Działania ograniczone na jednym i ofensywa na drugim lub działania ograniczone na wszystkich trzech TDW zmniejszają liczbę uzupełnień do 1-go.

29.3.4. Jeżeli wojska polskie prowadzą ofensywę na co najmniej dwóch TDW lub prowadząc ofensywę na jednym wykonują na pozostałych działania ograniczone, nie otrzymują uzupełnień.

30. JEDNOSTKI WSPARCIA

Czołgi, artyleria, samochody i pociągi pancerne nie posiadają własnych punktów siły, wpływają jednak na wynik walk. Jednostki te w miejscu, gdzie innym jednostkom zaznaczono ich siłę mają literę W.

30.1. WPŁYW NA WALKĘ

Każda jednostka wsparcia uczestnicząca w ataku zwiększa szansę jego powodzenia o 1. Jednostki z literą W umieszczoną w ramce zwiększają szansę powodzenia ataku o 2. Jednostki wsparcia na atakowanym heksie w identyczny sposób zmniejszają szansę powodzenia ataku.

30.1.1. Jednostki wsparcia nie mogą atakować samodzielnie.

30.1.2. Atakowane, stojące samotnie, czołgi i artyleria są eliminowane. Pociągi i samochody pancerne mają w takiej sytuacji siłę bojową 1.

30.1.3. Udział w ataku jednostki wsparcia będących bez zaopatrzenia nie zwiększa szansy powodzenia. Jednostka taka może jednak uczestniczyć w ataku w celu wykonania ruchu po walce.

30.1.5. Czołgi i samochody pancerne nie mogą atakować przez duże rzeki.

30.1.6. Pociągi pancerne mogą atakować tylko wzdłuż linii kolejowych.

30.1.7. W ataku może uczestniczyć najwyżej tyle jednostek wsparcia, ile PS bierze w nim udział.

30.1.8. Strata jednostki wsparcia jest traktowana jak strata poziomu.

30.1.9. Dla potrzeb ustalania odwodowości przyjmuje się, że jednostki wsparcia mają siłę 1.

30.2. OGRANICZENIA I MOŻLIWOŚCI RUCHU

Jednostki wsparcia podlegają licznym ograniczeniom ruchu za względu na ówczesny stan techniki. Posiadają też pewne dodatkowe możliwości.

30.2.1. Czołgi i samochody pancerne nie mogą dobrowolnie przekraczać dużych rzek bez mostu. Zmuszone do odwrotu przez dużą rzekę bez mostu są eliminowane.

30.2.2. Samochody pancerne korzystają z wszystkich przywilejów piechoty zmotoryzowanej (reg. 17).

30.2.3. Pociągi pancerne mogą poruszać się na dowolną odległość ale tylko wzdłuż linii kolejowych.

30.2.4. Pociągi pancerne nie mogą przekraczać linii kontroli przeciwnika, poza przypadkiem wejścia na własne jednostki.

30.2.5. Pociągi pancerne nie mogą samodzielnie zajmować kontrolowanych wcześniej przez przeciwnika miejscowości, jeśli w odległości 3 heksów od tych miejscowości nie ma innych własnych jednostek.

30.2.6. Pociągi pancerne zmuszone do odwrotu w kierunku innym niż właściwy nie ponoszą strat.

30.2.7. Pociągi pancerne nie mogą atakować w posunięciu, w którym zmieniły TDW.

30.3. ODTWARZANIE JEDNOSTEK WSPARCIA

Pociągi pancerne mogą zostać odtworzone tylko wtedy, gdy wojska danego frontu zrobiły pauzę operacyjną

(gracz bolszewicki) lub gdy pauzę operacyjną robią wojska na wszystkich TDW (gracz polski). Pozostałe jednostki wsparcia nie mogą być odtwarzane.

31. BRYGADY REZERWOWE

Gracz polski może sformować 5 brygad rezerwowych zgodnie z regułami odtwarzania wojsk.

32. ZIEMIA NICZYJA

W początkach 1920 roku na linii Berezyny panowało niepisane zawieszenie broni. Pomiędzy pozycjami polskimi a bolszewickimi rozciąga się pas ZIEMI NICZYJEJ.

32.1. OGRANICZENIA POLSKIE

Jednostki polskie mogą wchodzić na pas ziemi niczyjej jeżeli jednostki bolszewickie już tam weszły lub wojska polskie w poprzednim ruchu zrobiły na Ukraińskim TDW pauzę operacyjną.

32.2. SIÓDMA ARMIA

Jednostki polskiej 7-ej Armii (10 i 17DP, 2DLB i 1BK) nie mogą poruszać się do czasu wejścia przez bolszewickie jednostki na pas ziemi niczyjej.

32.3. KONCENTRACJA FRONTU ZACHODNIEGO

Jeśli bolszewickie wojska nie weszły jeszcze na pas ziemi niczyjej Front Zachodni otrzymuje 2 dodatkowe uzupełnienia w każdym posunięciu, w którym robi pauzę operacyjną.

Poznane do tej pory reguły pozwalają na rozegranie kolejnego scenariusza – WIOSNA 1920. Przed przejściem do dalszych przepisów należy kilkakrotnie rozegrać ten scenariusz.

C. WIOSNA 1920

Wobec kończących się roztopów i stabilizacji na innych frontach obie strony szykują się nowej kampanii. Wojska bolszewickie koncentrują się na Białorusi, Piłsudski zarządza przewencyjny atak na Ukrainie.

Gra trwa 8 etapów – od etapu 26.IV do etapu 13.VI. Rozpoczyna grę posunięcie gracza polskiego. Gra toczy się na całej planszy. Początkowe położenie i wchodzące w grę jednostki podają KARTY SCENARIUSZY. Dodatkowe reguły C.1 i C.2 obowiązują tylko w tym scenariuszu.

C.1. OGRANICZENIA PORUSZANIA

W scenariuszu tym obowiązują identyczne ograniczenia poruszania jednostek jak podane w regule A.2 scenariusza BRAMA SMOLEŃSKA.

C.2. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Grę wygrywa strona, która po jej zakończeniu (po posunięciu bolszewickim 13.VI) ma więcej punktów zwycięstwa. Otrzymuje się je za:

- każdy PS przewagi nad przeciwnikiem 1PZ
- każdą straconą przez przeciwnika dywizję 1PZ
- każdy poziom przewagi moralnej na którymś z TDW 5PZ
- każde zaoszczędzone uzupełnienie 1PZ
- C.2.1.** Gracz polski otrzymuje dodatkowe punkty za:
 - utrzymywanie Kijowa 5PZ
 - kontrolę linii kolejowej Mińsk – Bobrujsk – Żłobin – Kalenkowicze – Mozyrz – Korosteń 5PZ
- C.2.2.** Gracz bolszewicki otrzymuje dodatkowe punkty za:
 - zdobycie Równego 5PZ
 - zdobycie Wilna 10PZ
- C.2.3.** Gracz bolszewicki wygrywa (gra zostaje przerwana) jeśli zdobył Lwów lub wszedł jakąś jednostką na Polski TDW.

33. ARMIA OCHOTNICZA

Jeśli jakakolwiek jednostka bolszewicka wejdzie na Polski TDW rozpoczyna się formowanie ARMII OCHOTNICZEJ.

33.1. JEDNOSTKI ARMII OCHOTNICZEJ

Formowanie Armii Ochotniczej trwa 3 posunięcia. W każdym z nich gracz polski otrzymuje: dwie ochotnicze brygady piechoty, brygadę kawalerii i dwa pułki ochotnicze.

33.1.1. Ochotnicze pułki i brygady piechoty nie posiadające linii kontroli nie mogą być odtwarzane w przypadku eliminacji. Jednostki osłabione mogą być uzupełniane tak jak inne polskie oddziały.

33.2. DYWIZJE OCHOTNICZE

Dwie stojące razem nieosłabione brygady ochotnicze mogą zostać w fazie uzupełnień połączone w dywizję ochotniczą. Raz sformowana dywizja nie może już zostać podzielona na brygady.

33.3. PUŁKI OCHOTNICZE

Pułki ochotnicze mogą służyć do wzmacniania osłabionych jednostek armii regularnej.

33.3.1. Jeżeli w polskiej fazie uzupełnień pułk ochotniczy znajduje się na jednym heksie z osłabioną lub skadrowaną jednostką piechoty może zostać do niej włączony. Jego żeton usuwany jest z gry i nie może już do niej wrócić a jednostka podnosi swą siłę o jeden poziom.

33.3.2. Do jednostki można w jednym posunięciu włączyć tylko jeden pułk ochotniczy. Jednostka ta nie może już być w tym posunięciu wzmacniana w normalny sposób.

33.3.3. Operacja taka może zostać dokonana również na linii frontu.

33.3.4. Do jednostek regularnych mogą być również włączane osłabione bądź nie ochotnicze brygady piechoty.

33.3.5. Brygady i dywizje ochotnicze nie mogą być wzmacniane tą metodą.

33.4. MAŁOPOLSKIE ODDZIAŁY ARMII OCHOTNICZEJ

Brygada Małopolskich Oddziałów Armii Ochotniczej może być wprowadzona na planszę we Lwowie.

33.5. GALICYJSKI WERBUNEK

W obliczu bolszewickiej inwazji władze polskie zezwoliły na ukraiński werbunek w Galicji Wschodniej. Jeśli gracz

polski utrzymuje Lwów w każdym posunięciu formowania Armii Ochotniczej otrzymuje jedno uzupełnienie ukraińskie.

33.6. POPRAWA MORALE

Na początku każdego posunięcia formowania Armii Ochotniczej polska przewaga moralna na Polskim TDW rośnie o 7.

33.7. UCIECZKA Z TDW

Wszystkie jednostki polskie mogą opuścić dobrowolnie Ukraiński lub Litewsko-Białoruski TDW tylko wtedy, gdy bolszewicy mają na tym TDW przewagę moralną na poziomie 2, lub gdy wojska bolszewickie weszły na Polski TDW. Ucieczka z TDW powoduje rozpoczęcie formowania Armii Ochotniczej w następnym polskim posunięciu.

33.8. WPROWADZENIA TECHNICZNE

Zaczynając od pierwszego posunięcia, w którym formowana jest Armia Ochotnicza, gracz polski może w każdym etapie wprowadzić jedną jednostkę wsparcia.

34. KONTRREWOLUCJONIŚCI

Gracz polski może wprowadzić do gry na specjalnych zasadach białoruskie i rosyjskie oddziały kontrrewolucyjne. Oddziały te nie podlegają żadnym ograniczeniom przy współdziałaniu z wojskami polskimi.

34.1. BUŁAK-BAŁACHOWICZ

Białoruska dywizja Bułak-Bałachowicza wprowadzana jest do gry w pierwszym etapie formowania Armii Ochotniczej, lub jeśli gracz bolszewicki uzyskał już choć jedno uzupełnienie na drodze mobilizacji rewolucyjnej (reg. 39).

34.2. ESAUŁ JAKOWLEW

Brygada Kozaków Dońskich esauła Jakowlewa, złożona z dezertów z Konnej Armii, wprowadzana jest do gry w ostatnim etapie formowania Armii Ochotniczej.

34.3. GENERAL PEREMYKIN

Dywizja rosyjskich kontrrewolucjonistów generała Peremykina wprowadzana jest do gry jeśli wojska bolszewickie przekroczą Wisłę.

34.4. WERBUNEK WŚRÓD JEŃCÓW

Oddziały kontrrewolucyjne werbowali żołnierzy spomiędzy wziętych jeńców. Jeśli gracz polski robi na danym TDW pauzę operacyjną, dla każdego z osłabionych oddziałów kontrrewolucyjnych gracz polski wykonuje w fazie uzupełnień rzut 1K. Przy wynikach 4 i większych dany oddział jest wzmacniany.

34.4.1. Gracz dodaje do rezultatu rzutu 1K poziom własnej przewagi moralnej na danym TDW lub odejmuje poziom przewagi przeciwnika.

34.4.2. Oddziały kontrrewolucyjne nie mogą być wzmacniane za pomocą polskich ani ukraińskich uzupełnień.

34.4.3. Oddziały kontrrewolucyjne w przypadku eliminacji nie mogą być odtwarzane.

34.4.4. Dywizje kontrrewolucyjne traktowane są tak jak polskie brygady – przy stracie drugiego poziomu są eliminowane nie pozostawiając kadr.

35. REZERWY FRONTÓW

Każdy z bolszewickich frontów posiada 3 dywizje piechoty rezerwy. Ich wprowadzenie zależy od sytuacji na planszy.

35.1. POLSKA EKSPANSJA

Jeżeli jakkolwiek jednostka polska podejdzie dobrowolnie na odległość mniejszą niż 3 hekсы od wschodniego krańca planszy, przekroczy Dźwinę lub zajmie Smoleńsk, w najbliższym posunięciu bolszewickim wchodzi do gry dywizja rezerwowa frontu, na obszarze działania którego miało to miejsce.

35.2. ŚCiąGANIE REZERW

Jeżeli rozpoczęło się już formowanie Armii Ochotniczej dywizje rezerwowe mogą być wprowadzane zamiast dwu otrzymywanych uzupełnień w posunięciu, w którym ich front robi pauzę operacyjną.

35.2.1. Tylko jedna dywizja może zostać ściągnięta w danym posunięciu, nawet jeśli obydwa fronty robią pauzę.

35.2.2. Łotewska Dywizja Strzelców może zostać wprowadzona jeśli wszystkie inne dywizje zostały już wprowadzone.

36. DRUGA DYWIZJA KAWALERII

Dwie stojące razem polskie brygady kawalerii mogą połączyć się tworząc 2-gą Dywizję Kawalerii. Dywizja może zostać z powrotem podzielona na te brygady. Zasady jej podziału i łączenia tworzących ją brygad są identyczne jak w przypadku dywizji piechoty (patrz reg. 19), z następującymi wyjątkami:

- dywizja podzielona na brygady może zostać ponownie sformowana z dwu innych polskich brygad kawalerii, również ochotniczych.
- w przypadku wyeliminowania tej dywizji nie jest ona odtwarzana tak jak inne dywizje lecz może być ponownie formowana. Odtwarzane natomiast mogą być składające się na nią w chwili eliminacji brygady.

BITWA WARSZAWSKA to kolejny scenariusz gry „ROK 1920”. Jest to już ostatnia próba przed scenariuszem KAMPANIA 1920.

D. BITWA WARSZAWSKA

Nadchodzi krytyczny moment wojny. Bolszewicy przekroczą Niemen i zbliżą się do Lwowa. Wojska polskie muszą rozbić Konną Armię i obronić Warszawę.

Gra trwa 6 etapów – od etapu 25.VII do etapu 29.VIII i toczy się na całej planszy. Pierwsze jest posunięcie gracza polskiego. Reguły D.1 – D.4 obowiązują tylko w tym scenariuszu. Położenie początkowe i możliwe wprowadzenia podają KARTY SCENARIUSZY.

D.1. LINIA DEMARKACYJNA

Linia demarkacyjna z Litwą traktowana jest jak granica państwa.

D.2. DEMORALIZACJA

Na Polskim i Litewsko-Białoruskim TDW gracz bolszewicki posiada na początku gry maksymalną przewagę moralną.

D.3. FORMOWANIE ARMII OCHOTNICZEJ

Etap 25.VII jest pierwszym etapem formowania Armii Ochotniczej.

D.4. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Możliwe są dwa poziomy zwycięstwa – zwycięstwo strategiczne lub taktyczne.

D.4.1. Gracz polski odnosi zwycięstwo strategiczne jeśli na końcu gry gracz bolszewicki nie ma zaopatrzonej jednostki w żadnej miejscowości na polskim TDW oraz Lwów był całą grę w rękach polskich.

D.4.2. Gracz polski odnosi zwycięstwo taktyczne jeśli na końcu gry kontroluje Lwów i ma na Polskim TDW przewagę moralną na poziomie co najmniej 1.

D.4.3. Gracz bolszewicki odnosi zwycięstwo strategiczne jeśli na końcu gry kontroluje Lwów i ma na Polskim TDW przewagę moralną na poziomie 2. Gracz bolszewicki odnosi zwycięstwo strategiczne (gra zostaje przerwana) jeśli zdobył Warszawę.

D.4.4. Gracz bolszewicki odnosi zwycięstwo taktyczne jeśli nie są spełnione inne warunki zwycięstwa.

37. ZMIANY ORGANIZACYJNE

Poczynając od etapu 4.VII. gracz polski może wprowadzić do walki nowe jednostki.

37.1. DYWIZJA GÓRSKA

Brygada Górską (w pełnej sile) może zostać w fazie uzupełnień przeformowana w 21DGór (osłabioną). 21DGór może zostać następnie wzmocniona do pełnej siły. Po wprowadzeniu 21 DGór Brygada Górską nie może już wrócić do gry.

37.2. REORGANIZACJA KAWALERII

Sukcesy Konnej Armii zmieniły podejście polskiego sztabu do kawalerii.

37.2.1. Może zostać sformowana 2DK (reg. 36)

37.2.2. Jedna z polskich brygad kawalerii (osłabiona lub nie) może zostać zamieniona na osłabioną 4-ą Brygadę Kawalerii. Zdjęta brygada nie może już wrócić do gry.

37.3. POSIŁKI WOJSK TECHNICZNYCH

Do czasu formowania Armii Ochotniczej na początku każdego swojego posunięcia gracz polski wykonuje rzut 1K. Wynik „6” oznacza, że może on dokonać wprowadzenia jednej jednostki wsparcia. 1 Pułk Czołgów może zostać tą metodą wprowadzony gdy wszystkie pozostałe jednostki wsparcia zostały już wprowadzone.

38. LITWA

Litwa i Polska prowadzą ze sobą wojnę, która ma jednak ograniczony charakter.

38.1. WOJSKA LITEWSKIE

Wojska litewskie kontrolowane są przez gracza bolszewickiego, nie mogą jednak z wojskami bolszewickimi wspólnie stać ani atakować.

38.1.1. Wojska litewskie dokonują odwrotu w kierunku Kowna i jest ono ich źródłem zaopatrzenia. W Kownie pojawiają się też litewskie wprowadzenia.

38.1.2. Wojska litewskie nie otrzymują uzupełnień, nie mogą być przerzucane kolejną i ich działania nie wpływają na liczbę otrzymywanych przez bolszewików uzupełnień.

38.1.3. Litewskie dywizje nie są kadrowane lecz przy stracie drugiego poziomu eliminowane.

38.1.4. Przewaga moralna na Litewsko-Białoruskim TDW wpływa na wyniki walk wojsk litewskich.

38.1.5. Do czasu przekroczenia linii demarkacyjnej wojska litewskie nie są traktowane przez gracza polskiego jako jednostki wroga.

38.2. TERYTORIUM LITWY

Linia demarkacyjna ograniczająca początkowe terytorium Litwy nie jest traktowana tak jak inne granice.

38.2.1. Wojska bolszewickie nie mogą dobrowolnie przekraczać linii demarkacyjnej. Zmuszone do odwrotu przez nią muszą jak najszybciej opuścić terytorium Litwy.

38.2.2. Wojska polskie podlegają tym samym ograniczeniom ale tylko do momentu, w którym wojska litewskie same przekroczą tą linię. Wojska polskie mogą wtedy swobodnie przechodzić przez terytorium Litwy, nie mogą jednak zajmować ani atakować Kowna.

38.3. LINIA ASPIRACJI LITEWSKICH

Wojska litewskie nie mogą dobrowolnie przekraczać LINII ASPIRACJI LITEWSKICH.

38.3.1. Po zajęciu Wilna przez Litwinów wojska bolszewickie nie mogą dobrowolnie przekraczać tej linii mogą natomiast przez ograniczone nią terytorium dokonywać przerzutów kolejowych i prowadzić zaopatrzenie. Ograniczenie to zostaje zniesione jeśli wszystkie dywizje litewskie zostały wyeliminowane.

38.3.2. Linia ta jest przez polskie wojska ignorowana.

38.4. BUNT ŻELIGOWSKIEGO

Zajmowane przez Litwinów Wilno może być przez gracza polskiego zdobywane tylko przy użyciu dywizji litewsko-białoruskich.

38.5. WILNO

Jeśli wojska litewskie zostaną wyparte z Wilna, lub jeżeli w ciągu dwóch etapów od przekroczenia linii demarkacyjnej nie zajmą tego miasta, są wyłączone z gry. Wojska litewskie muszą podjąć próbę zajęcia Wilna najpóźniej w etapie 29.VIII.

39. MOBILIZACJA REWOLUCYJNA

Gracz bolszewicki może przeprowadzać wśród ludności Litewsko-Białoruskiego TDW MOBILIZACJĘ REWOLUCYJNĄ. Mobilizacji tej dokonują jednostki CZK-A. Mobilizacja może mieć miejsce tylko w trakcie pauzy operacyjnej.

39.1. CZK-A

W posunięciu, w którym wojska Frontu Zachodniego robią pauzę operacyjną gracz bolszewicki może w swojej fazie uzupełnień umieścić na planszy 4 jednostki CzK-a.



Jednostki te mogą być umieszczane na planszy jeżeli wojska polskie podjęły już na Litewsko-Białoruskim lub Polskim TDW ofensywę (reg. 29.1).

39.1.1. Jednostki te można umieścić w miejscowościach na Litewsko-Białoruskim TDW (najwyżej jedną w każdej). Jednostki te nie mogą wykonywać żadnych ruchów.

39.1.2. W każdej następnej bolszewickiej fazie uzupełnień jednostka taka może dostarczyć jedno uzupełnienie. Gracz wykonuje rzut 1K dla każdej jednostki. Szansa uzyskania uzupełnienia zależy od położenia miejscowości, w której się ona znajduje:

39.1.2.1. Jednostki CzK-a w miejscowościach na wschód od Homla dostarczają uzupełnienia przy wynikach 1 i 2.

39.1.2.2. Jednostki w miejscowościach pomiędzy Głębokiem a Homlem (włącznie) dostarczają uzupełnienia przy wynikach 1-3.

39.1.2.3. Jednostki na zachód od Głębokiego dostarczają uzupełnienia przy wynikach 1-4.

39.1.3. Jednostki CzK-a są usuwane z planszy w chwili pierwszego ataku wojsk Frontu Zachodniego. Mogą być ponownie rozłożone jeśli nastąpi pauza operacyjna.

39.1.4. Jednostki CzK-a zaatakowane przez oddziały polskie są eliminowane i nie mogą już wrócić do gry.

39.2. REWOLUCYJNE MORALE

Każde dostarczone przez jednostki CzK-a uzupełnienie powoduje wzrost bolszewickiej przewagi moralnej na Litewsko-Białoruskim TDW o 1.

40. KAMPANIA 1920

Wszystkie poznane dotąd reguły to całość przepisów do gry KAMPANIA 1920. Umożliwiają one symulację wojny polsko-bolszewickiej poczynając od wyprawy kijowskiej a na zawarcie rozejmu kończąc. Gra rozpoczyna się identycznie jak scenariusz WIOSNA 1920. W KARCIE SCENARIUSZY podano położenie początkowe i wprowadzenia. W odróżnieniu od wcześniejszych scenariuszy etap kończący grę nie jest jednoznacznie określony.

40.1. ROZEJM

Począwszy od etapu 10.X gracz, którego warunki zwycięstwa nie są spełnione (gracz przegrywający) może na początku własnego posunięcia zdecydować o zakończeniu gry. Gra kończy się automatycznie po etapie 24.X.

40.2. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Możliwe są trzy poziomy zwycięstwa: druzgocące, strategiczne lub tylko taktyczne. W przypadku zwycięstwa druzgocącego gra zostaje natychmiast zakończona.

40.2.1. Gracz polski odnosi zwycięstwo druzgocące jeśli kiedykolwiek od 1.VIII, na początku własnego posunięcia, tworzy od północnego do południowego brzegu obszaru gry ciągły front jednostek lub linii kontroli taki, że na zachód od niego znajdują się, zajmowane przez jego wojska, Wilno, Mińsk i Kijów.

40.2.2. Gracz polski odnosi zwycięstwo strategiczne jeśli ma na Ukraińskim i Litewsko-Białoruskim TDW przewagę moralną na poziomie 2 a na Polskim TDW nie ma żadnej zaopatrzonej jednostki wroga.

40.2.3. Gracz polski odnosi zwycięstwo taktyczne jeśli ma na Ukraińskim i Litewsko-Białoruskim TDW przewagę moralną na poziomie 1 a na Polskim TDW nie ma żadnej zaopatrzonej jednostki wroga.

40.2.4. Gracz bolszewicki odnosi zwycięstwo druzgocące jeśli zdobył Warszawę, lub zajmuje jednocześnie Kraków, Lwów, Lublin, Łódź i Toruń.

40.2.5. Gracz bolszewicki odnosi zwycięstwo strategiczne jeśli posiada na Polskim TDW przewagę moralną na poziomie 1 lub 2 i kontroluje Lwów.

40.2.6. Jeśli żaden z tych warunków nie jest spełniony gracz bolszewicki odnosi zwycięstwo taktyczne.

OPCJE

Poniższe reguły są regułami dodatkowymi, które mogą być wykorzystane w grze za zgodą obu graczy.

41. UKRAIŃSKA NIEWIADOMA

Szanse powodzenie mobilizacji ukraińskiej nie były z góry określone. W każdym momencie, w którym w standardowych regułach gracz polski ma otrzymać ukraińskie uzupełnienie wykonuje się rzut 1K. Przy wyniku 5 lub 6 gracz otrzymuje 2 uzupełnienia, przy wyniku 4 i 3 jedno, a przy wynikach 2 i 1 gracz nie otrzymuje uzupełnień.

42. ZRYW PATRIOTYCZNY

Siła patriotycznego zrywu związanego z bolszewickim zagrożeniem również była nieznana. Na początku każdego etapu formowania Armii Ochotniczej gracz polski ustala ile jednostek ochotniczych udało się sformować. Liczba ta jest równa wynikowi 2K-2 (rezultaty 0 – 10). Gracz sam wybiera, które jednostki są wprowadzane. Liczba etapów formowania Armii Ochotniczej zależy od tempa pojawiania się jednostek. W każdym etapie tego formowania polska przewaga moralna na Polskim TDW wzrasta nie o 7 ale o wynik 2K.

43. GŁAWKOM

Wprowadzanie bolszewickich dywizji rezerwowych zależne było od decyzji Głównodowodzącego – GŁAWKOMA. W sytuacji, w której wedle standardowych reguł gracz bolszewicki ma wprowadzić dywizję rezerwową, wykonuje on rzut 1K by ustalić tę decyzję. Wyniki 5 i 6 oznaczają możliwość wprowadzenia 2 dywizji, wyniki 3 i 4 jednej. Wyniki 1 i 2 oznaczają brak zgody na wprowadzenie. Ograniczenia we wprowadzaniu Łotewskiej Dywizji Strzelców zostają utrzymane.

Dodatkowy scenariusze rozgrywane są według wszystkich reguł kampanijnych. Rozłożenia początkowe podają KARTY SCENARIUSZY DODATKOWYCH.

E. KONARMIJA

Na Białorusi polska kontrofensywa ma powstrzymać marsz bolszewików na Mińsk. Pierwszy atak Budionnego

przyniósł niepowodzenie, lecz jego Konarmija jest groźna dla skromnych sił broniących Kijowa.
Gra trwa 8 etapów – od etapu 30.V do etapu 18.VII. Pierwsze jest posunięcie gracza polskiego.

E.1. POZIOMY PRZEWAGI

Gracz polski ma na Ukraińskim TDW minimalną przewagę moralną dającą modyfikację +1. Gracz bolszewicki ma taką przewagę na Litewsko-Białoruskim TDW.

E.2. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Wygrywa strona mająca po ostatnim etapie więcej punktów zwycięstwa(PZ). Otrzymuje się je za:

Gracz polski – każdy PS brakujący graczowi bolszewickiemu do pełnego stanu – 1PZ.

Gracz bolszewicki:

Lwów – 10PZ; Wilno – 5PZ; Mińsk, Grodno, Równe – 2PZ;

każda zaopatrzona dywizja na Polskim TDW – 1PZ;

każdy poziom przewagi na Ukraińskim lub Litewsko-Białoruskim TDW – 5PZ.

E.3. ALTERNATYWNE ZAKOŃCZENIA

Scenariusz może być również rozgrywany z zastosowaniem reguł zakończenia KAMPANII, lub zakończony po etapie 5.IX przy warunkach zwycięstwa jak w scenariuszu BITWA WARSZAWSKA.

F. SZTANDAR REWOLUCJI

4-tego lipca rusza generalna ofensywa wojsk Frontu Zachodniego na Warszawę. "Ponad martwym ciałem Białej Polski jaśnieje droga ku ogólnowiatowej poźrodzie!" – zapowiada rozkaz Tuchaczewskiego.

Gra rozpoczyna się od etapu 4.VII, pierwsze jest posunięcie gracza bolszewickiego. Możliwe są dwa warianty zakończenia – w pierwszym z nich gra kończy się tak jak KAMPANIA 1920 i obowiązują identyczne jak w kampanii warunki zwycięstwa. W drugim wariancie gra kończy się po etapie 5.IX i obowiązują w niej warunki zwycięstwa scenariusza BITWA WARSZAWSKA.

G. CUD NAD WISŁĄ

Polskie uderzenia znad Wieprza i Wkry mają rozstrzygnąć o losach wojny. Gdy grupa uderzeniowa maszeruje na Białystok, Budionny rozpoczyna szturm na Lwów.

Gra rozpoczyna się od etapu 15.VIII, pierwsze jest posunięcie gracza polskiego. Armia Ochotnicza została już sformowana. Gra trwa 3 etapy – do etapu 29.VIII.

G.1. IV ARMIA

Bolszewicka IV Armia (jednostki zaczynające grę na zachód od Działdowa) wskutek braku łączności nie otrzymała na czas rozkazu o odwrocie. Te jej jednostki, które w etapie 15.VIII nie zostały zaatakowane, nie mogą w tym etapie wykonywać ruchów w kierunku wschodnim. Jednostki te nie mogą również atakować w tym kierunku. Ograniczenie to nie dotyczy tych jednostek, które przejdą na zachodni brzeg Wisły.

G.2. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gracz polski odnosi zwycięstwo jeśli spełnione są jednocześnie 2 warunki:

– na końcu gry co najmniej 12 dywizji bolszewickiego Frontu Zachodniego jest wyeliminowanych lub skadrowanych

– Lwów jest całą grę w rękach polskich
Jeśli spełniony jest tylko jeden z nich gra kończy się remisem, jeśli żaden nie jest spełniony zwycięstwo odnosi gracz bolszewicki.

H. BITWA NAD NIEMNEM

20 września wojska polskie, ubiegając ponowną ofensywę bolszewicką, ruszają do ataku. Silna grupa skrzydłowa przechodzi przez terytorium Litwy by wyjść na tyły oddziałów broniących Grodna.

Gra trwa 4 etapy – od etapu 19.XI do etapu 10.X. Pierwsze jest posunięcie gracza polskiego.

H.1. OBSZAR GRY

Działania toczą się na Polskim i Litewsko-Białoruskim TDW oraz na części Ukraińskiego TDW odległej o mniej niż 3 hekсы od pozostałych TDW. Cały ten obszar jest traktowany jak jeden TDW.

H.2. POLSKA PRZEWAGA

Przewaga moralna określana jest dla całego obszaru jednocześnie. Gracz polski posiada na początku gry minimalną przewagę moralną dającą modyfikację +2.

H.3. UMOWA SUWAŁSKA

Wojska polskie nie mogą atakować litewskich jeśli tamte ich nie zaatakują pierwsze. Wyjątkiem jest tu 1DLB, która może zaatakować i zająć Wilno.

H.4. UZUPEŁNIENIA I ODWÓD NACZELNEGO DOWÓDZTWA

Gracze dysponują maksymalnie dwoma uzupełnieniami na etap. Ta liczba może być ograniczana charakterem działań. Gracz polski otrzymuje również z odwodu Naczelnego Dowództwa jednostki w postaci wprowadzeń. Armia Ochotnicza została już sformowana – obowiązują wszystkie przepisy z tego wynikające.

H.5. 17 DYWIZJA KAWALERII

Bolszewicka 17DK traktowana jest tak jak jednostka Frontu Zachodniego.

H.6. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Grę wygrywa strona, która ma na jej końcu więcej punktów zwycięstwa.

H.6.1. Gracz polski otrzymuje punkty za:

Wilno – 5PZ; Mińsk – 3PZ; Święciany, Mołodeczno, Stłuck, Łuninieć – 2PZ.

H.6.2. Gracz bolszewicki otrzymuje punkty za:

– każdy PS brakujący graczowi polskiemu do pełnego stanu – 1PZ

– zaopatrzoną jednostkę w Grodnie – 3PZ

– zajmowanie przez Litwinów Suwałk – 3PZ

H.6.3. Gracz bolszewicki wygrywa jeśli posiada nad graczem polskim przewagę w punktach siły zaopatrzonych jednostek, nawet wtedy, gdy gracz polski ma więcej PZ.

Opracowanie gry – Jarosław Flis przy współpracy Andrzeja Wysockiego.

Testerzy – Wacław Aleksandrowicz, Aleksander Barczyński, Paweł Błaszczuk, Hubert Długosz, Sebastian Dyga, Tomasz Kita, Maciej Kramarczyk, Wojciech Lech, Krzysztof Malak, Rafał Socha, Paweł Stach, Marek Stopa, Marek Szwarnug, Mariusz Tomasik i Andrzej Zacharzewski.

Opracowanie plastyczne – Zbigniew Karaszewski

Ilustracja na pudełku – Wojciech Kossak (ze zbiorów Muzeum Narodowego w Warszawie)

Zdjęcia – CAF

Produkcja – Jan Adamski

Copyright © 1995 ENCORE

Wszelkie prawa zastrzeżone

- jeśli wojska miały swobodną drogę odwrotu, to, poza przypadkiem przytłaczającej przewagi, szanse na zadanie im strat frontalnym atakiem były minimalne; stąd brak strat wynikających bezpośrednio z walki,
- nawet najmniejszy oddział był w szczególnych okolicznościach zdolny powstrzymać i skrwawić przeważającego przeciwnika; stąd „walka krwawa”,

Sztuka operacyjna

Jeżeli frontalne ataki nie dają szansy na decydujące zwycięstwo to również dlatego, by podkreślić znaczenie sztuki operacyjnej w tej wojnie. Pobić przeciwnika można okrążając jego wojska lub zmuszając je do walki odwróconym frontem.

KOMENTARZ AUTORSKI

Układając grę strategiczną nie sposób ustrzec się uproszczeń. Chciałbym zdać z nich relację, podobnie jak z założeń, na których się oparłem.

Logistyka

Ma to być gra „wodzowska” a nie „kwatremistrzowska” – stąd maksymalne ograniczenie spraw logistyki. Nie trzeba liczyć ile kilometrów pokona w ciągu tygodnia transport kolejowy czy też ilu żołnierzy potrzeba do uzyskania etatowego stanu dywizji. Logistyka pojawia się tam, gdzie stanowi realne ograniczenie dla dowódcy.

Pociągi pancerne, których w rzeczywistości walczyło po kilkanaście z każdej strony, musiały zostać dopasowane do skali gry. W tej skali zabrakło również miejsca dla samolotów, których bezpośredni wpływ na walkę był raczej incydentalny.

Taktyka

Założenia, na jakich oparłem się przy układaniu procedur taktycznych są następujące:

- w warunkach tej wojny nie było możliwe efektywne skoordynowanie na szczeblu taktycznym ataku więcej niż dwóch dywizji ani nie było szansy, by osiągnąć gęstość wojska dającą pewność utrzymania pozycji; stąd największa uwzględniona w tabeli siła to 8PS,

Strategia

Problem, przed którym staje gracz polski w „Kampanii”, brzmi: jak wygrać siłami mniejszymi, ale ruchliwymi. Oczywiście nie można tego zrobić nie uzyskując na wybranym kierunku lokalnej przewagi. Zasady ekonomii sił i koncentracji wysiłku omówione są w każdym podręczniku sztuki wojennej (polecam S.Mossora „Sztukę wojenną w warunkach nowoczesnej wojny”), nie będę więc się nad nimi rozwodził. Problem gracza rosyjskiego to problem odwrotny – jak wygrać dysponując przewagą liczebną gdy przeciwnik stosuje manewr po liniach wewnętrznych. Kluczem jest tu równoczesność ofensyw na północ i na południe od Błot Poleskich.

Historia

Tutaj uproszczenie jest stosunkowo najmniej. Ukraińcy i Litwini, Kozacy i ochotnicy – wielość różnego rodzaju formacji niewątpliwie komplikuje grę, ale równocześnie decyduje o jej niepowtarzalności.

Polityka często stawiała w tej wojnie wymagania sprzeczne z czysto militarnym punktem widzenia. To zmuszało do wprowadzania dodatkowych przepisów. Waga zdobycia Kijowa czy obrony Lwowa musiała jakoś znaleźć odbicie w warunkach gry.

Jarosław Flis

ROK 1920

KRÓTKA HISTORIA

Powstająca w listopadzie 1918 roku Rzeczpospolita nie miała ustalonych granic. Z istniejącym od Rewolucji Październikowej państwem bolszewików nie miała nawet terytorialnego kontaktu. Jednak nieuchronność sporu była oczywista. Bolszewickie deklaracje o prawie narodów do samostanowienia nie przesądzały przynależności etnicznie zróżnicowanych obszarów. Ich zapowiedzi światowego pochodzenia rewolucji zwiastowały dla młodego państwa polskiego walkę na śmierć i życie. Przez jego terytorium wiodła przecież droga do ogarniętych wrzeniem Niemiec. Ewakuacja oddzielających obie strony wojsk niemieckich doprowadziła 14 lutego 1919 roku do pierwszego starcia. 57 polskich żołnierzy i 5 oficerów zaatakowało Berezę Kartuską, miasteczko na wschód od Brześcia, biorąc do niewoli 80 piechurów Armii Czerwonej.

ROK 1919

Rok ten na froncie polsko-bolszewickim to wojna prawie partyzancka. Rozproszenie szczupłych sił na ogromnych obszarach powodowało, że o sukcesie lub jego braku częściej decydował strach przed okrażeniem niż ponoszone straty. Korzystając z zaangażowania bolszewików w wojnę domową, zakończenia kampanii przeciw Ukraińcom w Galicji i krzepnięcia własnego państwa, wojska polskie posuwały się coraz dalej na wschód. Przed zimą osiągnęły Dźwinę i Berezynę na północy oraz Stuczę i Zbrucz na południu. Dalsze postępy zostały wstrzymane. Próbowano balansować układ sił rosyjskiej wojny domowej, gdzie szala zdawała się przechylać na stronę Denikina, niechętnego Polsce, a ciesząc się poparciem Entanty. Zima przyniosła tylko ograniczone działania. W styczniu wojska polskie zdobyły Dyneburg, przekazany następnie Łotyszom. W marcu przecięły najkrótsze połączenie kolejowe pomiędzy wojskami bolszewickimi na Ukrainie i Białorusi zdobywając Mozyrz i Kalenkowicze. Obie strony szykowały się do decydującej kampanii.

WYPRAWA KIJOWSKA

Wobec rozgromienia kontrewolucji na Syberii, pokonania Denikina i zawarcia pokoju z Łotwą i Estonią, front polski stawał się najważniejszym frontem bolszewików. Jego siły szybko wzrastały. Starając się uprzedzić ich uderzenie Piłsudski zdecydował się podjąć ofensywę na Kijów. Obok zamysłu rozbicia głównych sił przeciwnika i zyskania buforowego terytorium była ona próbą realizacji planów federacyjnych marszałka. Sojusz z Ukraińcami atamana Petlury miał doprowadzić do powstania zaprzyjaźnionego państwa, osłaniającego Polskę przed potęgą Rosji. Pomimo doniesień wywiadu o koncentracji głównych sił bolszewickich na Białorusi i groźby trafienia w próżnię planowanej ofensywy, nie było możliwości jej odwołania. Znaczna przewaga nad osłabionymi buntem

brygad galicyjskich bolszewikami, przyniosła szybkie sukcesy terytorialne. Po początkowych porażkach ich wojska wycofały się za Dniepr, unikając całkowitego zniszczenia. Kijów został zajęty bez walki 7 maja. Jego zdobycie uciśzyło antywojenną opozycję w Polsce i wywołało niechęć Entanty. Przyniosło też przyływ rosyjskiego patriotyzmu, skrętnie, acz z jakimś zażenowaniem, wykorzystany przez bolszewików. Na apel generała Brusilowa do Armii Czerwonej zaczęli zgłaszać się niechętni dotąd nowej władzy carscy oficerowie. Wojska polskie po zdobyciu Kijowa zatrzymały się. Dalej nie było po co iść. Część wojsk przygotowano do przerzutu na północ, gdzie szykowano na 17 maja ofensywę w celu zdobycia Żłobina, dającego najkrótsze połączenie kolejowe Mińska z Kijowem.

OFENSYWA MAJOWA

Nowy dowódca Frontu Zachodniego Michaił Tuchaczewski – „demon wojny domowej” – był jednak szybszy. 15 maja jego XV Armia uderzyła na polskie pozycje nad Ułłą, a XVI Armia przekroczyła niestrzeżony odcinek Berezyny pomiędzy Borysowem a Bobrujskiem. Wojska polskie, przygotowane do ataku na Żłobin, odrzuciły XVI Armię za rzekę. Z własnej ofensywy trzeba była jednak zrezygnować. Bardziej na północ poszło gorzej. Pobita polska I Armia rozpoczęła odwrót na Mołodeczno. XV Armia ruszyła w pościg wyginając się w coraz to szerszy łuk pomiędzy Dźwiną a Berezyną. Podjęta przez wojska polskie kontrakcja starała się wykorzystać ryzykowność tego położenia. Nacierająca od strony Święcian Armia Rezerwowa i skoncentrowana w rejonie Borysowa Grupa Skierskiego stworzyć miały ramiona kleszczy, w których zgnieceniu zostaliby bolszewicy, przytrzymywani od frontu przez zregenerowane jednostki I Armii. Kontrofensywa odniosła sukces, chociaż plan okrażenia nie powiódł się. Centrum posuwało się szybciej niż skrzydła, wypychając pobite oddziały wroga z przygotowywanego worka. Pod koniec miesiąca front ustabilizował się na linii małej rzeczki Auty, zostawiając korzystny rejon koncentracji na zachód od Połocka w rękach bolszewików. Na decyzję Piłsudskiego o wstrzymaniu ofensywy wpłynęły sukcesy Konnej Armii na południowym froncie.

ODWRÓT NA UKRAINIE

Przybycie Konnej Armii Budionnego na front polski nie było zaskoczeniem. Z dużą dokładnością można było wyliczyć moment, gdy ta najsłynniejsza formacja Armii Czerwonej, zbliżająca się w siedmioletnim marszu od podnóży Kaukazu, stanie przed polskim frontem. Polskie dowództwo lekceważyło jednak strategiczną rolę kawalerii. Doświadczenia wojny światowej skazywały ją na utratę znaczenia. Pierwsze, nieudane uderzenie Konnej Armii, zdawało się potwierdzać te poglądy. Linia polskich

jednostek była jednak zbyt cienka do biernego utrzymywania frontu. 5 czerwca, uderzając na styk polskich armii, Budionny przebił się przez tę linię i rozpoczął zagon pustoszący zaplecze. Wobec braku odwodów i rozproszenia sił na ogromnych przestrzeniach Ukrainy, jego powstrzymanie zdawało się niemożliwe. Co prawda polski regularmin nakazywał traktować jazdę przeciwnika na własnych tyłach jako z założenia okrążoną, jednak panika wywołana szerzonym na zapleczu terrorem zaczęła się udzielać wojskom na froncie. Raz rozpoczęta ofensywa mogła toczyć się dalej pod ciężarem własnych sukcesów. Grupa desantowa Golikowa przekroczyła Dniepr na zachód od Czernihowa i przecięła połączenie kolejowe z Korosteniem a Grupa Jakira zdobyła Białą Cerkiew. Pierścień wokół broniącej Kijowa 3 Armii zaciskał się coraz bardziej. Nie było na co czekać. Plany federacyjne musiały zostać porzucone wobec realnej groźby utraty wojsk. Kijów został ewakuowany 10 czerwca. Dowodzący 3 Armią Rydz-Śmigły wybrał do odwrotu kierunek północno-zachodni – na Korosteń, rezygnując z próby rozbicia Konnej Armii oczekującej na polski marsz w stronę Koziatynia. To samo, co umożliwiło sukcesy Budionnego ograniczyło też możliwości ich wykorzystania – ocaliło okrążoną 3 Armię. Marne rozpoznanie i brak łączności umożliwiającej koordynację utrudniały nie tylko obronę, ale i likwidację, zdawać by się mogło, pogrążonego już przeciwnika.

Wyrwanie się z kotła 3 Armii i organizacja na linii Słuczy nowej 2 Armii wyjaśniło nieco zamieszanie po rajdzie Budionnego i pozwoliło pomyśleć o kontrakcji. Najbliższy miesiąc to seria nieudanych polskich kontrataków wedle powtarzającego się schematu: początkowe sukcesy – zagrożenie odsłoniętych skrzydeł – wycofanie. 19 czerwca nad Uszą, 1 lipca nad Horyniem, 8 lipca pod Równem toczyły się ze zmiennym szczęściem zacięte walki. Budionny ciągle parł do przodu, tempo ofensywy jednak malało. Wojska polskie oswajały się z zagrożeniem i poczyniły sobie coraz śmielej. Gdy sytuacja na południu zdawała się zmieniać na lepsze nowy cios przyniosła bolszewicka ofensywa na północy.

OFENSYWA TUCHACZEWSKIEGO

4 lipca, po miesiącu lokalnych starć, ruszyło natarcie Frontu Zachodniego. Miesiąc ten poświęcił Tuchaczewski na zdecydowane powiększenie stanów swych wojsk, przeprowadzając nawet akcję mobilizacji wśród mieszkańców przyfrontowych wsi. Gdy siły bolszewickie rościły, rozwijając się do czterech armii i korpusu kawalerii, siły polskie zostały uszczuplone wysłaniem posiłków na południe. Ofensywa bolszewicka była dobrze przygotowana i przemyślana. Najbardziej wysunięty na północ 3 Korpus Kawalerii Gaj-Chana miał posuwać się najszybciej, korzystając z osłony skrzydła przez wroga Polsce Litwę i terytorium Prus Wschodnich. Skoncentrowana siła IV, XV i III Armii miała wykonać decydujące natarcie, zabezpieczone od południa przez XVI Armię i Grupę Mozyrską. Efektem miało być zepchnięcie wojsk polskich na Błota Poleskie i całkowite ich zniszczenie. Pierwszy dzień ofensywy przyniósł znaczne sukcesy. Gaj przebił się przez polski front a wyczerpana całodziennymi kontratakami polska I Armia, wobec zagrożenia skrzydła, rozpoczęła odwrót. Przerodził się on wkrótce w słabo kontrolowaną ucieczkę, której motorem były postępy Gaja. 14 lipca zdobył on Wilno podważając sens obrony linii starych okopów niemieckich, 19 lipca zdobył Grodno. Nieudane próby odbicia tego miasta przez I Armię zmusiły ją do porzucenia linii Niemna. W trakcie bitwy pod Wilnem przeciw wojskom polskim aktywnie wystąpili Litwini, uzyskując w zamian od bolszewików kontrolę nad swą historyczną stolicą. Wojska polskie nie zostały zepchnięte na Błota Poleskie, ale ich stan był opłakany. Całkowita demoralizacja uniemożliwiała przeprowadzenie jakiegokolwiek

skoordynowanej akcji. Poszukując środków zaradczych polskie dowództwo postanowiło sformować Armię Ochotniczą. Wezwano do szeregów wszystkich tych, którzy nie podlegali normalnemu poborowi. Mieli oni wnieść nowego ducha do wyczerpanych odwrotem oddziałów regularnej armii. Postanowiono też rozstrzygnąć wreszcie na swoją korzyść sytuację na południu.

BITWA POD BRODAMI

Zdobycie przez Budionnego Brodów stanowiło bezpośrednie zagrożenie Lwowa. W planowanej polskiej kontrofensywie wziąć miała udział właśnie kończąca organizację Grupa Operacyjna Jazdy. Jej powstanie było próbą odpowiedzi na wyzwanie bolszewickiej kawalerii, odnoszącej sukcesy dzięki operowaniu w zwartej masie. 29 lipca grupa ta wraz z oddziałami 2 Armii ruszyła znad Styru do ataku na Brody i Radziwiłłów. Jednoczesna ofensywa Konnej Armii doprowadziła do „bitwy wirowej”. Polacy zachodzili Budionnego od wschodu będąc jednocześnie zagrożonymi jego obejściem. O polskim sukcesie zdecydowały kontruderzenia 18 DP, zakończone odbiciem Brodów i niemal całkowitym okrążeniem części sił bolszewickich. Do ostatecznego zwycięstwa zabrakło znów koordynacji oraz przede wszystkim czasu. Wobec upadku Brześcia ofensywa polska została wstrzymana a większość sił miała być przerzucona na północ. Choć znaczne straty poniosły obie strony, pochód Konnej Armii był na jakiś czas zatrzymany.

BITWA WARSZAWSKA

Po przekroczeniu Niemna na drodze do Warszawy stanęła przed Tuchaczewskim kolejna przeszkoda – Bug i Narw. Korpus Gaja zdobył Łomżę i Ostrołękę. Twierdza w Brześciu, skąd polskie dowództwo chciało rozpocząć kontrofensywę, wpadła w ręce XVI Armii już po pierwszym szturmie. Przy próbie forsowania Bugu armia ta trafiła jednak na silniejszy opór oddziałów 4 Armii i Grupy Poleskiej, mniej w dotychczasowych walkach poszkodowanych. Wojska bolszewickie były niewiele mniej od polskich zmęczone kilkusetkilometrowym marszem. Po tygodniu uporczywych walk Bug został jednak sforsowany. Drogę do Warszawy zagradzał jeszcze tylko łuk umocnień, pospiesznie wznoszonych na jej przedpolu. Plan Tuchaczewskiego przewidywał powtórzenie manewru Paskiewicza z 1831 roku – obejście Warszawy od północy. Frontalnie atakować miała tylko XVI Armia, pozostałe miały po przekroczeniu dolnej Wisły zaatakować stolicę od zachodu i zamknąć jej obrońców w kotle. Plan posiadał jednak poważny minus, który zadecydować miał o jego niepowodzeniu. Gdy skończyły się Błota Poleskie osłonę południowej flanki nacierającego frontu stanowiła tylko słaba Grupa Mozyrska. Front Południowo-Zachodni, ciężący w stronę Lwowa, pozostał w tyle i nie wziął udziału w decydującej bitwie. Tymczasem od południa wyruszyć miało polskie kontruderzenie. Wojska 4 Armii po odepchnięciu ich od Bugu nie wycofały się w kierunku Warszawy lecz za Wieprz, tracąc styczność z przeciwnikiem. Przybyły tam również elitarne oddziały frontu południowego. Obronę przedmościa warszawskiego powierzono I Armii, zadanie powstrzymania nad Wkrą wojsk obchodzących od północy otrzymała nowoutworzona 5 Armia generała Sikorskiego. Tymczasem wojska bolszewickie posuwały się ciągle naprzód. Korpus Gaja wraz z IV Armią wyminął Wkrę i zmierzał w stronę Włocławka. XV i III Armia zbliżyły się do Modlina. XVI Armia podeszła pod Warszawę. Jej jednostki uderzyły 13 sierpnia na Radzymin i przerwały zewnętrzny pierścień umocnień. Wobec spodziewanego szturmu głównych sił bolszewickich

postanowiono przyspieszyć ofensywy znad Wieprza i Wkry. Na północnym odcinku, ułański zagon zdobył Ciechanów. Ten z pozoru drobny epizod miał mieć poważne konsekwencje. Kwaterujący tam sztab IV Armii wpadł w panikę, i w ferworze ucieczki zniszczona została radio-stacja – jedyny środek łączności ze sztabem frontu. Nad Wkrą rozgorzały zacięte walki, prowadzone przez polską 5 Armię z całkowicie odsłoniętym skrzydłem. Bolszewicka IV Armia maszerowała jednak ciągle na zachód nieświadoma zmieniającej się sytuacji. 15 sierpnia kontratak pod Radzyminem przywrócił pierwotne położenie. Ten pierwszy sukces miał wielkie znaczenie moralne. Następnego dnia o świcie rozpoczął się decydujący manewr znad Wieprza. Rozpędzenie rozciągniętych na wielkiej przestrzeni oddziałów Grupy Mozyrskiej podniosło tylko pewność siebie nacierających. Maszerujące w zawrotnym tempie jednostki grupy uderzeniowej dotarły w ciągu 6 dni nad Narew i pod Białystok. Zagrożone oskrzydleniem bolszewickie armie rozpoczęły odwrót, który, po raz kolejny w tej wojnie, przekształcił się w bezładną ucieczkę. Najmniej ucierpiał armie III i XV, przemyskające się wzdłuż pruskiej granicy. Z XVI Armii pozostały tylko resztki, przemieszane i zdziśiatkowane przy przebijaniu się przez Białystok. IV Armia i 3 Korpus Kawalerii, które najbardziej wysorowały się na zachód, wskutek braku łączności najpóźniej też zaczęły uciekać. Nie było już jednak szans. Nie pomogło brawurowe przebicie się przez kilka polskich oddziałów. Wyczerpawszy amunicję, wobec przeważających sił stojących na drodze na wschód, Gaj przekroczył pruską granicę i został internowany. Bitwa Warszawska była skończona.

LWÓW I KOMARÓW

Gdy rozgrywały się decydujące zmagania pod Warszawą walki na południu bynajmniej nie zamarły. 13 sierpnia Konna Armia znów ruszyła do przodu. Jej celem był Lwów, broniony przez osamotnioną 6 Armię. Wojska ukraińskie odstąpiły za Dniestr, linia Bugu ostaniana była przez znikome siły. Rozgorzały zażarte walki. Jednak nieporozumienia w bolszewickim dowództwie, które przyczyniły się do klęski pod Warszawą, zadecydowały też o losie Konnej Armii. Po usilnych staraniach Tuchaczewskiego została ona wreszcie podporządkowana Frontowi Zachodniemu. Otrzymała rozkaz marszu na Lublin i rozbicia polskiej grupy uderzeniowej. Było już jednak za późno, szczególnie wobec kilkudniowej zwłoki, spowodowanej ociąganiem się Budionnego. Nie mógł się on pogodzić z porzuceniem ataku na odległy już tylko o kilka kilometrów Lwów. Gdy ustąpił i ruszył w nakazany kierunek, grupa uderzeniowa walczyła już pod Białymstokiem. Wobec słabości polskich sił na północ od Lwowa łatwo doszedł pod Zamość. Ze wszystkich stron ściągały już jednak zwolnione od innych zadań polskie oddziały. Ich nacisk stale wzrastał. 31 sierpnia pod Komarowem doszło do ostatniego wielkiego starcia kawalerii. Polska 1DK w całodziennych szarżach i kontrszarżach pokonała bolszewicką 6DK. Ostatnim sukcesem Budionnego była brawurowa ucieczka i przebicie się przez pierścień okrążających wojsk. Pomimo ocalenia, złamane morale

Konnej Armii zmusiło do wycofania jej z frontu. Wojska polskie i ukraińskie osiągnęły na południowym odcinku frontu znaczną przewagę liczebną. Rajd kolumny zmotoryzowanej na Kowel i sforsowanie Dniestru przez Ukraińców rozpoczęły w połowie września generalną ofensywę, zakończoną po miesiącu osiągnięciem linii Stuczy i Uszycy oraz kawaleryjskim zagonem na Korosteń.

BITWA NAD NIEMNEM

Zwycięstwo pod Warszawą zażegnało chwilowe niebezpieczeństwo, nie rozstrzygnęło jednak losów kampanii. Korzystając z ogromnych zasobów Rosji, Front Zachodni szybko odzyskiwał poprzednią liczebność i szykował się do powtórnej ofensywy. Wojska polskie osiągnęły już apogeum swego rozwoju i liczyć mogły tylko na posiadane siły. Wobec konieczności uporządkowania przemieszanych w ofensywie oddziałów linia frontu ustabilizowała się na początku września na wysokości Grodna. Suwałszczyzna została odbita z rąk wojsk litewskich. Plan polskiej ofensywy był ambitny – zakładał obustronne okrążenie całości sił przeciwnika. 20 września silna grupa skrzydłowa 2 Armii ruszyła przez terytorium Litwy i uchwyciła przeprawę przez Niemien w Drusiennikach. Przez Błota Poleskie nadciągnąć miały wojska z południa. Tymczasem frontalne ataki wojsk polskich nie dały większych rezultatów. Gdy jednak grupa skrzydłowa wyłoniła się z litewskich borów i zajęła Lidę, a białoruska dywizja Bułak-Bałachowicza zdobyła Pińsk, stało się jasne, że dotychczasowa linia obrony bolszewików jest nie do utrzymania. Wycofująca się z Grodna III Armia, trafiając w swym odwrocie na zaporę wojsk grupy skrzydłowej, w krwawych walkach przebiła się częścią sił na wschód. Podobnie jednak jak pozostałe uciekające wojska nie była już w stanie stawiać poważnego oporu. Wojska polskie posuwały się stale naprzód, rokowania rozejmowe uległy przyspieszeniu. Zbliżająca się zima zapowiadała koniec wojny. 8 października umieszczona specjalnie w tym celu pod Wilnem 1 Dywizja Litewsko-Białoruska „zbuntowała się” i pod wodzą generała Żeligowskiego odbiła miasto z rąk Litwinów. Ogłoszono utworzenie Litwy Środkowej, włączonej później do Polski. 18 października, w dniu wejścia w życie rozejmu, wojska polskie zajęły Mińsk. Wojna zakończyła się pełnym zwycięstwem Polski. Jej tragicznym epilogiem był los zdradzonych sojuszników – Ukraińców, Białorusinów i „białych” Rosjan, próbujących po wycofaniu się Polaków samodzielnie kontynuować walkę. Do końca roku wszystkie ich oddziały, naciskane przez przeważające siły bolszewickie, zostały wyparte za polskie linie, gdzie złożyły broń. Zwycięstwo w tej wojnie na 20 lat odsunęło od Polski, a zapewne i od Europy, groźbę komunizmu. Wychowało się na jej legendzie całe pokolenie, w jej działaniach brał udział Anders i Broniewski, de Gaulle i Stalin. Jej przebieg zadecydował o losach sztuki wojennej w obu państwach – był tematem dociekań i analiz przez cały okres międzywojenny. Rozbudzone nią namiętności decydowały o stosunkach między narodami Europy Środkowo-Wschodniej znacznie dłużej.