

1920

Nest of Eagles

SCENARIUSZE

SPIS TREŚCI

WSTĘP	1
TOR PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA	1
JAK KORZYSTAĆ Z KART SCENARIUSZY	1
ROZSZERZONE SCENARIUSZE	2
STOPNIOWA NAUKA ZASAD	2
SCENARIUSZE	2
SCENARIUSZ 1 – BRAMA SMOLEŃSKA	2
SCENARIUSZ 2 – WYPRAWA KIJOWSKA	3
SCENARIUSZ 3 – WIOSNA 1920	4
SCENARIUSZ 4 – KONARMIA	5
SCENARIUSZ 5 – SZTANDAR REWOLUCJI	5
SCENARIUSZ 6 – BITWA WARSZAWSKA	6
SCENARIUSZ 7 – CUD NAD WISŁĄ	6
SCENARIUSZ 8 – BITWA NAD NIEMNEM	7
SCENARIUSZ 9 – ROK 1920	8
WOJNA POLSKO-BOLSZEWICKA	9
PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA	12

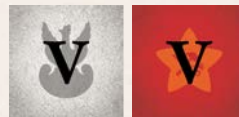
WSTĘP

Aby zagrać w jeden z dziewięciu scenariuszy dostępnych w grze *1920: Nest of Eagles*, należy wybrać w tej księdze odpowiedni scenariusz, zapoznać się z jego zasadami, a następnie użyć kart scenariuszy do rozmieszczenia jednostek na mapie lub w określonych polach z boku planszy.

Niniejsza księga zawiera także rozszerzony przykład rozgrywki, który można wykorzystać jako dodatkowe narzędzie do nauki, ilustrujący pierwszy etap głównego scenariusza.

TOR PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Podczas rozgrywania Scenariuszy 1-4 i 8, które wymagają liczenia Punktów Zwycięstwa (PZ), użyj Toru Morale jako toru Punktów Zwycięstwa. Żółte pole pośrodku z cyfrą „0” oznacza, że żaden z graczy nie ma przewagi w liczbie PZ. Jeśli jeden z graczy osiągnie taką przewagę, znacznik PZ przesuwa się o tyle pól, ile PZ zdobył gracz. Znacznik musi zostać przesunięty za każdym razem, gdy jedna ze stron traci lub zyskuje PZ. PZ uzyskane za eliminację jednostki mogą zostać utracone, jeśli jednostka ta zostanie Odtworzona, a PZ uzyskane za kontrolę miejscowości utracone, jeśli miejscowość ta zostanie odbita.



Zaleca się, by podczas przygotowania do gry, gracze umieścili znaczniki PZ na punktowanych miejscowościach na mapie, aby ułatwić identyfikację celów scenariusza.

W grze trzyosobowej nie należy liczyć PZ oddzielnie dla każdego gracza bolszewickiego.

JAK KORZYSTAĆ Z KART SCENARIUSZY

Z wyjątkiem Scenariuszy 1, 2 i 8*, karty scenariuszy są dwustronne. Jedna strona ukazuje rozstawienie jednostek na Litewsko-Białoruskim TDW (lub Polskim), druga strona ukazuje rozstawienie jednostek na Ukraińskim TDW. Dodatkowo karty scenariuszy mogą zawierać:

- **Harmonogram Wprowadzeń** – z jednostkami umieszczonymi pod datami (etapami) ich przybycia.
- **Brygady Dywizyjne** – wskazuje, które jednostki posiadające zdolność Reorganizacji (podzielone lub połączone) muszą zostać umieszczone na polu Brygady Dywizyjne gracza polskiego.
- **Dostępne do Odtworzenia** – wskazuje, które jednostki muszą zostać umieszczone na polach Dostępne do Odtworzenia.

Nie ma znaczenia, po której stronie karty scenariusza znajdują się te trzy informacje; odnoszą się one do całego scenariusza (np. posiłki dotyczą wszystkich TDW, a nie tylko tego pokazanego na stronie karty scenariusza).

O ile nie zostały one rozmieszczone na mapie na karcie scenariusza lub nie jest to wyraźnie określone w zasadach specjalnych scenariusza, wszystkie jednostki niestandardowe powinny zostać umieszczone na odpowiednich polach po bokach planszy.

ROZSZERZONE SCENARIUSZE

Scenariusze 4-7 można wykorzystać jako punkt wyjścia dla rozegrania skróconej wersji głównego scenariusza. W takim wypadku należy zignorować warunki zwycięstwa wybranego scenariusza i zamiast tego odwołać się do warunków zwycięstwa ze Scenariusza 9. Należy też użyć Harmonogramu Wprowadzeń z karty Scenariusza 9.

Dla przykładu, rozpoczęcie kampanii od rozstawienia Bitwy Warszawskiej umożliwi rozegranie 14 etapów, czyli mniej więcej połowy głównego scenariusza.

STOPNIOWA NAUKA ZASAD

Scenariusze 1-3 można rozgrywać jeden po drugim tak, aby stopniowo poznawać zasady. Przed rozegranie pierwszego scenariusza należy zapoznać się jedynie z częścią zasad określonych w sekcji “Zasady do nauki gry”. Po rozegraniu go należy przeczytać kolejną część zasad, aby rozegrać drugi scenariusz i tak dalej, aż gracz będzie gotowy stosować pełne zasady.

SCENARIUSZE

SCENARIUSZ 1 – BRAMA SMOLEŃSKA (2 graczy)

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

1. Czas rozgrywki

- 16.V do 6.VI (4 etapy)

2. Gracz rozpoczynający

- bolszewicki

3. Obszar gry

- Litewsko-Białoruski TDW

4. Przewaga Moralna

- brak (należy położyć znacznik na polu ‘0’)

5. Warunki zwycięstwa

- Scenariusz wygrywa strona z największą liczbą Punktów Zwycięstwa na koniec scenariusza.

Każdy gracz otrzymuje:

- 1 PZ za każdy PS utracony przez przeciwnika (z jakiegokolwiek powodu); te PZ nie mogą zostać utracone
- 2 PZ za każdą wyeliminowaną lub Skadrowaną wroga dywizję
- 1 PZ za każdą Okrążoną wroga dywizję
- 1 PZ za każdą wyeliminowaną wroga brygadę

Gracz polski otrzymuje:

- 2 PZ za kontrolę każdej z poniższych miejscowości:
 - Orsza
 - Mohylew
 - Witebsk
- 5 PZ jeśli nie ma żadnych wrogich jednostek lub LK na linii kolejowej Mińsk-Bobrujsk-Żłobin-Kalenkowice

Gracz bolszewicki otrzymuje:

- 10 PZ za kontrolę Wilna
- 5 PZ za kontrolę każdej z poniższych miejscowości:
 - Mińsk
 - Kalenkowice
- 2 PZ za kontrolę każdej z poniższych miejscowości:
 - Borysów
 - Bobrujsk
 - Święciany
 - Mołodeczno
 - Głębokie

6. Zasady do nauki gry

- Aby rozegrać ten scenariusz jako naukę zasad gry, należy przeczytać wyłącznie sekcje instrukcji 1-8, 10-12 i 16. Ponadto:
 - W wyznaczonych powyżej sekcjach nie należy czytać żadnych przepisów oznaczonych z boku paskami koloru pomarańczowego dotyczących jednostek wsparcia i niestandardowych, Przerzutów Kolejowych, Przewagi Moralnej, Rozkazów Specjalnych, Zaopatrzenia, Uzupelnień i Reorganizacji.
 - Podczas przygotowania nie należy umieszczać na mapie pociągów pancernych.

- Wszystkie jednostki litewsko-białoruskie (oznaczone ciemnoczerwonym paskiem) należy traktować jak zwykle jednostki polskie.

7. Zasady specjalne

- Gracze nie otrzymują Uzupelnień w Fazie Uzupelnień.
- Należy traktować czerwoną litewską linię demarkacyjną jako nieprzekraczalną granicę państwową.
- Jednostki polskie nie mogą przekroczyć Dźwiny, ani wejść na dwie najbardziej wysunięte na wschód kolumny heksów.
- Dwie brygady litewsko-białoruskie (3/2LB i 4/2LB) nie mogą opuścić Wilna, dopóki jednostka bolszewicka nie znajdzie się w zasięgu 2 heksów od Wilna. Dla przypomnienia warto umieścić znacznik ruchu zabronionego na Wilnie.
- Co najmniej jedna jednostka bolszewicka musi znajdować się na północ od Dźwiny, dopóki wszystkie jednostki polskie nie znajdą się co najmniej 3 heksy od tej rzeki.
- Nie należy umieszczać jednostek rezerwowych na bolszewickich polach Rezerw.
- Nie należy umieszczać jednostek na polskich polach Rezerwy i Sojusznicy, Ukraina i Armia Ochotnicza.

SCENARIUSZ 2 – WYPRAWA KIJOWSKA (2 graczy)

Wojska polskie, wspomagane przez ukraińskiego sojusznika, ruszają na Kijów. Do linii ich frontu, osłabianego przzerwutem sił na północ, zbliża się od strony Kaukazu osłabiona Konarmia.

1. Czas rozgrywki

- 26.IV do 27.VI (10 etapów)

2. Gracz rozpoczynający

- polski

3. Obszar gry

- Ukraiński TDW

4. Przewaga Moralna

- brak (należy położyć znacznik na polu '0')

5. Warunki zwycięstwa

- Scenariusz wygrywa strona z największą liczbą Punktów Zwycięstwa na koniec scenariusza, **lub**
- Gracz bolszewicki wygrywa natychmiast, jeśli zdobędzie Lwów.

Każdy gracz otrzymuje:

- 10 PZ za kontrolę Kijowa
- 5 PZ za każdy Poziom Morale
- 1 PZ za każdą wyeliminowaną lub Skadrowaną wrogą dywizję
- 1 PZ za każde Uzupelnienie w Puli (Pulach) Uzupelnień

Gracz polski otrzymuje:

- 5 PZ za jednoczesną kontrolę Żytomierza, Równego, i Tarnopola

Gracz bolszewicki otrzymuje:

- 5 PZ za kontrolę każdej z poniższych miejscowości:
 - Równe
 - Tarnopol

6. Zasady do nauki gry

- Oprócz zasad przeczytanych na potrzeby Scenariusza 1, należy przeczytać sekcje oznaczone z boku paskami **koloru pomarańczowego**:
 - 3.4-3.6 nt. jednostek wsparcia.
 - 13-14 nt. Przewagi Moralnej i Rozkazów Specjalnych.
 - 17-18.1 nt. Uzupelnień i Reorganizacji jednostek.
 - 19.4 do 19.6 i 19.8 nt. obrońców Lwowa, piechoty zmotoryzowanej, brygad kozackich i jednostek ukraińskich.
 - 20.1 i 20.4 nt. Konarmii i Strzelców Siczowych.

7. Zasady specjalne

- Prawie wszystkie jednostki bolszewickie są przypisane do jednego z dwóch obszarów rozstawienia, każdego oznaczonego inną gwiazdką. Gracz bolszewicki może umieścić jednostki przypisane do danego obszaru na dowolnym heksie na karcie scenariusza oznaczonym odpowiednią gwiazdką, przestrzegając poniższych ograniczeń:
 - Bolszewickie dywizje piechoty nie mogą stać na tym samym polu, co inne dywizje piechoty, ani sąsiadować z nimi.
 - Strzelcy Siczowi nie mogą stać na tym samym polu z innymi jednostkami, nawet innymi Strzelcami Siczowymi.
- W tym scenariuszu z mapy zostają wycofane trzy jednostki polskie (historycznie przeniesione na Litewsko-Białoruski TDW). Na początku etapu, w którym jednostki te mają zostać wycofane, gracz polski musi usunąć z mapy jednostki odpowiadające charakterystykom jednostek, które są przekreślone czer-



woną linią w harmonogramie posiłków na karcie scenariusza (np. w etapie 16.V należy usunąć jednostkę z 4 PS ze zdolnością Reorganizacji), chyba że jest to niemożliwe. Jednostki Okrężone nie mogą zostać wycofane.

- Jednostki polskie nie mogą wejść na dwie najbardziej wysunięte na wschód kolumny heksów na mapie.
- Nie należy umieszczać jednostek Armii Ochotniczej na polu Armia Ochotnicza.
- Należy rozpocząć scenariusz od wybrania ukraińskiego znacznika w celu rozstrzygnięcia Buntu Strzelców Siczowych (20.4.1).

SCENARIUSZ 3 – WIOSNA 1920 (2-3 graczy)

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

1. Czas rozgrywki

- 26.IV do 13.VI (8 etapów)

2. Gracz rozpoczynający

- polski

3. Obszar gry

- Litewsko-Białoruski i Ukraiński TDW

4. Przewaga Moralna

- brak (należy położyć znacznik na polu '0')

5. Warunki zwycięstwa (2 graczy)

- Scenariusz wygrywa strona z największą liczbą Punktów Zwycięstwa na koniec scenariusza, **lub**
- Gracz bolszewicki wygrywa natychmiast, jeśli zdobędzie Lwów **lub** wejdzie na Polski TDW przynajmniej jedną Zaopatrzoną jednostką.

Każdy gracz otrzymuje:

- 5 PZ za kontrolę Kijowa
- 5 PZ za każdy Poziom Morale
- 1 PZ za każdą wyeliminowaną lub Skadrowaną wrogą dywizję
- 1 PZ za każde Uzupełnienie w Puli (Pulach) Uzupełnień

Gracz polski otrzymuje:

- 5 PZ jeśli nie ma żadnych wrogich jednostek lub LK na linii kolejowej Mińsk-Bobrujsk-Żłobin-Kalenkowice

Gracz bolszewicki otrzymuje:

- 10 PZ za kontrolę Mińska
- 5 PZ za kontrolę Równego

6. Warunki zwycięstwa (3 graczy)

- Jeżeli strona bolszewicka zakończy grę z większą liczbą PZ niż gracz polski:
 - Gracz Frontu Zachodniego wygrywa, jeśli posiada co najmniej jedną Zaopatrzoną jednostkę na Polskim TDW **lub** kontroluje Mińsk i ma 1 Poziom Morale.
 - Gracz Frontu Południowo-Zachodniego wygrywa, jeśli posiada co najmniej jedną Zaopatrzoną jednostkę na Polskim TDW **lub** kontroluje Lwów, **lub** kontroluje Kijów i Równe.

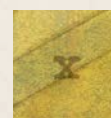
Jeśli strona bolszewicka kontroluje Mińsk, Kijów i Równe, a na Litewsko-Białoruskim TDW jest co najmniej 1 Poziom Morale, obaj gracze wygrywają wspólnie.

7. Zasady do nauki gry

- Należy przeczytać wszystkie zasady, które nie zostały ujęte w zasadach do nauki gry dla scenariuszów 1 i 2, z wyjątkiem przepisów oznaczonych z boku paskami **koloru czerwonego**, czyli sekcji 21 oraz:
 - 19.1 i 19.7 o Armii Ochotniczej i dywizjach kontrrewolucyjnych.
 - 20.2 i 20.3 o bolszewickich dywizjach rezerwowych i Polskiej Dywizji Strzelców.

8. Zasady specjalne

- Ten scenariusz wykorzystuje tę samą Kartę Scenariusza, co Scenariusz 9: Rok 1920. Podczas umieszczania Wprowadzeń należy zignorować bolszewickie Wprowadzenia na 20.VI i 27.VI.
- Prawie wszystkie jednostki bolszewickie są przypisane do jednego z dwóch obszarów rozstawienia, każdego oznaczonego inną gwiazdką. Gracz bolszewicki może umieścić jednostki przypisane do danego obszaru na dowolnym heksie na karcie scenariusza oznaczonym odpowiednią gwiazdką, przestrzegając poniższych ograniczeń:
 - Bolszewickie dywizje piechoty nie mogą stać na tym samym polu, co inne dywizje piechoty, ani sąsiedować z nimi.
 - Strzelcy Siczowi nie mogą stać na tym samym polu z innymi jednostkami, nawet innymi Strzelcami Siczowymi.
- Pomiędzy pozycjami polskimi a bolszewickimi na Litewsko-Białoruskim TDW rozciąga się pas ziemi niczyjej.



- Jednostki polskie mogą wkroczyć na ziemię niczyją tylko wtedy, gdy jednostki bolszewickie już na nią wkroczyły lub jeśli w poprzednim etapie gracz polski wykonał Pauzę Operacyjną na Ukraińskim TDW.
- Pięć jednostek polskich na Litewsko-Białoruskim TDW – 10 i 17 Dywizja Piechoty, dwie brygady litewsko-białoruskie i 1 Brygada Jazdy (10, 17, 3/2LB, 4/2LB i 1) – nie mogą się poruszyć, dopóki jednostka bolszewicka nie wkroczy na ziemię niczyją. Dla przypomnienia można umieścić znaczniki Ruchu zabronionego na tych jednostkach.
- Jeśli żadna jednostka bolszewicka nie wkroczyła jeszcze na ziemię niczyją, Front Zachodni otrzymuje 2 dodatkowe Uzupełnienia w każdym posunięciu, w którym ma Pauzę Operacyjną.
- Jednostki polskie nie mogą przekroczyć rzeki Dźwiny.
- Należy rozpocząć scenariusz od wybrania ukraińskiego znacznika w celu rozstrzygnięcia Buntu Strzelców Siczowych (20.4.1).
- Nie należy umieszczać jednostek Armii Ochotniczej na polu Armia Ochotnicza.

SCENARIUSZ 4 – KONARMIA (2-3 graczy)

Na Białorusi polska kontrofensywa ma powstrzymać marsz bolszewików na Mińsk. Pierwszy atak Budionnego przyniósł niepowodzenie, lecz jego Konarmia jest dla skromnych sił broniących Kijowa wyjątkowo groźna.

1. Czas rozgrywki

- 30.V do 18.VIII (8 etapów)

2. Gracz rozpoczynający

- polski

3. Obszar gry

- wszystkie TDW

4. Przewaga Moralna

- Litewsko-Białoruski TDW – gracz bolszewicki ma Poziom 1 Morale (czerwone pole '5').
- Ukraiński TDW – gracz polski ma Poziom 1 Morale (szare pole '5').

5. Warunki zwycięstwa (2 graczy)

- Scenariusz wygrywa strona z największą liczbą Punktów Zwycięstwa na koniec scenariusza.

Każdy gracz otrzymuje:

- 5 PZ za kontrolę Wilna
- 2 PZ za kontrolę każdej z poniższych miejscowości:
 - Mińsk
 - Grodno
 - Równe
- 1 PZ za każdy Poziom Morale

Gracz polski otrzymuje:

- 1 PZ za każdą wyeliminowaną lub Skadrowaną dywizję bolszewicką

Gracz bolszewicki otrzymuje:

- 10 PZ za kontrolę Lwowa
- 1 PZ za każdą Zaopatrzoną dywizję bolszewicką na Polskim TDW

6. Warunki zwycięstwa (3 graczy)

- Jeżeli strona bolszewicka zakończy grę z większą liczbą PZ niż gracz polski:
 - Gracz Frontu Zachodniego wygrywa, jeśli kontroluje Wilno, Mińsk i Grodno.
 - Gracz Frontu Południowo-Zachodniego wygrywa, jeśli kontroluje Lwów **lub** co najmniej 1 Zaopatrzona dywizja bolszewicka znajduje się w zasięgu 2 heksów od Lwowa.

Jeśli obaj gracze kontrolują wszystkie, żadne lub tylko niektóre ze swoich celów zwycięstwa, zwycięstwo jest wspólne.

SCENARIUSZ 5 – SZTANDAR REWOLUCJI (2-3 graczy)

4 lipca rusza generalna ofensywa wojsk Frontu Zachodniego na Warszawę. „Ponad martwym ciałem Białej Polski jaśnieje droga ku ogólnoswiatowej pożodze!” – zapowiada rozkaz Tuchaczewskiego.

1. Czas rozgrywki

- 4.VII do 29.VIII (9 etapów)

2. Gracz rozpoczynający

- bolszewicki

3. Obszar gry

- wszystkie TDW

4. Przewaga Moralna

- Litewsko-Białoruski i Ukraiński TDW – brak (należy położyć znacznik na polu '0')

5. Warunki zwycięstwa (2 graczy)

- **Polski gracz odnosi zwycięstwo strategiczne**, jeśli na koniec scenariusza spełnią się oba warunki:
 - Gracz bolszewicki nie posiada Zaopatrzonej jednostki w żadnej miejscowości na Polskim TDW, **oraz**
 - Przez cały scenariusz Lwów znajdował się pod polską kontrolą.
- **Gracz polski odnosi zwycięstwo taktyczne**, jeśli na koniec scenariusza spełnią się oba warunki:
 - Lwów znajduje się pod kontrolą gracza polskiego, **oraz**
 - Gracz polski ma 1 Poziom Morale na Polskim TDW.
- **Gracz bolszewicki odnosi natychmiastowe zwycięstwo strategiczne**, jeśli:
 - Gracz bolszewicki zdobędzie Warszawę.
- **Gracz bolszewicki odnosi zwycięstwo strategiczne**, jeśli na koniec scenariusza spełnią się oba warunki:
 - Lwów znajduje się pod kontrolą gracza bolszewickiego, **oraz**
 - Gracz bolszewicki ma 2 Poziom Morale na Polskim TDW.

Gracz bolszewicki odnosi zwycięstwo taktyczne, jeśli nie zostanie spełniony żaden inny warunek zwycięstwa.

6. Warunki zwycięstwa (3 graczy)

- Jeśli strona bolszewicka odniesie natychmiastowe zwycięstwo, wygrywa gracz bolszewicki, który zdobył Warszawę.
- Jeśli strona bolszewicka odniesie zwycięstwo strategiczne, zwycięstwo jest wspólne.
- Jeśli strona bolszewicka odniesie zwycięstwo taktyczne:
 - Gracz Frontu Zachodniego wygrywa, jeśli ma więcej dywizji bliżej Warszawy niż gracz Frontu Południowo-Zachodniego ma dywizji bliżej Lwowa (jednostki sąsiadujące z Warszawą i Lwowem liczą się podwójnie; jednostki we Lwowie liczą się potrójnie).
 - Gracz Frontu Południowo-Zachodniego wygrywa, jeśli ma więcej dywizji bliżej Lwowa niż gracz Frontu Zachodniego ma dywizji bliżej Warszawy (jednostki sąsiadujące z Warszawą i Lwowem liczą się podwójnie; jednostki we Lwowie liczą się potrójnie).
 - Jeśli gracze remisują, zwycięstwo jest wspólne.

7. Zasady specjalne

- Obowiązuje efekt zasady Kijów w polskich rękach (13.3.3), tj. zakłada się, że gracz polski zdobył i utracił Kijów przed rozpoczęciem tego scenariusza.

SCENARIUSZ 6 – BITWA WARSZAWSKA (2-3 graczy)

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

1. Czas rozgrywki

- 25.VII do 29.VIII (6 etapów)

2. Gracz rozpoczynający

- polski

3. Obszar gry

- wszystkie TDW

4. Przewaga Moralna

- **Polski i Litewsko-Białoruski TDW** – gracz bolszewicki ma maksymalną Przewagę Moralną (czerwone pole '24').
- **Ukraiński TDW** – brak (znacznik na polu '0')

5. Warunki zwycięstwa

- Takie same, jak warunki zwycięstwa Scenariusza 5: Sztandar rewolucji.

6. Zasady specjalne

- Formowanie Armii Ochotniczej (19.1.1) rozpoczyna się w polskiej Fazie Uzupełnień w pierwszym etapie tego scenariusza.

SCENARIUSZ 7 – CUD NAD WISŁĄ (2-3 graczy)

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

1. Czas rozgrywki

- 15.VIII do 29.VIII (3 etapy)

2. Gracz rozpoczynający

- polski

3. Obszar gry

- wszystkie TDW

4. Przewaga Moralna

- **Polski TDW** – brak (należy położyć znacznik na polu '0')
- **Litewsko-Białoruski i Ukraiński TDW** nie mają oddzielnych znaczników Przewagi Moralnej. W przypadku rozgrywania tego scenariusza jako scenariusz rozszerzony:

- Należy połączyć znacznik Przewagi Moralnej Litewsko-Białoruskiego TDW ze znacznikiem Przewagi Polskiego TDW i umieścić znacznik Przewagi Ukraińskiego TDW na polu '0' (13.5).

5. Warunki zwycięstwa (2 graczy)

- **Gracz polski wygrywa**, jeśli na koniec scenariusza spełnią się oba warunki:
 - Co najmniej 12 dywizji bolszewickich Frontu Zachodniego zostało wyeliminowanych, jest Skadrowanych, bez Zaopatrzenia lub poza Polskim TDW (z wyłączeniem 29 Dywizji Strzelców), **oraz**
 - Przez cały scenariusz Lwów znajdował się pod polską kontrolą.
- **Gra kończy się remisem**, jeśli zostanie zrealizowany tylko jeden z polskich warunków zwycięstwa.
- **Gracz bolszewicki wygrywa**, jeśli nie zostanie zrealizowany ani jeden z polskich warunków zwycięstwa.

6. Warunki zwycięstwa (3 graczy)

- Jeśli strona bolszewicka odniesie zwycięstwo, zwycięstwo jest wspólne.
- Jeśli zostanie zrealizowany tylko jeden z polskich warunków zwycięstwa:
 - Gracz Frontu Południowo-Zachodniego wygrywa, jeśli w dowolnym momencie scenariusza zdobędzie Lwów. Pozostali gracze przegrywają.
 - Gracz Frontu Zachodniego wygrywa, jeżeli nie zostanie spełniony pierwszy z polskich warunków zwycięstwa. Pozostali gracze przegrywają.

7. Zasady specjalne

- Jeśli scenariusz ten nie jest rozgrywany jako scenariusz rozszerzony, należy traktować czerwoną litewską linię demarkacyjną jako nieprzekraczalną granicę państwową.
- Armia Ochotnicza została już utworzona. Nie należy umieszczać żadnych jednostek, które nie znajdują się już na mapie, na polu Armii Ochotniczej.
- Jednostki bolszewickie rozpoczynające grę na zachód od Działdowa (12, 18, 53 i 54 Dywizja Strzelców, 16 Brygada Kawalerii oraz 10 i 15 Dywizja Kawalerii), nie mogą poruszać się, ani Atakować w kierunku wschodnim w pierwszym etapie tego scenariusza, chyba że gracz polski Zaatakuję te jednostki. Ograniczenie to nie dotyczy jednostek, które w pierwszym etapie przekroczą Wisłę.

Bolszewicka IV Armia wskutek braku łączności nie otrzymała na czas rozkazu o odwołanie.

- Rozgrywając ten scenariusz jako scenariusz rozszerzony, należy umieścić litewską 1 Dywizję Piechoty w Kownie.

SCENARIUSZ 8 – BITWA NAD NIEMNEM (2 graczy)

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.

1. Czas rozgrywki

- 19.IX do 10.X (4 etapy)

2. Gracz rozpoczynający

- polski

3. Obszar gry

- wszystkie TDW, ale tylko kawałek Ukraińskiego TDW jest grywalny

4. Przewaga Moralna

- Gracz polski ma 2 Poziom Morale (szare pole '15').
- Litewsko-Białoruski TDW nie posiada osobnego znacznika Przewagi Moralnej.

5. Warunki zwycięstwa

- Scenariusz wygrywa strona z największą liczbą Punktów Zwycięstwa na koniec scenariusza.

Każdy gracz otrzymuje:

- 2 PZ za kontrolę każdej z poniższych miejscowości:
 - Baranowicze
 - Grodno
 - Lida
 - Łuniniec
- 1 PZ za każdą wyeliminowaną lub Skadrowaną wrogą dywizję

Gracz polski otrzymuje:

- 5 PZ za kontrolę Wilna
- 3 PZ za kontrolę Mińska

Gracz bolszewicki otrzymuje:

- 3 PZ za kontrolę Suwałek (tylko pod warunkiem, że zostanie zdobyta przez jednostkę litewską)

6. Zasady specjalne

- Należy traktować wszystkie TDW jako jeden TDW w celu śledzenia Przewagi Moralnej. Nie należy dzielić Przewagi Moralnej na osobne znaczniki dla Polskiego i Litewsko-Białoruskiego TDW.

- Gracze nie mogą poruszać swoich jednostek dalej niż 3 heksy w głąb Ukraińskiego TDW.
- Gracz polski nie może Atakować jednostek litewskich, dopóki jednostki litewskie nie Zaatakują jednostek polskich. Jedynym wyjątkiem jest 1 Dywizja Litewsko-Białoruska (1LB), która może Zaatakować i zdobyć Wilno.
- Wilno i Orany zaczynają jako miejscowości kontrolowane przez Litwę. Należy oznaczyć je litewskimi znacznikami kontroli.
- Obaj gracze mogą otrzymać maksymalnie 2 Uzupełnienia na Fazę Uzupełnień, niezależnie od źródeł tych Uzupełnień.
- Armia Ochotnicza została już utworzona. Nie należy umieszczać żadnych jednostek, które nie znajdują się już na mapie, na polu Armii Ochotniczej.

SCENARIUSZ 9 – ROK 1920 (2-3 graczy)

Główny scenariusz (kampania) obejmujący sześć krytycznych miesięcy wojny polsko-bolszewickiej.

1. Czas rozgrywki

- 26.IV do 24.X (27 etapów)

2. Gracz rozpoczynający

- polski

3. Obszar gry

- wszystkie TDW

4. Przewaga Moralna

- brak (należy położyć znaczniki obu TDW na polu '0').

5. Warunki zwycięstwa (2 graczy)

- **Gracz Polski odnosi natychmiastowe zwycięstwo druzgocące**, jeśli na początku etapu I.VIII spełnione są oba warunki:
 - Gracz polski ma nieprzerwaną linię jednostek lub LK od północnej krawędzi mapy do południowej krawędzi mapy, **oraz**
 - Na zachód od tej linii znajdują się Wilno, Mińsk i Kijów, wszystkie kontrolowane przez gracza polskiego.
- **Polski gracz odnosi zwycięstwo strategiczne (historyczne)**, jeśli na koniec scenariusza spełnią się oba warunki:
 - Gracz polski ma 2 Poziom Morale na Litewsko-Białoruskim i Ukraińskim TDW, **oraz**
 - Na Polskim TDW nie ma Zaopatrzonej jednostki bolszewickiej.


- **Gracz polski odnosi zwycięstwo taktyczne**, jeśli na koniec scenariusza spełnią się oba warunki:
 - Gracz polski ma 1 Poziom Morale na Litewsko-Białoruskim i Ukraińskim TDW, **oraz**
 - Na Polskim TDW nie ma Zaopatrzonej jednostki bolszewickiej.
- **Gracz bolszewicki odnosi natychmiastowe zwycięstwo druzgocące**, jeśli:
 - Gracz bolszewicki zdobędzie Warszawę, **lub**
 - Gracz bolszewicki kontroluje jednocześnie pięć miast – Kraków, Lwów, Lublin, Łódź i Toruń.
- **Gracz bolszewicki odnosi zwycięstwo strategiczne**, jeśli na koniec scenariusza spełnią się oba warunki:
 - Gracz bolszewicki ma 1 lub 2 Poziom Morale na Polskim TDW, **oraz**
 - Lwów jest pod kontrolą bolszewicką.
- **Gracz bolszewicki odnosi zwycięstwo taktyczne**, jeśli żaden z pozostałych warunków zwycięstwa nie zostanie zrealizowany.

6. Warunki zwycięstwa (3 graczy)

- **Jeśli strona bolszewicka odniesie natychmiastowe zwycięstwo**, wygrywa gracz bolszewicki, który zdobędzie Warszawę lub trzy z pięciu zwycięskich miast (Kraków, Lwów, Lublin, Łódź i Toruń). Zwycięski gracz bolszewicki zostaje pierwszym Bohaterem Związku Radzieckiego.
- **Jeśli strona bolszewicka odniesie zwycięstwo strategiczne**, wygrywa gracz, który nie ma Pierwszeństwa (22.1).
- **Jeśli strona bolszewicka odniesie zwycięstwo taktyczne**:
 - Gracz Frontu Zachodniego wygrywa, jeśli ma więcej dywizji bliżej Warszawy niż gracz Frontu Południowo-Zachodniego ma dywizji bliżej Lwowa (jednostki sąsiadujące z Warszawą i Lwowem liczą się podwójnie; jednostki we Lwowie liczą się potrójnie).
 - Gracz Frontu Południowo-Zachodniego wygrywa, jeśli ma więcej dywizji bliżej Lwowa niż gracz Frontu Zachodniego ma dywizji bliżej Warszawy (jednostki sąsiadujące z Warszawą i Lwowem liczą się podwójnie; jednostki we Lwowie liczą się potrójnie).
 - Jeśli gracze remisują, wygrywa gracz, który **nie ma** Pierwszeństwa.

W obu przypadkach, zwycięstwa strategicznego lub taktycznego, zwycięski gracz bolszewicki staje się pierwszym Bohaterem Związku Radzieckiego, podczas gdy drugiego czeka ponury los podczas wielkiej czystki Stalina.

7. Zasady specjalne

- Ten scenariusz wykorzystuje tę samą Kartę Scenariusza, co Scenariusz 3: Wiosna 1920. Podczas umieszczania Wprowadzeń należy dodać bolszewickie Wprowadzenia na 20.VI i 27.VI.
- Prawie wszystkie jednostki bolszewickie są przypisane do jednego z dwóch obszarów rozstawienia, każdego oznaczonego inną gwiazdką. Gracz bolszewicki może umieścić jednostki przypisane do danego obszaru na dowolnym hexsie na karcie scenariusza oznaczonym odpowiednią gwiazdką, przestrzegając poniższych ograniczeń:
 - Bolszewickie dywizje piechoty nie mogą stać na tym samym polu, co inne dywizje piechoty, ani sąsiadować z nimi.
 - Strzelcy Siczowi nie mogą stać na tym samym polu z innymi jednostkami, nawet innymi Strzelcami Siczowymi.
- Pomiędzy pozycjami polskimi a bolszewickimi na Litewsko-Białoruskim TDW rozciąga się pas ziemi niczyjej.
 - Jednostki polskie mogą wkroczyć na ziemię niczyją tylko wtedy, gdy jednostki bolszewickie już na nią wkroczyły lub jeśli w poprzednim etapie gracz polski wykonał Pauzę Operacyjną na Ukraińskim TDW.
 - Pięć jednostek polskich na Litewsko-Białoruskim TDW – 10 i 17 Dywizja Piechoty, dwie brygady litewsko-białoruskie i 1 Brygada Jazdy (10, 17, 3/2LB, 4/2LB i 1) – nie mogą się poruszyć, dopóki jednostka bolszewicka nie wkroczy na ziemię niczyją. Dla przypomnienia można umieścić znaczniki Ruchu zabronionego na tych jednostkach.
 - Jeśli żadna jednostka bolszewicka nie wkroczyła jeszcze na ziemię niczyją, Front Zachodni otrzymuje 2 dodatkowe Uzupelnienia w każdym posunięciu, w którym ma Pauzę Operacyjną.

WOJNA POLSKO-BOLSZEWICKA

Wstęp

Powstająca w listopadzie 1918 roku Rzeczpospolita Polska 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. Zapowiedzi światowego pochodu 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 niemieckich wojsk Ober-Ostu 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

Przez niemal rok na froncie polsko-bolszewickim toczyła się wojna prawie partyzancka. Rozproszenie szczupłych sił na ogromnych obszarach powodowało, że o sukcesie lub jego braku częściej decydował strach przed okrążeniem 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 Słuczę 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 cieszącego się poparciem Ententy.

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 kontrrewolucji na Syberii, pokonania Denikina oraz zawarcia pokoju z Łotwą i Estonią, front polski stawał się najważniejszym frontem bolszewików. Jego siły szybko wzrastały. Starając się uprzędzić 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 braku rozstrzygającego efektu 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 uciszyło antywojenną opozycję w Polsce i wywołało niechęć Ententy. Przyniosło też przypływ rosyjskiego patriotyzmu, skrzętnie, acz z niejakim zażenowaniem, wykorzystany przez bolszewików. Na apel generała Brusilowa do Armii Czerwonej zaczęli się zgłaszać 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 na 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 było jednak zrezygnować.

Bardziej na północ poszło gorzej. Pobita polska 1 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 zgniecenie zostaliby bolszewicy, przytrzymywani od frontu przez zregenerowane jednostki 1 Armii. Kontrofensywa odniosła sukces, chociaż plan okrążenia się nie powiódł. 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 podnóża Kaukazu, stanie między Dnieprem a Bohem. 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 regulamin nakazywał traktować jazdę przeciwnika na własnych tyłach jako z założenia okrążoną, jednak panika wywołana szerzonym za plecami 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. 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 niezbędnej do koordynacji, 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 poczynały 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 rosły, 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 wrogą 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 polska 1 Armia, wyczerpana całodziennymi kontratakami, 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 1 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 uniemożliwiła 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 kolejnej polskiej kontrofensywie wzięcia udziału właśnie kończąca organizację Grupa Operacyjna Jazdy. Jej utworzenie 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 zadecydowały 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 przeluźniona 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 Narew. I tym razem udało się w niej szybko znaleźć wyloty. 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 męczone kilkusetkilometrowym marszem. Po tygodniu uporczywych walk Bug został jednak przekroczony. 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 nacierać miała tylko XVI Armia, pozostałe miały po przekroczeniu dolnej Wisły zaatakować stolicę od zachodu

i zamknąć jej obrońców w kotle. Plan posiadał jednakże 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.

A od południa właśnie 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 1 Armii, zadanie powstrzymania nad Wkrą wojsk obchodzących od północy otrzymała nowoutworzona 5 Armia generała Sikorskiego.

Tymczasem bolszewicy posuwali się ciągle naprzód. Korpus Gaja wraz z IV Armią minął Wkrę i zmierzał w stronę Włocławka. XV i III Armia zbliżały 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 ofensywę 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 radiostacja – jedyny środek łączności ze sztabem frontu. Gdy nad Wkrą rozgorzały zacięte walki, prowadzone przez polską 5 Armię z całkowicie odsłoniętym skrzydłem, bolszewicka IV Armia maszerowała 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 ucierpiały armie III i XV, przemykając się wzdłuż pruskiej granicy. Z XVI Armii pozostały tylko resztki, przemieszane i zdziesiątkowane przy przebijaniu się przez Białystok. IV Armia i 3 Korpus Kawalerii, które najbardziej wysforowały 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 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 górnego Bugu osłaniana była przez znikome siły.

Rozgorzały zażarte walki. Jednak nieporozumienia w bolszewickim dowództwie, które przyczyniły się do klęski pod Warszawą, zdecydowały 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 nakazanym kierunku, 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. Raid kolumny zmotoryzowanej na Kowel i sforsowanie Dniestru przez Ukraińców, rozpoczęły w połowie września generalną ofensywę, zakończoną po miesiącu osiągnięciem linii Słuczy 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. Suwalszczyzna została odbita z rąk wojsk litewskich. Nie czekając na bolszewicki atak, Piłsudski podjął decyzję o nowej ofensywie. Jej plan był ambitny – zakładał obustronne okrążenie całości sił przeciwnika, naciskanych od frontu przez wojska 2 i 4 Armii. 20 września silna grupa skrzydłowa ruszyła przez terytorium Litwy i uchwyciła przeprawę przez Niemen w Druskiennikach. Przez Błota Poleskie nadciągnąć miały wojska z południa.

Tymczasem frontalne ataki polskich wojsk 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 pokojowe uległy przyspieszeniu. Zbliżająca się zima zapowiadała koniec wojny.

Ostatnie akordy

8 października 1 Dywizja Litewsko-Białoruska, umieszczona specjalnie w tym celu pod Wilnem, „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 brali udział Anders i Broniewski, de Gaulle i Stalin. Jej przebieg zdecydował 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.

Jarosław Flis

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

Poniższy przykład rozgrywki obejmuje pierwszy etap głównego scenariusza, Roku 1920 (lub alternatywnie scenariusza Wiosna 1920, który ma to samo rozstawienie). Zalecamy rozstawienie tego scenariusza, zapoznanie się z przykładem, a następnie kontynuowanie gry samodzielnie.

Przykład wykorzystuje wyłącznie standardowe zasady i skupia się prawie wyłącznie na Ukraińskim TDW, ponieważ drugi TDW pozostaje w większości statyczny w rezultacie zasad ziemi niczyjej.

Nazwy jednostek zostały skrócone do ich wielkości, tj. dywizja jest reprezentowana przez XX, brygada przez X. Jednostki kawalerii są reprezentowane przez skrót „Kaw”. Jednostki polskie są zaznaczone na niebiesko, a jednostki bolszewickie na czerwono.

Rozstawienie jednostek

Gracz bolszewicki musi najpierw umieścić 16 jednostek na Ukraińskim TDW, przypisanych do dwóch obszarów rozstawienia (z zachowaniem ograniczeń zapisanych w specjalnych zasadach scenariusza, dotyczących dywizji bolszewickich i Strzelców Siczowych).

Następnie obaj gracze w tajemnicy wybierają po znaczniku Buntu Strzelców Siczowych. Gracz bolszewicki wybiera znacznik „2”, reprezentujący 2 Ukr. X, a gracz polski znacznik „3” (3 Ukr. X). Obaj gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia pierwszej rundy; gracz polski rozpoczyna rozgrywkę.

POSUNIĘCIE GRACZA POLSKIEGO

1. Faza Ruchu Odwodów

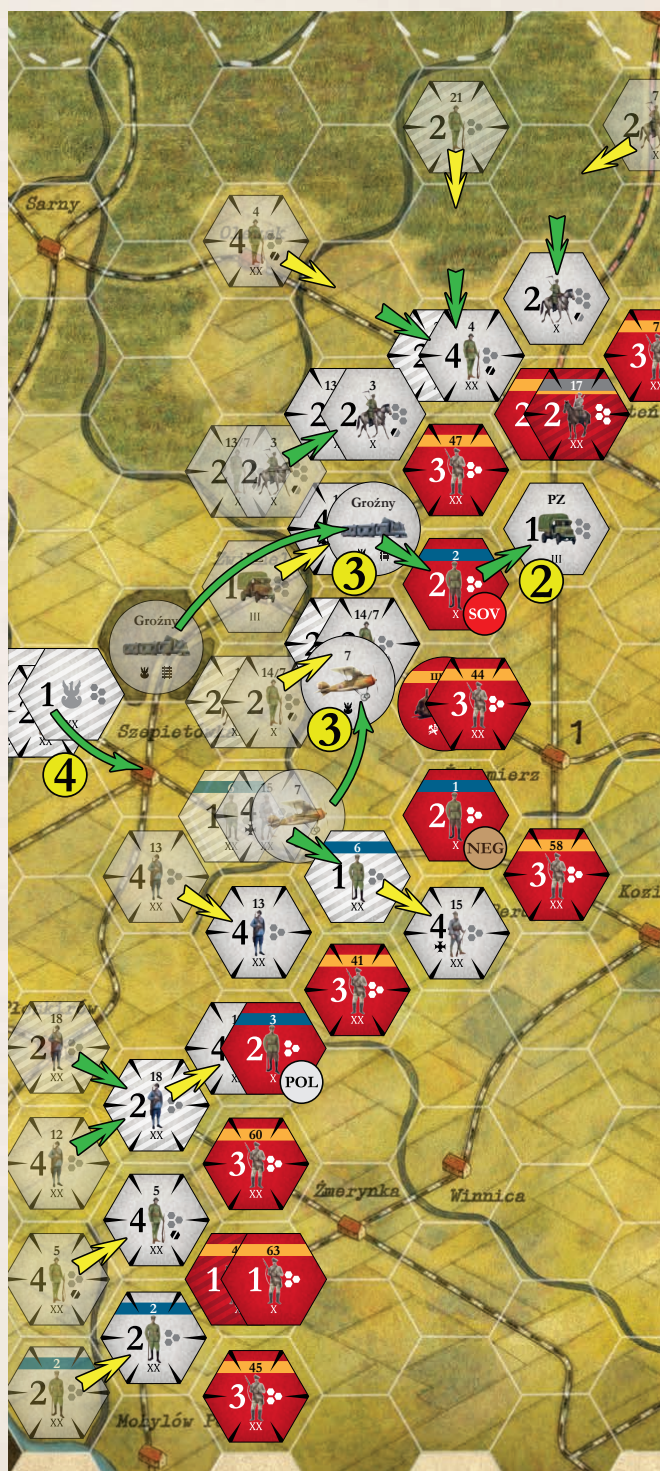
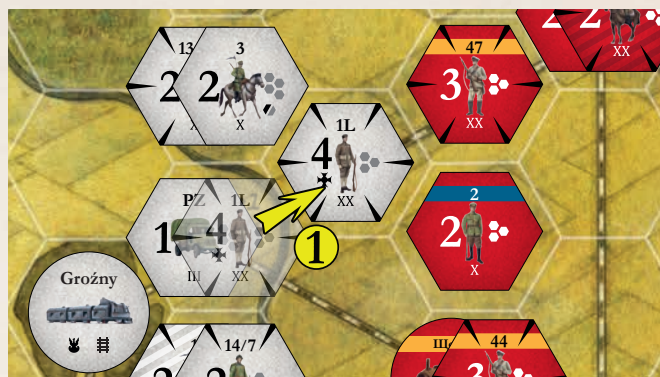
Gracz polski decyduje się zadeklarować Ruch Odwodów (i umieszcza znacznik zakazu Ruchu Odwodów na Torze Etapów). Wszystkie jednostki polskie są Odwodami, ponieważ albo żadna nie sąsiaduje z jednostkami bolszewickimi, albo te, które sąsiadują, mają więcej PS (te jednostki – 9 XX i 15/8 X – znajdują się na Litewsko-Białoruskim TDW).

Gracz polski przesuwa 1 XX ① na heks obok 2 Ukr. X, przerywając w ten sposób Fazę, by rozpatrzyć Bunt Strzelców Siczowych (20.4.1). Obaj gracze odkrywają swoje znaczniki Buntu. Ponieważ gracz polski wybrał „3”, 3 Ukr. X tymczasowo dołącza do strony polskiej. 2 Ukr. X na stałe przyłącza się do strony bolszewickiej, zaś 1 Ukr. X jest teraz brygadą negocjującą – jeśli gracz polski ją zaatakuje, na stałe dołączy do strony bolszewickiej.

Gracz polski przesuwa wszystkie jednostki jak najbliżej wroga. Gracz wykorzystuje jednostkę piechoty zmotoryzowanej (PZ), aby poruszać się przez ② 2 Ukr. X (PZ ignoruje wszystkie LK) i przesuwa obie jednostki wsparcia (pociąg pancerny Groźny i samoloty) na heksy obok ③ wrogich jednostek.

Krótkie zielone strzałki pokazują ruchy za 1 PR, żółte za 2 PR.

Gracz polski decyduje się także użyć 4 Transportów Kolejowych, aby przesunąć dwie Skadrowane jednostki – 11 XX i 16 XX – z Warszawy do ④ Szepietówki na Ukraińskim TDW (kosztuje to 2 Transporty Kolejowe na jednostkę, ponieważ obie jednostki wjadą na 3 heksy w głąb innego TDW). Oznacza to, że w następnej Fazie Ruchu (Zwykłej) gracz polski nie będzie mógł korzystać z Przerzutów Kolejowych.



2. Faza Ataków Zwykłych

Gracz polski Atakuje **K** i **17 Kaw** ① (w sumie 4 PS) trzema jednostkami (8 PS). Szansa Powodzenia Ataku wynosi 9, nie ma żadnych modyfikatorów. Gracz polski wyrzuca 7 i wygrywa walkę, zmuszając obie jednostki bolszewickie do wycofania się o dwa heksy na wschód. Dodatkowo Przewaga Morale na Ukraińskim TDW przesuwają się o 1 pole na korzyść gracza polskiego. **21 XX** i **4 XX** dokonują Pościgu na ② Zaatakowany heks, opuszczony przez wycofujące się jednostki bolszewickie.

Żółte strzałki oznaczają Ataki, zielone Pościgi, a niebieskie Odwróty. Żółte trójkątne znaczniki umieszczają się na jednostkach, które Zaatakowały w tej Fazie, aby wskazać, że nie mogą się one poruszać podczas Fazy Ruchu Zwykłego.

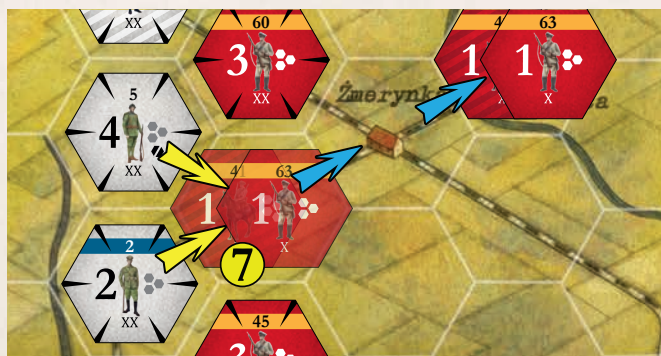
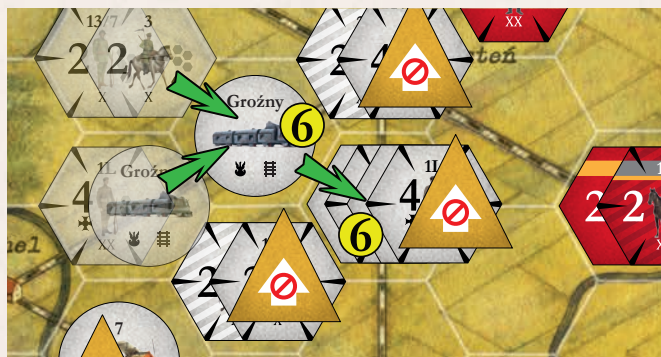
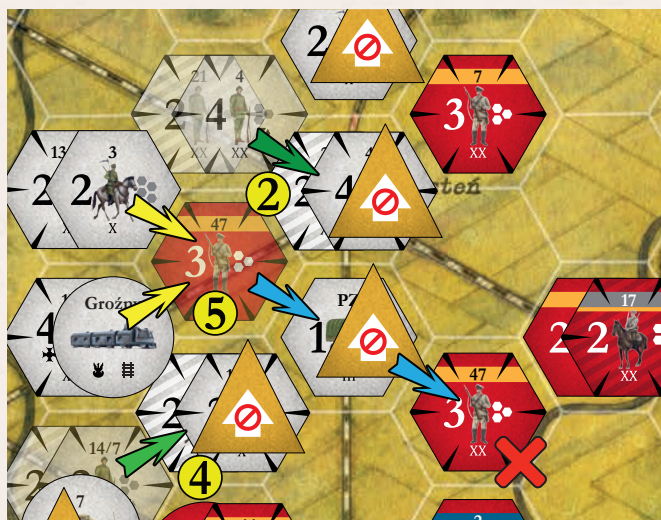
Następnie cztery jednostki, w tym **piechota zmotoryzowana** i **samoloty** (łącznie 5 PS), Atakują ③ **2 Ukr. X**. Szansa Powodzenia Ataku wynosi 11 (wstępne „10” zmodyfikowane o: +1 za symbol wsparcia). Jedynym sposobem, aby ten Atak się nie powiódł, jest wyrzucenie przez gracza polskiego podwójnej „1” lub „6”. Na nieszczęście dla gracza bolszewickiego, gracz polski wyrzuca 9 – w rezultacie jednostka bolszewicka się wycofuje, a Przewaga Morale przesuwają się o 1 pole więcej. **1 XX Kaw** i **14/7 X** wchodzi na ④ Zaatakowany heks w ramach Pościgu. Należy pamiętać, że samoloty nie mogą się z nimi poruszyć.

47 XX jest otoczona ze wszystkich stron przez jednostki polskie. Gracz aktywuje cztery pozostałe jednostki, które jeszcze nie Zaatakowały ⑤ (w tym **pociąg pancerny**), aby ją Zaatakować. Szansa Powodzenia Ataku wynosi 14 (wstępne „10” zmodyfikowane o: +1 za symbol wsparcia, +2 za Okrążenie i +1 za obecność jednostki Elitarnej). Gracz polski rzuca 8. Jednostka bolszewicka zostaje wyeliminowana, ponieważ musi wycofać się przez wrogą LK (1 strata) i przez inną jednostkę (2 straty). Przewaga Moralna przesuwają się 3 pola na korzyść gracza polskiego – 1 za udany Atak i 2 za wyeliminowanie wrogiej dywizji. Gracz polski ma teraz 1 Poziom Morale na Ukraińskim TDW. Wyeliminowana **47 XX** trafia na pole „Dostępne do Odtworzenia” Frontu Południowo-Zachodniego.

Pociąg pancerny Groźny wkracza na ⑥ Zaatakowany heks, podczas gdy pozostałe trzy jednostki najpierw wchodzi na ten heks, a następnie na heks z piechotą zmotoryzowaną (wszystkie polskie jednostki piechoty i kawalerii mają 2 PR w Pościgu).

Na południu **5 XX** i **2 Ukr. XX** (łącznie 6 PS) Atakują ⑦ dwie jednostki bolszewickie o sile 1. Szansa Powodzenia Ataku wynosi 11 (wstępne „10” zmodyfikowane o: +1 dla 1 Poziom Morale), a gracz rzuca 5, wymuszając Odwrót i kolejną zmianę Przewagi Moralnej. **5 XX** wchodzi na Zaatakowany heks.

Następnie trzy jednostki polskie (w sumie 9 PS, liczone jako 8 PS na potrzeby Ataku) Atakują **41 XX**. ① Szansa Powodzenia Ataku wynosi 14 (wstępne „10” zmodyfikowane o: +2 za Okrążenie, +1 za obecność jednostki Elitarnej i +1 za 1 Poziom Morale). Gracz polski rzuca 6, co zapewnia zmianę Przewagi



Moralnej i zmusza jednostkę bolszewicką do Odrotu przez LK, przez co ponosi ona 1 stratę. Wszystkie trzy jednostki polskie przesuwają się o dwa heksy. **2**

Następnie trzy jednostki polskie (w tym 3 Ukr. X, która przeszła na polską stronę) Atakują 60 XX. **3** Szansa Powodzenia Ataku wynosi 13 (wstępne „10” zmodyfikowane o: +2 za Okrążenie i +1 za 1 Poziom Morale). Gracz polski rzuca 4 – ponownie z takim samym skutkiem jak poprzedni Atak. Dwie jednostki przesuwają się o dwa heksy **4** (3 Ukr. X nie może się poruszać).

3. Faza Ruchu Odwodów

Gracz polski wykonał już swój Ruch Odwodów. Gracz bolszewicki nie aktywuje Ruchu Odwodów.

4. Faza Ruchu Zwykłego

Gracz polski nie może poruszyć żadnych jednostek na Ukraińskim TDW, ponieważ wszystkie Zaatakowały w Fazie Ataków Zwykłych – z wyjątkiem dwóch Skadrowanych jednostek w Szepietówce.

5. Faza Ataków Powtórnych

Najpierw gracz polski Atakuje 41 XX. **5** Szansa Powodzenia Ataku wynosi 10 (wstępne „11” zmodyfikowana o: +1 dla jednostki Elitarnej, +1 za 1 Poziom Morale i -3 za Atak w Fazie Ataków Powtórnych). Gracz polski rzuca 6, zadając 1 stratę jednostce bolszewickiej z powodu Szczególnie Korzystnego Stosunku Sił i zapewniając zmianę Przewagi Moralnej. 41 XX jest zasłonięta znacznikiem Kadry i wycofuje się o 1 heks. Obie jednostki polskie dokonują Pościgu na Zaatakowany heks.

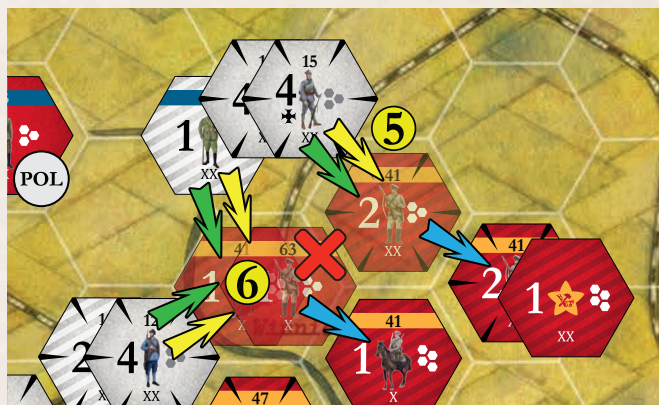
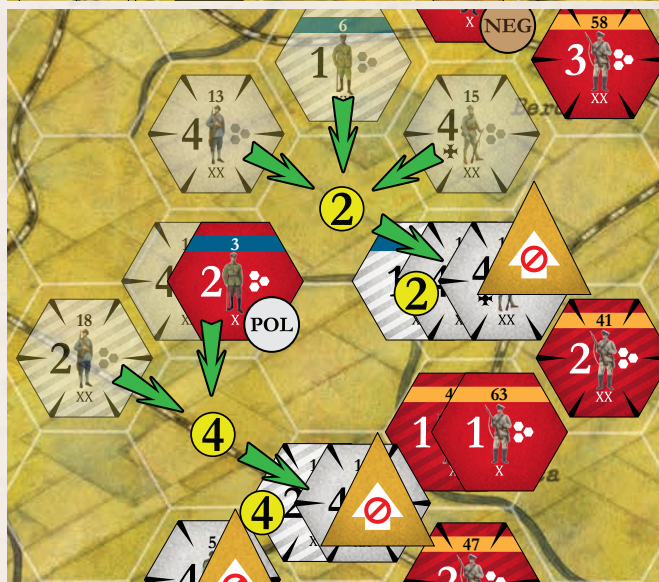
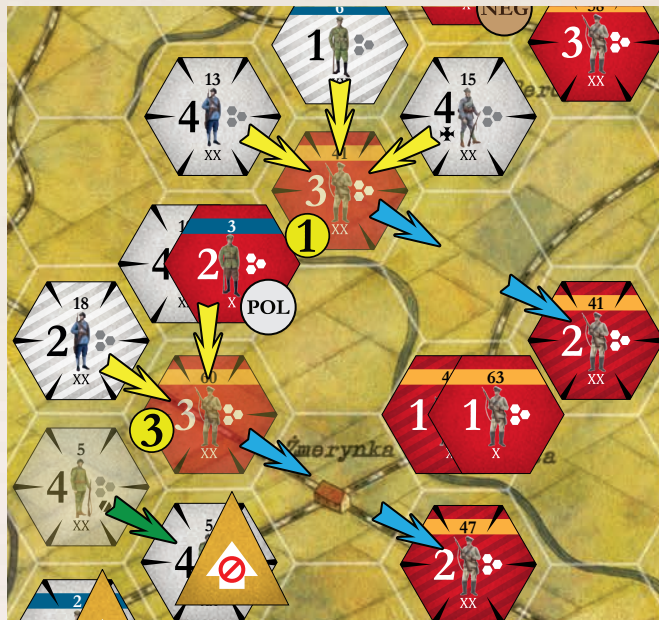
Następnie trzy jednostki polskie, w tym 6 Ukr. XX, atakują dwie jednostki bolszewickie o sile 1. **6** Szansa Powodzenia Ataku wynosi 8 (wstępne „11” zmodyfikowane o: +1 za 1 Poziom Morale, -3 za Atak w Fazie Ataków Powtórnych i -1 za Atak przez małą rzekę). Gracz polski rzuca 8, co zapewnia kolejną zmianę Przewagi Moralnej i zadaje jednostkom bolszewickim 1 stratę z powodu ich Odrotu przez wrogą LK (wygenerowaną przez dwie polskie jednostki, które weszły na ich tyły wcześniej w tej Fazie). Gracz bolszewicki decyduje się wyeliminować 63 X zamiast cenniejszej 41 X Kaw. Ponieważ wyeliminowaną jednostką jest brygada, gracz polski nie otrzymuje dodatkowej zmiany Przewagi Moralnej.

6. Faza Ruchu Odwodów

Gracz polski wykonał już swój Ruch Odwodów. Gracz bolszewicki nie może aktywować Ruchu Odwodów – w tej Fazie mógłby to zrobić jedynie gracz fazujący.

7. Faza Uzupelnień

Gracz polski miał Pauzę Operacyjną na dwóch TDW (Polskim i Litewsko-Białoruskim) oraz Ofensywę na jednym TDW, w związku z czym otrzymuje 2 Uzupelnienia polskie.



Gracz polski decyduje się umieścić po jednym Uzupelnieniu na dwóch Skadrowanych jednostkach w Szepietówce. **1** W rezultacie, na początku kolejnej Fazy Ruchu gracza polskiego obie jednostki odrzuca znaczniki Kadry, stając się Zredukowane.

Wszystkie jednostki polskie są Zaopatrzone.

Aby zapewnić sobie większą elastyczność, gracz polski postanawia zreorganizować 5 XX i podzielić ją na dwie brygady. ② Gracz polski umieszcza znacznik 5 XX na polu „Brygady Dywizyjne”, zastępując go na mapie żetonami dla 9/5 X i 10/5 X, które znajdują się na polu „Brygady Dywizyjne”.

Gracz polski usuwa swój znacznik zakazu Ruchu Odwodów.

Ponieważ to koniec etapu gracza polskiego, należy rozpatrzyć do końca Bunt Strzelców Siczowych. ③ Brygada negocjująca i brygada, która dołączyła ④ do strony polskiej, zostają wyeliminowane. 2 Ukr. X pozostaje w grze, ale jeśli graczowi polskiemu uda się w dalszej części gry osiągnąć 2 Poziom Morale w Ukraińskim TDW, jednostka ta również zostanie wyeliminowana (20.4.2). Dodatkowo, gracz polski otrzymuje H Ukr. Kaw jako Wprowadzenie na etap 2.V.

POSUNIĘCIE GRACZA BOLSZEWICKIEGO

Żaden gracz nie decyduje się aktywować Ruchu Odwodów w Fazach 1 i 3, a gracz bolszewicki decyduje się nie Atakować żadną jednostką w Fazie Ataków Zwykłych.

4. Faza Ruchu Zwykłego

Gracz bolszewicki przesuwa (zielone strzałki) wszystkie swoje jednostki na nowe pozycje, łącznie z pociągiem pancernym.

5. Faza Ruchu Odwodów

Gracz bolszewicki aktywuje Ruch Odwodów i przesuwa (niebieskie strzałki) wszystkie swoje jednostki na nowe pozycje, w tym za pomocą Przerzutu Kolejowego, aby przenieść Skadrowaną 41 XX do Kijowa. ⑤

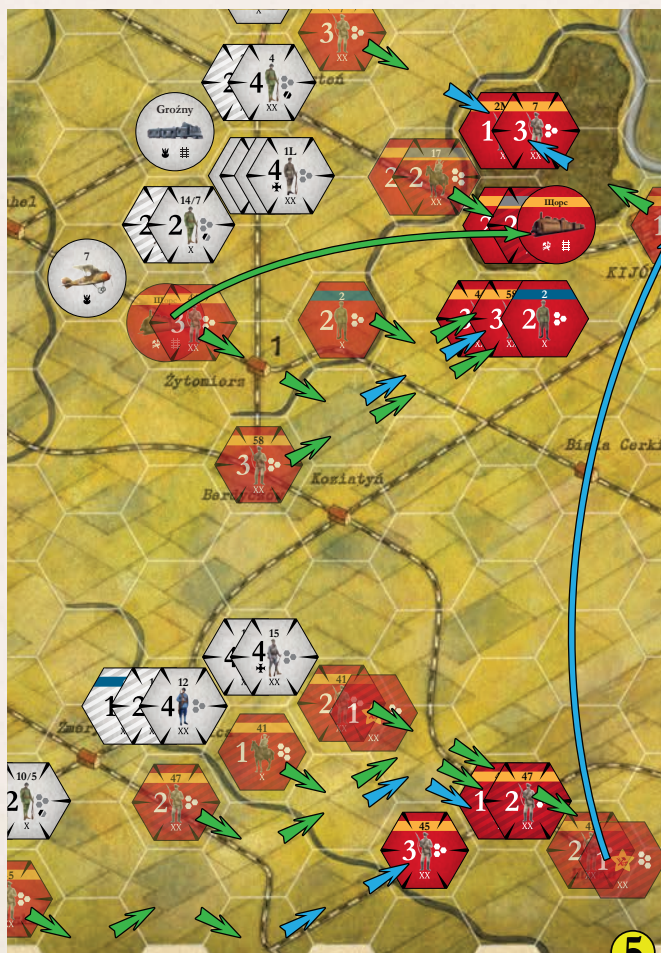
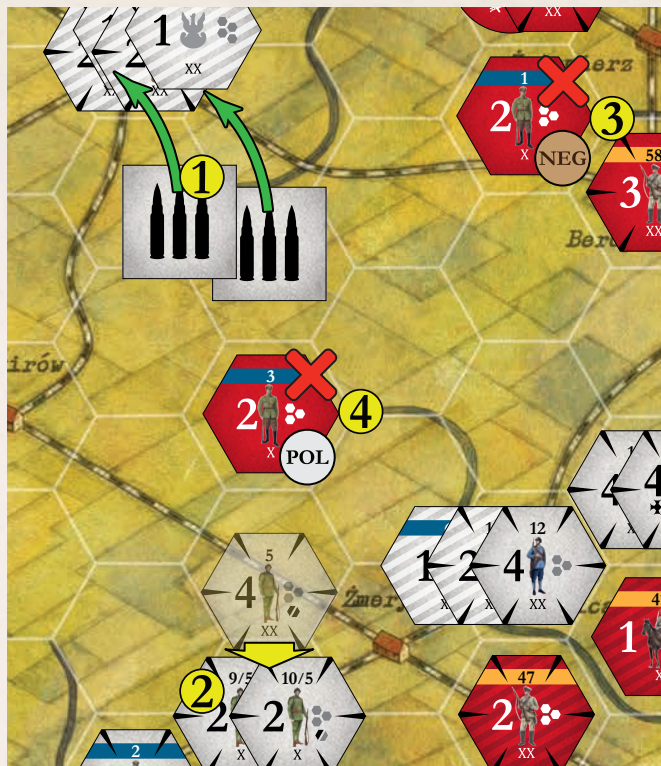
6. Faza Ataków Powtórnych

Gracz bolszewicki decyduje się nie Atakować żadną jednostką.

7. Faza Uzupelnień

Oba Fronty miały Pauzę Operacyjną, stąd gracz bolszewicki otrzymuje 2 Uzupelnienia dla każdego Frontu. Ponadto, ponieważ żadna jednostka Frontu Zachodniego nie poruszyła się na ziemię niczyją, Front Zachodni zyskuje 2 dodatkowe Uzupelnienia. Na koniec gracz bolszewicki decyduje się przyznać 1 dodatkowe Uzupelnienie (zawsze dostępne dla gracza bolszewickiego, niezależnie od liczby i charakteru działań) dla Frontu Południowo-Zachodniego.

Gracz bolszewicki umieszcza cztery Uzupelnienia na czterech różnych Zredukowanych jednostkach Frontu Zachodniego. Z trzech Uzupelnień Frontu Południowo-Zachodniego, jedno umieszcza na Skadrowanej 41 XX w Kijowie, drugie wydaje na Odtworzenie wyeliminowanej 47 XX (żeton jednostki umieszcza się na etapie 2.V, aby wskazać, że jest to Wprowadzenie dla gracza bolszewickiego na jego następną Fazę Ruchu), a ostatni umieszcza w Puli Uzupelnień do wykorzystania w dalszej części gry.



Następnie gracz bolszewicki usuwa swój znacznik zakazu Ruchu Odwodów i przesuwa znacznik etapu na 2.V. Nowy etap rozpoczyna się od Fazy Ruchu Odwodów gracza polskiego.