1920 Nest of Eagles

ZASADY

SPIS TREŚCI

1. WSTĘP	1
2. PLANSZA	2
3. JEDNOSTKI	4
4. LINIE KONTROLI	8
5. ETAP GRY	9
6. NASYCENIE TERENU	9
7. RUCH	10
8. RUCH ODWODÓW	11
9. PRZERZUT KOLEJOWY	12
10. ATAK	14
11. ODWRÓT	16
12. POŚCIG	17
13. PRZEWAGA MORALNA	18
14. ROZKAZY SPECJALNE	20
15. ZAOPATRZENIE	20
16. WPROWADZENIA	21
17. UZUPEŁNIENIA	22
18. REORGANIZACJA JEDNOSTEK	24
19. POLSKIE JEDNOSTKI NIESTANDARDOWE	25
20. BOLSZ. JEDNOSTKI NIESTANDARDOWE	27
21. LITWA	30
22. ROZGRYWKI TRZYOSOBOWE	31
23. ZASADY OPCJONALNE	31
KOMENTARZ AUTORA	36
KOMENTARZ DEVELOPERA	37
INDEKS	38
CZĘSTO ZAPOMINANE ZASADY	40
TWÓRCY GRY	40

1. WSTĘP

1920: Nest of Eagles to planszowa, strategiczna gra wojenna, symulująca sześć kluczowych miesięcy wojny polsko-bolszewickiej (1919-1921). Gracze wcielają się w najwyższych dowódców wojskowych obu stron konfliktu oraz ich sojuszników. Jeden z graczy kontroluje siły polskie, walczące o ocalenie niepodległości nowo odzyskanego państwa i zabezpieczenie jego nowych granic. Drugi gracz kontroluje siły bolszewickie, próbujące unicestwić Polskę i siłą rozprzestrzenić komunizm na Europę Zachodnią. Jako dowódcy, gracze kontrolują i przesuwają żetony, reprezentujące jednostki wojskowe (zazwyczaj dywizje i brygady), aby osiągnąć określone cele lub, co ważniejsze, zyskać przewagę moralną.

Gra toczy się na przestrzeni określonej liczby etapów. Każdy etap gry składa się z posunięcia jednego, a następnie drugiego gracza, każde posunięcie składa się z kolei z kilku faz. Ruch Odwodów jednego gracza może przerwać posunięcie drugiego. Walka rozstrzygana jest za pomocą rzutów kostkami, co oddaje wpływ szczęścia wojennego. Walka wpływa na powodzenie operacji militarnych, jednak sama w sobie rzadko powoduje straty, zamiast tego zmuszając jednostki przeciwnika do odwrotu. To właśnie odwrót może doprowadzić do strat, szczególnie jeśli jednostka przechodzi przez Linię Kontroli przeciwnika. Linie te generowane są przez większość jednostek w grze, sprawiając, że właściwe manewrowanie i okrążanie wrogich jednostek to klucz do sukcesu w *1920: Nest of Eagles*.

1.1 NAUKA GRY

Są dwa sposoby na naukę zasad do *1920: Nest of Eagles*. Z uwagi na względny poziom komplikacji zasad, zalecamy naukę przez rozegranie scenariuszy od 1 do 3, wykorzystując sekcję "Zasady do nauki gry", określone pod każdym z tych scenariuszy. "Zasady do nauki gry" wyznaczają, które sekcje tego podręcznika należy przeczytać, aby zagrać dany scenariusz, a które na razie pominąć (są one oznaczone z boku paskami **koloru pomarańczowego** i **czerwonego**).

Drugim sposobem jest przeczytanie całego podręcznika, a następnie rozegranie dowolnego scenariusza. Ponieważ gra nie zawiera tajnych informacji, można w nią grać solo, kontrolując jednocześnie obie strony konfliktu.

Podręcznik wykorzystuje numerację w nawiasach (np. 2.4) na potrzeby odwoływania się do poszczególnych zasad i terminów. Numer wskazuje, gdzie można znaleźć dokładniejsze wyjaśnienie danego terminu.

Informacje w niebieskich ramkach to uwagi dot. rozgrywki.

Informacje we fioletowych ramkach to notki historyczne.

1.2 KOMPONENTY GRY

Kompletny zestaw *1920: Nest of Eagles* zawiera:

- dwustronną planszę w rozmiarze 84 cm na 56 cm
- 175 żetonów jednostek (94 polskich, 78 bolszewickich i 3 litewskich)
- 247 znaczników (przykładowe znaczniki poniżej)
- 2 sześcienne kostki
- 4 pomoce gracza (2 anglojęzyczne)
- 8 kart scenariuszy (tył karty do scenariusza 8 zawiera dodatkową pomoc gracza; 1 karta jest anglojęzyczna)
- 2 księgi scenariuszy (1 anglojęzyczna)
- 2 zestawy zasad gry (1 anglojęzyczny)

Etap (5.2)

Przewaga Moralna (13.0)

Uzupełnienie (17.0)

Punkty Zwycięstwa

Kontrola (2.7)

Charakter operacji (17.1.1)

Ruch Odwodów (8.1)

Czeka (17.1.5)

Kijów (13.3.3)

Bunt Strz. Siczowych (20.4.1)

Przerzut Kolejowy (9.2)

Ruch zabroniony (7.0)

Wydarzenie (23.3.1)

Priorytety Polityczne (23.5)

Zgrupowanie (23.1.2)

Patrol (23.1.1)

1.3 JAK UŻYWAĆ KOSTEK

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

1.4 SCENARIUSZE I KARTY SCENARIUSZY

1920: Nest of Eagles zawiera dziewięć scenariuszy, obejmujących różne etapy wojny polsko-bolszewickiej, w tym scenariusz kampanijny, rozgrywany od kwietnia do października 1920 r. Aby zagrać w *1920: Nest of Eagles*, gracze będą musieli skorzystać zarówno z księgi scenariuszy, jak i karty scenariusza, odpowiadającej wybranemu scenariuszowi. Księga zawiera podstawowe informacje na temat scenariusza, warunki zwycięstwa oraz zasady specjalne. Karta z kolei zawiera startowe rozstawienie jednostek i harmonogram posiłków.

2. PLANSZA

Na planszy znajdują się:

1. **Mapa**, na której toczy się zasadnicza część rozgrywki, podzielona na heksy, każdy o rozciągłości 30 km.
2. **Legenda** ukazująca wszystkie rodzaje terenu, znajdujące się na mapie.
3. **Szansa Powodzenia Ataku** służąca do ustalania wstępnej Szansy Powodzenia Ataku w walce.
4. **Tor Etapów** z oznaczonymi minitorami, wykorzystywanymi dla danych scenariuszy (daty na torze oznaczają dni rozpoczęcia każdej tygodniowej rundy).
5. **Tor Morale** z polami oznaczonymi dwiema liczbami; używany także w scenariuszach 1-4 i 8 jako **Tor Punktów Zwycięstwa**.
6. Pola do przechowywania różnych żetonów i znaczników.

2.1 TEREN NA HEKSIE

Na mapie oznaczono różne rodzaje terenu: obszarowy (czysty, lasy, błota i góry), a także miejscowości (miasta, duże miasta i twierdze). Każdy heks jest wypełniony jednym rodzajem terenu obszarowego i może zawierać także miejscowość i linię kolejową. Niektóre heksy są również połączone mostami.

2.2 TEREN WZDŁUŻ HEKSU

Wzdłuż linii heksów mogą znajdować się przeszkody wodne (małe i duże rzeki), a także linie fortyfikacji, nieprzekraczalne granice państw, przerywane białe, przerywane linie, oddzielające Teatry Działań Wojennych (TDW) oraz dwie różnokolorowe, przerywane linie, odnoszące się do Litwy.

Skrót efektów działania terenów znajduje się na pomocy gracza, umieszczonej na odwrocie karty Scenariusza 8.

Dwie duże rzeki (Dniepr i Prypeć) są zilustrowane jaśniejszym odcieniem błękitu, aby wskazać na to, że dotyczą ich specjalne zasady, odnoszące się do jednostek bolszewickich (2.6).

2.3 GRANICE OBSZARU GRY

Obszar gry ograniczony jest przez brzegi planszy i nieprzekraczalne granice państw.

2.3.1 Nieprzekraczalne granice państw

Jednostki pod żadnym pozorem nie mogą wchodzić na ciemnobrązowe heksy, pozbawione heksagonalnej siatki, reprezentujące sąsiednie państwa (Niemcy, Czechosłowację i Rumunię) oraz część Litwy, niebiorącej udział w rozgrywce.

2.3.2 Brzegi planszy

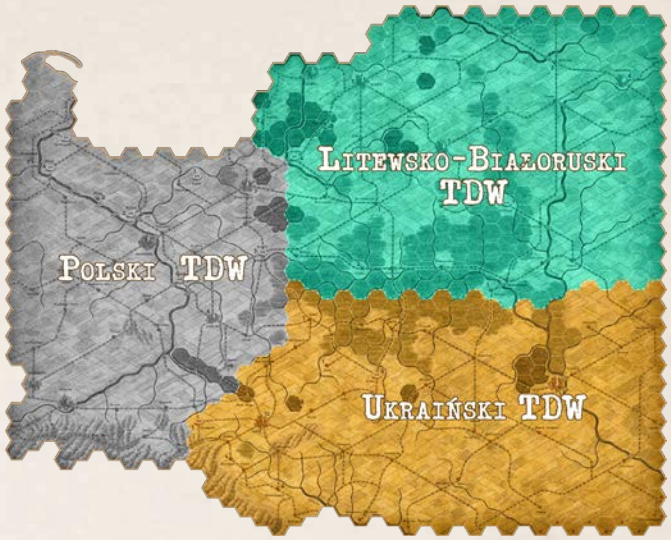
Jednostki graczy traktują poszczególne brzegi planszy inaczej.

- Jednostki polskie traktują wszystkie brzegi planszy jak nieprzekraczalną granicę państwa. Jednostki bolszewickie traktują w ten sposób jedynie brzeg zachodni.
- Jednostki bolszewickie, zmuszone do Odwrotu (11.0) przez północny lub wschodni brzeg planszy, są z niej zdejmowane, ale pojawiają się w następnym etapie jako Wprowadzenia.
- Jednostki bolszewickie, zmuszone do Odwrotu przez południowy brzeg planszy, pojawiają się jako Wprowadzenia 3 etapy później.

2.4 TEATRY DZIAŁAŃ WOJENNYCH

Białe przerywane linie dzielą obszar gry na trzy Teatry (TDW):

- **Polski TDW** na zachodzie.
- **Ukraiński TDW** na południowym wschodzie.
- **Litewsko-Białoruski TDW** na północnym wschodzie.



2.4.1 Wkraczanie do Polskiego TDW

Jednostki polskie mogą dobrowolnie wkroczyć na Polski TDW z Ukraińskiego lub Litewsko-Białoruskiego TDW tylko jeśli:

- Choć jedna jednostka bolszewicka weszła na Polski TDW, **lub**
- Gracz bolszewicki ma na Ukraińskim lub Litewsko-Białoruskim TDW 2 Poziom Morale (13.0).

Jednostki bolszewickie zawsze mogą wkroczyć na Polski TDW, chyba że Teatr ten nie jest grywalny w danym scenariuszu.

Jednostki polskie mogą zawsze poruszać się przez Polski TDW (np. korzystając z Przerzutu Kolejowego, 9.0), o ile zakończą swój ruch w Teatrze, do którego mogą się zgodnie z zasadami przenieść.

2.5 WSPÓŁDZIAŁANIE FRONTÓW BOLSZEWICKICH

Wojska bolszewickie dzielą się na dwa fronty – **Front Zachodni** (oznaczony paskiem koloru morskiego) i **Front Południowo-Zachodni** (oznaczony paskiem koloru żółtego). Ten sztywny podział utrudnia ich współdziałanie.

2.5.1 TDW Frontów bolszewickich

- Jednostki **Frontu Zachodniego** mogą operować tylko na Litewsko-Białoruskim i Polskim TDW.
- Jednostki **Frontu Południowo-Zachodniego** mogą operować tylko na Ukraińskim i Polskim TDW.
- Najwyżej jedna jednostka z danego Frontu może dobrowolnie przejść na niedozwolony dla siebie TDW (tj. z Frontu Zachodniego na Ukraiński TDW i z Frontu Południowo-Zachodniego na Litewsko-Białoruski TDW). Jednostka ta nie może jednak oddalić się dobrowolnie o więcej niż 2 heksy od granicy własnego TDW.

Nadliczbowe jednostki, zmuszone do Odwrotu (11.0) poza właściwy TDW, muszą na niego wrócić w następnej Fazie Ruchu gracza bolszewickiego.

Front był sowiecką nazwą grupy armii i dlatego nazwa ta może powodować pewne zamieszanie, zwłaszcza że w 1920: Nest of Eagles *Fronty są początkowo powiązane z określonymi TDW. Te dwa terminy nie są jednak zamienne; inne zasady odnoszą się do Frontów, a inne do TDW.*

2.5.2 Osobne Pule Uzupełnień Frontów

Każdy z Frontów posiada własną Pulę Uzupełnień. Jednostki jednego Frontu nie mogą być Odtwarzane (17.2), ani Wzmacniane (17.3) Uzupełnieniami (17.0) drugiego.

2.6 DNIEPR I PRYPEĆ DLA JEDNOSTEK BOLSZEWICKICH

Gracz bolszewicki traktuje Dniepr i Prypeć tak, jak małe rzeki w odniesieniu do zasad Ruchu (7.1.), Ataku (10.0), Odwrotu (11.0) oraz Zaopatrzenia (15.0).

Obie rzeki są zilustrowane jaśniejszym odcieniem błękitu, aby wskazać na to, że dotyczą ich specjalne zasady (patrz przykład z boku i porównanie Prypeci z Niemnem, zwykłą dużą rzeką).

Bolszewicy mieli kontrolę nad obiema rzekami za sprawą flotylli rzecznej (flotylli dnieprzańskiej).

2.7 KONTROLA TERENU

Jednostki, które zatrzymają się lub przejdą przez kontrolowany przez przeciwnika heks, natychmiast przejmują kontrolę nad tym heksem. Z zasady uznaje się, że wszystkie miejscowości, w których znajdują się jednostki danego gracza – oraz te na zachód (dla gracza polskiego) lub wschód (dla gracza bolszewickiego) od nich – na starcie scenariusza należą do danego gracza.

Dla różnych potrzeb gry (np. punktacji w scenariuszach, Przerzutów Kolejowych) warto oznaczać miejscowości przejęte przez przeciwnika, a znajdujące się blisko linii frontu, za pomocą żetonów kontroli. Oznaczanie w ten sposób wszystkich przejętych heksów nie jest jednak zalecane, gdyż może to spowodować niepotrzebny bałagan na planszy.

3. JEDNOSTKI

Heksagonalne żetony reprezentują **jednostki regularne**, a okrągłe żetony reprezentują **jednostki wsparcia**.

3.1 PRZYNALEŻNOŚĆ JEDNOSTKI

Kolor tła na żetonie jednostki wskazuje na to, kto ją kontroluje. Wszystkie szare jednostki są kontrolowane przez gracza polskiego i nazywane są zbiorczo jednostkami polskimi. Wszystkie czerwone jednostki są kontrolowane przez gracza bolszewickiego i nazywane są zbiorczo jednostkami bolszewickimi. W niektórych scenariuszach gracz bolszewicki kontroluje także trzy jednostki litewskie (kolor zielony).

Różne jednostki z takim samym kolorem tła mogą znajdować się w tym samym stosie jednostek, o ile trzymają się limitów Nasycenia Terenu (6.0). Bolszewickie i litewskie jednostki (21.1) nie mogą znajdować się w tym samym stosie jednostek.

Gracze zawsze mogą przeglądać jednostki w stosie przeciwnika, chyba że grają z opcjonalną zasadą Ukrycia (23.1).

3.2 CHARAKTERYSTYKA JEDNOSTEK REGULARNYCH

Pasek: Wskazuje na to, że jednostkę dotyczą specjalne zasady (19.0 oraz 20.0) lub – jak w przypadku jednostek bolszewickich – ich przynależność do Frontu. Wszystkich jednostek bolszewickich pozbawionych paska również dotyczą specjalne zasady (20.1).

Punkty Siły (PS): Wskazują na liczbę Punktów Siły, jaką ma jednostka przy rozstrzyganiu Ataku (10.0).

Jednostka Elitarna: Obecność ikonki wskazuje na to, że jednostka ma modyfikator do Ataku (10.0) oraz rzuty na Brak Zaopatrzenia (15.3). Status jednostki Elitarnej wpływa również na Ruch Odwodów (8.2) i wydawanie Rozkazów Specjalnych (14.1). Jednostki polskie mają symbol krzyża, natomiast jednostki bolszewicke symbol gwiazdy.

Polski symbol jednostki Elitarnej reprezentuje krzyż Virtuti Militari, najwyższe polskie odznaczenie wojskowe. Bolszewicki symbol reprezentuje wariant komunistycznej czerwonej gwiazdy.

Linie Kontroli (LK): Jeśli jednostka posiada czarne linie wychodzące z sześciu wierzchołków żetonu, oznacza to, że generuje ona Linie Kontroli (4.0).

Gwiazdka: Cztery jednostki (trzy bolszewickie i jedna polska), które mają gwiazdkę w swojej nazwie, mogą być wykorzy-

stane w grze, jeśli gracze stosują opcjonalną zasadę Priorytetów Politycznych (23.5).

Punkty Ruchu (PR): Maksymalna liczba Punktów Ruchu, które jednostka może wydać na Ruch (7.1).

Możliwość Reorganizacji: Jeśli symbol ten znajduje się na żetonie dywizji, oznacza to, że można ją podzielić na dwie brygady. Dwie brygady oznaczone tą ikonką można połączyć, tworząc dywizję (18.0).

Nazwa: Imię lub numer jednostki.

Wszystkie jednostki mają określone oznaczenia historyczne (np. pełna nazwa dywizji piechoty z numerem „12" to w przypadku polskiej jednostki zazwyczaj „12 Dywizja Piechoty", a w przypadku bolszewickiej „12 Dywizja Strzelców") lub nazwy (zwykle jej pierwsza litera). Dzięki temu gracze mogą umieścić każdą konkretną jednostkę na jej właściwym historycznym miejscu, wskazanym na karcie scenariusza. Ponieważ jednak nazwy nie są istotne dla rozgrywki, gracze mogą zamiast tego umieścić każdą jednostkę w miejscu przygotowania scenariusza, gdziekolwiek chcą, pod warunkiem że ich wartości, typy, status jednostki Elitarnej i kolorowe paski (jeśli występują) są takie same.

Typ: W grze występują trzy podstawowe typy jednostek:

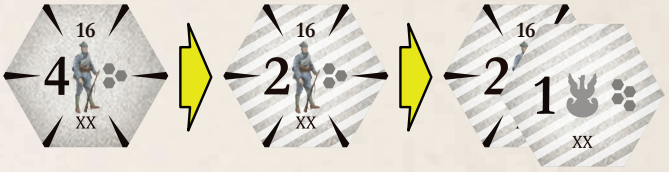
- **Piechota**, każda z 3 PR (heksagonalny żeton z ilustracją piechura), z wyjątkiem jednej polskiej jednostki piechoty zmotoryzowanej z 4 PR (sześciokątny żeton z ilustracją ciężarówki).
- **Kawaleria**, każda z 4 MP (heksagonalny żeton z ilustracją jeźdźca na koniu).
- **Jednostki wsparcia** (okrągły żeton zilustrowany pojazdem bojowym lub działem).

Rozmiar: W grze występują trzy typy wielkości jednostek:

- **III** – pułk
- **X** – brygada
- **XX** – dywizja

3.3 SIŁA JEDNOSTKI I STRATY

- Jednostka może mieć trzy możliwe poziomy siły (stopnie).
  - Jednostka 3-stopniowa może być **Pełna**, **Zredukowana** lub **Skadrowana**.
  - Jednostka 2-stopniowa może być **Pełna** lub **Zredukowana**.
  - Jednostka 1-stopniowa może być jedynie **Pełna**.
- Jednostki **Zredukowane** mają na odwrocie żetonu tło w paski.
- Jednostki **Skadrowane** to jednostki przykryte żetonem Kadry (Skadrowaną jednostką może zostać jedynie jednostka z ilustracją LK po swojej Zredukowanej stronie). Jednostka Skadrowana ma 1 PS i 4 PR i nie generuje LK.
  - Jeśli jednostka Skadrowana zakończy swój ruch – dobrowolnie lub w wyniku Odwrotu (11.0) – sąsiadując z jakąkolwiek wrogą jednostką, a jednostka Skadrowana nie ma na swoim heksie przyjaznej jednostki, która nie jest Skadrowana, wówczas należy tę jednostkę Skadrowaną wyeliminować.
- Jednostka może ponieść kilka strat jednocześnie w wyniku jednego efektu.



- Jeśli 3-stopniowa jednostka poniesie stratę, przechodzi z Pełnej do Zredukowanej, ze Zredukowanej do Skadrowanej (poprzez przykrycie jej żetonem Kadry, patrz obrazek wyżej) lub ze Skadrowanej do wyeliminowanej.
- Jeśli 2-stopniowa jednostka poniesie stratę, przechodzi z Pełnej do Zredukowanej lub ze Zredukowanej do wyeliminowanej.
- Jeśli 1-stopniowa jednostka poniesie stratę, zostaje wyeliminowana.
- Jeśli stos jednostek ponosi stratę, właściciel stosu wybiera, która jednostka w stosie (w tym jednostka wspierająca) poniesie stratę kroku.

3.4 JEDNOSTKI WSPARCIA

Jednostki wsparcia obejmują samoloty, czołgi, artylerię, samochody pancerne i pociągi pancerne. Mają różne zdolności lub ograniczenia Ruchu (7.0) i zawsze wliczają się do nasycenia terenu (6.0). Nie mają PS, ale wpływają na wynik Ataku (10.0).

3.4.1 Charakterystyka jednostek wsparcia

Pasek: Wskazuje przynależność jednostki bolszewickiej do Frontu.

Symbol wsparcia: Zapewnia modyfikator +1 do Ataku podczas Ataku i modyfikator –1 do Ataku podczas obrony za **każdy** symbol wsparcia w walce. Symbolami wsparcia są orzełki (jednostki polskie) oraz młot i pług (jednostki bolszewickie).

Symbol wsparcia polskiego gracza przedstawia insygnia wojskowe używane w polskiej armii (tj. orzełka wojskowego). Symbol wsparcia gracza bolszewickiego przedstawia pierwsze insygnia Armii Czerwonej, młot i pług (umieszczone wewnątrz czerwonej kokardy), używane do 1922 roku, a później zastąpione bardziej znaną czerwoną gwiazdą z sierpem i młotem.

Kolej: Wskazuje, że jednostka gracza może poruszać się wyłącznie po torach kolejowych, kontrolowanych przez tego gracza.

Nazwa: Wskazuje nazwę lub numer jednostki.

Typ jednostki: W grze występuje pięć typów jednostek wsparcia (każdy ma odpowiednią ilustrację):

- Pociągi pancerne
- Samochody pancerne
- Artyleria
- Samoloty (tylko gracz polski)
- Czołgi (tylko gracz polski)

Punkty Ruchu (PR): Wskazują maksymalną liczbę PR, jaką jednostka może wydać na Ruch.

3.4.2 Wpływ jednostek wsparcia na Atak i Ruch Odwodów

- Każda Atakująca jednostka wsparcia zwiększa Szansę Powodzenia Ataku o 1 za każdy posiadany symbol wsparcia (10.7). Podobnie każda broniąca się jednostka wsparcia zmniejsza wrogą Szansę Powodzenia Ataku o 1 za każdy posiadany symbol wsparcia.
- Jednostka wsparcia, która nie jest Zaopatrzona (15.0), może dołączyć do Ataku (10.0), ale nie zwiększa Szansy Powodzenia Ataku swoimi symbolami wsparcia, jeśli tak się stanie. Może normalnie brać udział w Pościgu (12.0). Jednostka wsparcia pozbawiona Zaopatrzenia nadal dodaje swoje symbole wsparcia w obronie.
- Maksymalna liczba jednostek wsparcia, które mogą wziąć udział w Ataku, jest równa liczbie Atakujących PS.
- Każda jednostka wsparcia, za wyjątkiem samolotów, może ponieść i być wybrana do poniesienia straty.
- Na potrzeby Ruchu Odwodów (8.2) jednostki wsparcia liczą się jako 1 PS.
- Obecność jednostek wsparcia może wpływać na limity wydawania Rozkazów Specjalnych (14.1).

3.4.3 Pociągi pancerne

Obaj gracze mają dostęp do dwóch pociągów pancernych. Pociągi pancerne:

- Mogą poruszać się na dowolną odległość, ale tylko wzdłuż linii kolejowych. Nie mogą przekroczyć żadnej wrogiej LK (4.0), chyba że wejdą na heks z przyjazną jednostką. Ponadto, nie mogą przechodzić przez miejscowości kontrolowane przez wroga.
- Nie mogą przejąć kontroli nad miejscowością kontrolowaną przez wroga, chyba że w promieniu 3 heksów od tej miejscowości znajduje się przyjazna jednostka.
- Mogą Atakować (10.0) tylko wzdłuż linii kolejowej. Kiedy są Atakowane, zawsze dodają modyfikator –1 do Ataku niezależnie od kierunku Ataku.
- Nie mogą Atakować, jeśli wcześniej w tym samym etapie poruszyły się do innego TDW.
- Bronią się siłą 1 SP, jeśli zostaną Zaatakowane na heksie bez regularnych jednostek.
- Nie ponoszą strat, jeśli są zmuszone do Odwrotu (11.4) w niewłaściwym Kierunku Odwrotu.
- Mogą zostać Odtwarzane (17.2) przez gracza bolszewickiego tylko wtedy, gdy Front, do którego należy pociąg pancerny, ma Pauzę Operacyjną (17.1.1), a przez gracza polskiego tylko wtedy, gdy wszystkie TDW mają Pauzę Operacyjną.
- Nie mogą być wykorzystywane do transportowania przyjaznych jednostek za pomocą Przerzutu Kolejowego (9.0).

Przykład: Polska 16 Dywizja Piechoty może Zaatakować dowolną jednostkę bolszewicką, z którą sąsiaduje. Pociąg pancerny Groźny może jednak wesprzeć Atak wyłącznie na bolszewicką 41 Dywizję Strzelców, ponieważ jednostka ta zostałaby Zaatakowana wzdłuż tej samej linii kolejowej, na której znajduje się pociąg. Jeśli jakakolwiek jednostka bolszwicka Zaatakuje heks z pociągiem pancernym, pociąg doda modyfikator –1 do tego Ataku.

3.4.4 Samochody pancerne

Obaj gracze mają dostęp do jednego oddziału samochodów pancernych. Samochody pancerne:

- Nie mogą dobrowolnie przejść przez dużą rzekę bez mostu. Jeśli zostaną zmuszone do Odwrotu (11.4) przez dużą rzekę bez mostu, zostają usunięte z gry (3.6).
- Mogą poruszać się przez heksy z wrogimi jednostkami z łącznym SP nie wyższym niż 2 SP.
- Ignorują wrogie LK (4.0), przez które się poruszają, jeśli poruszają się samodzielnie (bez innych typów jednostek w swoim stosie) i jeśli nie przekraczają jednocześnie małej rzeki lub wchodzą na trudny teren.
- Jeśli są Zaopatrzone (15.0), nie tracą tego statusu po poruszeniu się przez wrogie jednostki lub LK. Innymi słowy, pozostają Zaopatrzone aż do końca posunięcia gracza fazującego (5.0).
- Nie mogą Atakować (10.0) przez dużą rzekę.
- Bronią się siłą 1 SP, jeśli zostaną Zaatakowane na heksie bez regularnych jednostek.
- Zostają usunięte z gry, jeśli poniosą stratę.
- Nie mogą zostać Odtwarzone (17.2).

3.4.5 Artyleria

Obie strony mają dostęp do jednej jednostki artylerii. Artyleria:

- Zostaje usunięta z gry (3.6), jeśli zostanie Zaatakowana (10.0) na heksie bez regularnych jednostek.
- Zostaje usunięta z gry, jeśli poniesie stratę.
- Nie może zostać Odtworzona (17.2).

3.4.6 Czołgi

Gracz polski ma dostęp do jednej jednostki czołgów. Czołgi:

- Nie mogą dobrowolnie przejść przez dużą rzekę bez mostu. Jeśli zostaną zmuszone do Odwrotu (11.4) przez dużą rzekę bez mostu, zostają usunięte z gry (3.6).
- Nie mogą Atakować (10.0) przez dużą rzekę.
- Zostają usunięte z gry (3.6), jeśli zostaną Zaatakowane (10.0) na heksie bez regularnych jednostek.
- Zostają usunięte z gry, jeśli poniosą stratę.
- Nie mogą zostać Odtworzone (17.2).

Wojsko Polskie miało na swoim stanie jeden pułk pancerny czołgów lekkich Renault FT. Ze względu na małą prędkość i bardzo ograniczony zasięg, czołgi te mogły działać tylko na niewielkich dystansach. Wymagały także częstych przeglądów i napraw, i nie mogły działać bez wsparcia innych jednostek.

3.4.7 Samoloty

Gracz polski ma dostęp do jednostki lotniczej – 7 Eskadry Myśliwskiej – która działa inaczej niż wszystkie pozostałe jednostki.

- Podczas Fazy Ruchu Odwodów (8.0) gracz polski może umieścić samoloty na dowolnej przyjaznej jednostce w promieniu 5 heksów od kontrolowanej przez gracza polskiego miejscowości, połączonej liniami kolejowymi ze źródłem Zaopatrzenia (15.1).
- 7 Eskadra Myśliwska może wesprzeć w Ataku i w obronie przed Atakiem dowolną jednostkę na swoim heksie.
- Jeśli wspierana jednostka opuści swój heks (dobrowolnie, włączając w to Pościg (12.0), lub z powodu Odwrotu (11.0)), lub zostanie wyeliminowana, należy umieścić 7 Eskadrę Myśliwską w najbliższej przyjaznej miejscowości, która nie sąsiaduje z wrogą jednostką.
- Zostaje usunięta z gry (3.6), jeśli zostanie Zaatakowana (10.0) na heksie bez regularnych jednostek.
- Jeśli 7 Eskadra Myśliwska zostanie wyeliminowana, jest natychmiast umieszczana jako Wprowadzenie gracza polskiego (16.0) dwa etapy później.

7 Eskadra Myśliwska im. Tadeusza Kościuszki (Eskadra Kościuszkowska) była odnoszącą sukcesy eskadrą myśliwską, w której służyli polscy piloci wespół z amerykańskimi ochotnikami. Tradycje eskadry kontynuowała 111 Eskadra Myśliwska, a następnie słynny Dywizjon 303.

3.5 DOSTĘPNOŚĆ JEDNOSTEK WSPARCIA

- Pociągi pancerne są zawsze dostępne na początku scenariusza.
- Polska jednostka lotnicza jest dostępna na początku w każdym scenariuszu z wyjątkiem 1 i 8.
- Bolszewicka jednostka samochodów pancernych zostaje umieszczona wraz z jednostkami Konarmii w etapie 23.V.
- Bolszewicka jednostka artylerii zostaje umieszczana jako Wprowadzenie (16.0) w etapie 20.VI.
- Wszystkie pozostałe polskie jednostki wsparcia (samochody pancerne, czołgi i artyleria) są umieszczane podczas formowania Armii Ochotniczej (19.1.1).

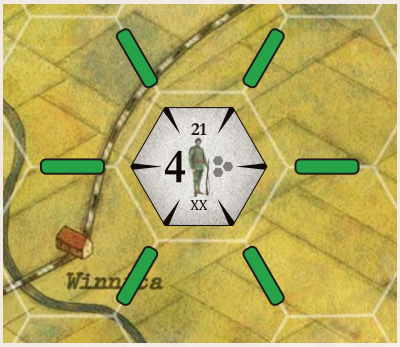
3.6 ELIMINACJA LUB USUNIĘCIE JEDNOSTKI

Po wyeliminowaniu jednostki mogą stać się dostępne do Odtworzenia (17.2) w późniejszym etapie gry, lub zostać usunięte z gry. Jeśli nastąpi to drugie, usunięcie jest permanentne; nie można ich Odtwarzać (z wyjątkiem niektórych jednostek, ale tylko jeśli gracze korzystają z opcjonalnej zasady Wzmożenia Moralnego (23.3)).

Wyeliminowane jednostki umieszcza się w pulach jednostek Dostępnych do Odtworzenia odpowiednich dla każdego gracza (i Frontu, w przypadku gracza bolszewickiego). Niektóre jednostki niestandardowe wracają do odpowiednich dla nich pul (więcej szczegółów w 19.0 i 20.0).

Jeśli jednostka, której nie można Odtworzyć, zostanie wyeliminowana w wyniku jakiegoś efektu gry (takiego jak otrzymanie straty), należy ją potraktować jako usuniętą z gry.

4. LINIE KONTROLI

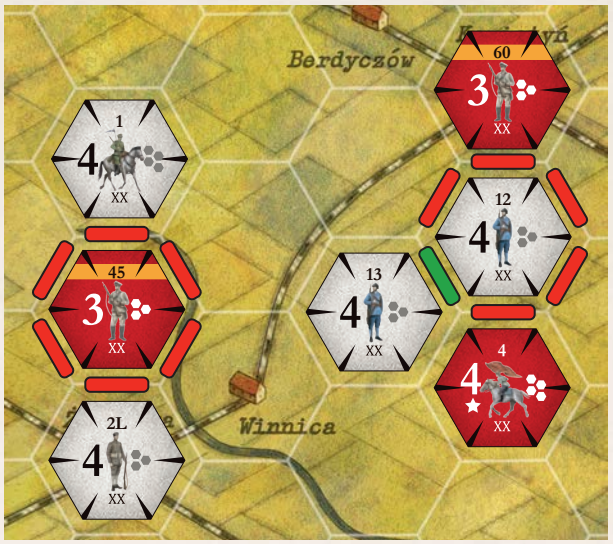


Niektóre jednostki generują Linie Kontroli (LK). LK jednostki to bok heksa wspólny dla 2 heksów, sąsiadujących z heksem jednostki. LK wpływa na:

- Wydawanie Punktów Ruchu (7.1).
- Wymagania dotyczące Przerzutu Kolejowego (9.1).
- Straty w Odwrocie (11.3).
- Atak (10.0), jeśli jednostka jest Okrążona (4.1).
- Zaopatrzenie (15.0).

4.1 OKRĄŻENIE

- Jednostka jest okrążona, gdy każdy z boków jej heksa posiada:
  - Wrogą jednostkę po drugiej stronie.
  - Wrogą LK bez przyjaznej jednostki po drugiej stronie.
  - Dużą rzekę bez mostu i bez przyjaznej jednostki po drugiej stronie.
  - Nieprzekraczalną granicę państwa lub krawędź mapy (**Wyjątek**: wschodnia i południowa krawędź mapy nie liczą się jako takie dla jednostek bolszewickich).
- Jednostki Atakujące jednostki Okrążone stosują modyfikator +2 do swojej Szansy Powodzenia Ataku.



Przykład: Bolszewicka 45 Dywizja Strzelców jest Okrążona. Polska 12 Dywizja Piechoty nie jest Okrążona, ponieważ 13 Dywizja Piechoty neutralizuje LK przeciwnika. W związku z tym, gdyby 2 Dywizja Piechoty Legionów zaatakowała (z pomocą lub bez pomocy 1 Dywizji Jazdy) 45 Dywizję Strzelców, oprócz innych potencjalnych modyfikatorów, zastosowałaby modyfikator +2 do Szansy Powodzenia Ataku.

4.2 OGRANICZENIA LINII KONTROLI

Jednostka nie generuje LK, jeśli:

- LK miałaby przeciąć dużą rzekę bez mostu **lub**
- LK miałaby biec wzdłuż heksu dużej rzeki i heks, sąsiadujący z rzeką, posiada fortecę, kontrolowaną przez wroga (znajdującą się po tej samej stronie rzeki, co jednostka).

Przykład: Czerwone linie przedstawiają Linie Kontroli 53 Dywizji Strzelców, które nie są generowane: linia południowo-zachodnia, ponieważ przecina ona dużą rzekę, oraz linia zachodnia, ponieważ biegnie wzdłuż dużej rzeki, do której przylega kontrolowana przez wroga twierdza (Grodno), znajdująca się po tej samej stronie rzeki, co 53 Dywizja Strzelców.

Przyjazna LK nie neguje efektów wrogiej LK.

Przyjazne jednostki na heksach, sąsiadujących z wrogą LK, nie negują jej wpływu na Ruch, ale negują jej wpływ na Okrążenie (4.1), Odwrót (11.0) i Zaopatrzenie (15.0).

5. ETAP GRY

- Każdy etap reprezentuje jeden tydzień.
- Zasady scenariusza określają, który gracz rozpoczyna pierwszy etap.
- W etapie jeden gracz wykonuje swoje posunięcie, a następnie drugi gracz wykonuje swoje posunięcie.
- Gracz, wykonujący swoje posunięcie, nazywany jest graczem fazującym. Drugi gracz nazywany jest graczem niefazującym.
- Posunięcie gracza składa się z kilku Faz.
- Wykonując akcje z jednej Fazy, nie wolno wykonywać akcji z innej Fazy.

5.1 FAZY

Podczas posunięcia gracza, gracz fazujący wykonuje sekwencję faz w poniższej kolejności.

1. Faza Ruchu Odwodów (opcjonalnie; obaj gracze)

- Gracz fazujący może zadeklarować Ruch Odwodów (8.0). Jeśli go nie zadeklaruje, gracz niefazujący może zadeklarować Ruch Odwodów.
- Gracz, który zadeklarował Ruch Odwodów (aktywny gracz), może poruszać jednostkami, będącymi Odwodami (8.2).
- Jeśli aktywny gracz jest jednocześnie graczem fazującym, jest to jego pierwsza Faza Ruchu. Przed wykonaniem ruchu, gracz musi:
  - Wzmocnić (17.3) swoje jednostki pokryte znacznikami Uzupełnień.
  - Umieścić swoje Wprowadzenia (16.0); nowo umieszczone jednostki można poruszać, chyba że zostały umieszczone za pomocą Przerzutu Kolejowego lub poprzez wydanie PR.

2. Faza Ataków Zwykłych (gracz fazujący)

- Gracz fazujący może Atakować (10.0) sąsiednie wrogie jednostki.

3. Faza Ruchu Odwodów (opcjonalnie; obaj gracze)

- Identyczna jak w 1 Fazie.

4. Faza Ruchu Zwykłego (gracz fazujący)

- Gracz fazujący może poruszyć jednostki, które nie zaatakowały w Fazie Ataków Zwykłych.
- Jeśli gracz fazujący nie zadeklarował Ruchu Reaktywnego w tym posunięciu, jest to jego pierwsza Faza Ruchu. Przed wykonaniem ruchu, gracz musi:
  - Wzmocnić (17.3) swoje jednostki pokryte znacznikami Uzupełnień.
  - Umieścić swoje Wprowadzenia (16.0); nowo umieszczone jednostki można poruszać, chyba że zostały umieszczone za pomocą Przerzutu Kolejowego lub poprzez wydanie PR.

5. Faza Ruchu Odwodów (opcjonalnie; gracz fazujący)

- Identyczna jak w Fazie 1, z tą różnicą, że Ruch Odwodów może zadeklarować wyłącznie gracz fazujący.

6. Faza Ataków Powtórnych (gracz fazujący)

- Gracz fazujący może Atakować sąsiednie wrogie jednostki, ale z modyfikatorem –3 do Szansy Powodzenia Ataku.

7. Faza Uzupełnień (gracz fazujący)

- Gracz fazujący otrzymuje Uzupełnienia (17.0) i sprawdza Zaopatrzenie (15.3).
- Gracz fazujący usuwa swój znacznik zakazu Ruchu Odwodów (8.1).
- Gracz fazujący może Zreorganizować zdolne do tego jednostki (18.0).

5.2 KONIEC POSUNIĘCIA GRACZA

Gdy gracz fazujący zakończy swoją Fazę Uzupełnień, drugi gracz staje się graczem fazującym i rozpoczyna swoje posunięcie (należy odwrócić znacznik etapu na drugą stronę). Gdy obaj gracze zakończą rozgrywanie swoich posunięć, należy przesunąć znacznik etapu na Torze Etapów lub, jeśli został rozegrany ostatni etap scenariusza, należy rozpatrzyć jego warunki zwycięstwa.

6. NASYCENIE TERENU

Nasycenie terenu to maksymalna dozwolona liczba jednostek zwykłych i wsparcia (nie PS) na heksie.

Z wyjątkiem Warszawy, nasycenie terenu wynosi 4: gracz nie może dobrowolnie poruszyć się, aby mieć więcej niż 4 jednostki na heksie.

6.1 NASYCENIE TERENU W WARSZAWIE

Warszawa może pomieścić do 5 jednostek.

6.2 NADMIERNE NASYCENIE TERENU

Nadmierne nasycenie terenu jest możliwe tylko z powodu:

- Odwrotu (11.6) **lub**
- Przybycia polskich Wprowadzeń (16.0) do Warszawy.

Jeśli nastąpi nadmierne nasycenie terenu, gracz musi przesunąć nadmiarowe jednostki w swojej najbliższej Fazie Ruchu.

7. RUCH

W grze występują dwa rodzaje Ruchu:

- **Ruch Zwykły** – wszystkie jednostki, które nie Zaatakowały (10.0) w tym posunięciu, mogą wykonać ten Ruch.
- **Ruch Odwodów** – wszystkie jednostki, będące Odwodami, (8.2) mogą wykonać ten Ruch.

Pomocne jest oznaczenie za pomocą trójkątnych znaczników Ruchu zabronionego/dozwolonego, które jednostki mogą wykonać Ruch Zwykły. Dla przykładu, jeśli niektóre z jednostek gracza zaatakowały podczas Fazy Ataków Zwykłych, można je oznaczyć żółtą stroną znacznika, albo oznaczyć te jednostki, które nie Zaatakowały niebieską stroną znacznika. Można także użyć tych znaczników, aby zaznaczyć, które jednostki są Odwodami.

*Jednostkom, które zaatakowały podczas Fazy Ataków Zwykłych, **nie zabrania** się wykonywania Ruchu Odwodów.*

W przypadku obu rodzajów Ruchu obowiązują następujące zasady:

- Gracz może w dowolnej kolejności poruszyć każdą jednostkę indywidualnie lub jako część stosu.
- Dana jednostka może poruszyć się tylko raz na Fazę Ruchu. Oznacza to, że dana jednostka może potencjalnie poruszyć się zarówno w Fazie Ruchu Zwykłego, jak i Fazie Ruchu Odwodów w tym samym posunięciu gracza.
- Jednostki poruszają się z jednego heksu na sąsiedni heks (bez przeskakiwania heksów).
- Każda jednostka może poruszać się tylko w granicach limitu Punktów Ruchu (3 dla piechoty, 4 dla kawalerii i piechoty zmotoryzowanej oraz różne limity dla jednostek wsparcia).
- Jednostki nie mogą poruszać się na heks zajmowany przez wrogie jednostki lub przez heks zajmowany przez wrogie jednostki. **Wyjątki**: piechota zmotoryzowana i samochody pancerne (3.4.4 i 19.5).

7.1 WYDAWANIE PUNKTÓW RUCHU

Każda jednostka ma określone Punkty Ruchu. Poruszenie jednostki kosztuje ją określoną liczbę PR, w zależności od sytuacji.

Koszt PR każdego możliwego ruchu pokazano poniżej, wraz z tym, jak przekroczenie terenu lub wroga Linia Kontroli modyfikuje ten koszt.

WAŻNE: Obecność linii kolejowej lub miejscowości na heksie nie zmienia kosztu wejścia na ten heks.

Koszt wejścia na teren bez przekraczania wrogiej Linii Kontroli:

- czysty **i/lub** przejście linii niebędącej rzeką: **1 PR**
- trudny (błota, lasy, góry): **2 PR**
- przez małą rzekę: **+1 PR**
- przez dużą rzekę z mostem: **+1 PR**
- przez dużą rzekę bez mostu: **wszystkie PR**
- przez dużą rzekę na trudny teren: **wszystkie PR**

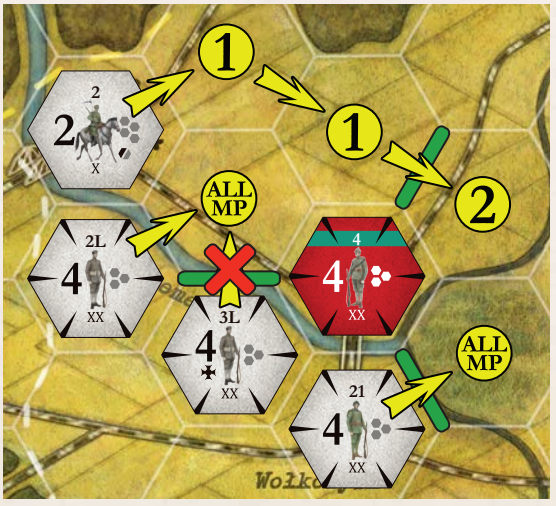
Koszt wejścia na teren podczas przekraczania wrogiej Linii Kontroli:

- czysty **i/lub** przejście linii niebędącej rzeką: **2 PR**
- trudny (bagno, las, góra): **wszystkie PR**
- przez małą rzekę: **wszystkie PR**
- przez dużą rzekę (z mostem lub bez mostu): **wszystkie PR*** / **zabronione**
- przez jakąkolwiek rzekę na trudny teren: **wszystkie PR*** / **zabronione**
- przez linię fortyfikacji od strony, w którą jest zwrócona**: **2 PR*** / **wszystkie PR**

* Jeśli inna przyjazna jednostka rozpoczęła tę Fazę Ruchu na docelowym heksie.

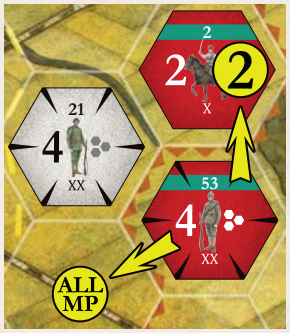
** Linie fortyfikacji są zawsze zorientowane na określone heksy.

Tylko duże rzeki mają mosty, które wpływają na mechanikę gry. Dla celów mechaniki gry wszystkie małe rzeki traktowane są jako pozbawione mostów.



Przykład: Polska 2 Brygada Jazdy musi wydać 2 PR na koniec swojego ruchu, ponieważ przekracza wrogą LK (zielona linia) podczas wchodzenia na czysty teren. 2 Dywizja Piechoty Legio-

nów musi wydać wszystkie swoje PR, aby przekroczyć dużą rzekę bez mostu. 3 Dywizja Piechoty Legionów nie może przekroczyć tej samej dużej rzeki, ponieważ ruch ten jest zabroniony przez LK wroga (chyba że jakaś przyjazna jednostka rozpoczęłaby Fazę Ruchu na heksie docelowym). 21 Brygada Piechoty musi wydać wszystkie swoje PR, aby przeprawić się przez małą rzekę przez wrogą LK.



Przykład: Faza Ruchu właśnie się rozpoczęła. 53 Dywizja Strzelców musi wydać wszystkie swoje PR, aby przekroczyć wrogą LK i linię fortyfikacji na zachód (linia jest zorientowana na wschód, a więc od strony kierunku ruchu jednostki bolszewickiej) lub tylko 2 PR, aby przekroczyć linię na północ, jako że inna przyjazna jednostka (2 Brygada Jazdy) rozpoczęła tę Fazę na docelowym heksie.

Pozostałe zasady:

- Ruch, który kosztuje wszystkie PR jednostki, jest zabroniony, jeśli jednostka ta wykonała już jakikolwiek ruch w tej Fazie Ruchu.
- Jednostka nie może poruszyć się na heks, jeśli koszt PR jest większy niż jej pozostałe PR.
- Poruszająca się jednostka nie musi wydawać wszystkich swoich PR. Niewykorzystanych PR nie można zachować na później i nie można ich przenieść na inną jednostkę.
- Na potrzeby obliczania kosztów w PR, przekroczenie dowolnej LK, wygenerowanej przez dwie lub więcej wrogich jednostek, jest traktowane jako przekroczenie jednej LK.

7.2 OGRANICZENIA ATAKU ZWIĄZANE Z RUCHEM

Jednostka poruszająca się przez wrogą LK **oraz**

- wchodząca na trudny teren (błota, lasy, góry) **lub**
- przekraczająca jakąkolwiek rzekę,

nie może Atakować (10.0) w następnej Fazie Ataku, chyba że inna przyjazna jednostka rozpoczęła tę Fazę Ruchu na docelowym heksie.

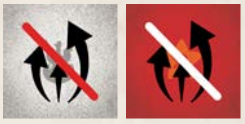
Warto oznaczyć znacznikiem Zakazu Ataku te jednostki, które nie mogą Atakować w następnej Fazie Ataku.

8. RUCH 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 *1920: Nest of Eagles* oddaniu tych wszystkich skomplikowanych procesów służą Fazy Ruchu Odwodów.

8.1 AKTYWACJA RUCHU ODWODÓW

- Obaj gracze rozpoczynają grę z opcją aktywacji Ruchu Odwodów. Mogą zużyć tę opcję podczas jednej z Faz Ruchu Odwodów, zarówno jako gracze fazujący, jak i gracz niefazujący.
- Jeśli gracz zużyje aktywację Ruchu Odwodów, umieszcza swój znacznik zakazu Ruchu Odwodów na Torze Etapów; gracz nie może wykonać Ruchu Odwodów, dopóki ten znacznik nie zostanie usunięty.



- Znacznik jest usuwany w Fazie Uzupełnień w posunięciu gracza fazującego.
- Gracz fazujący ma pierwszeństwo w podejmowaniu decyzji o aktywacji Ruchu Odwodów.
- Gracz nie może aktywować Ruchu Odwodów natychmiast po Ruchu Odwodów innego gracza (tj. w jednej Fazie Ruchu Odwodów dozwolona jest tylko jedna aktywacja Ruchu Odwodów).

Oto fazy, w których gracz może aktywować Ruch Odwodów (**pogrubione**):

1. **Faza Ruchu Odwodów – przez gracza fazującego lub gracza niefazującego**
2. Faza Ataków Zwykłych
3. **Faza Ruchu Odwodów – przez gracza fazującego lub gracza niefazującego**
4. Faza Ruchu Zwykłego
5. **Faza Ruchu Odwodów – tylko przez gracza fazującego**
6. Faza Ataków Powtórnych
7. Faza Uzupełnień

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 własnym Ruchu Zwykłym), okrążenia związanych sił (przed Atakami przeciwnika) czy też do dalekiego rajdu na tyły wroga (po włas-

nych Atakach i Ruchu Zwykłym). 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.

8.2 ODWODY

Jednostka może poruszać się za pomocą Ruchu Odwodów tylko wtedy, gdy jest Odwodem, to jest **jej PS są większe niż łączne PS wszystkich wrogich jednostek na sąsiadujących z nią heksach**. Wrogie jednostki, stojące za dużą rzeką, są ignorowane na potrzeby tej zasady, chyba że oba heksy łączy most.

To, czy jednostka jest Odwodem, ustala się na początku Fazy Ruchu Odwodów. Nigdy nie jest przeliczana ponownie podczas tej Fazy.

Na potrzebę ustalenia co jest Odwodem, Punkty Siły oblicza się w następujący sposób:

- Najpierw należy zsumować PS wszystkich przyjaznych jednostek na tym samym heksie. Następnie należy dodać:
  - **50% PS** jednostek kawalerii (zachowując ułamki),
  - **2** za każdą jednostkę Elitarną.

Przykład: Na potrzebę ustalenia co jest Odwodem, jednostka piechoty z 4 PS ma dalej 4 PS, jednostka kawalerii z 4 PS ma 6 PS (4 + 2), a kawaleria z 1 PS ma 1,5 PS (1 + 0,5). Elitarna dywizja piechoty z 4 PS ma 6 PS (4 + 2), a Elitarna dywizja kawalerii z 4 PS ma 8 PS (4 + 2 + 2).

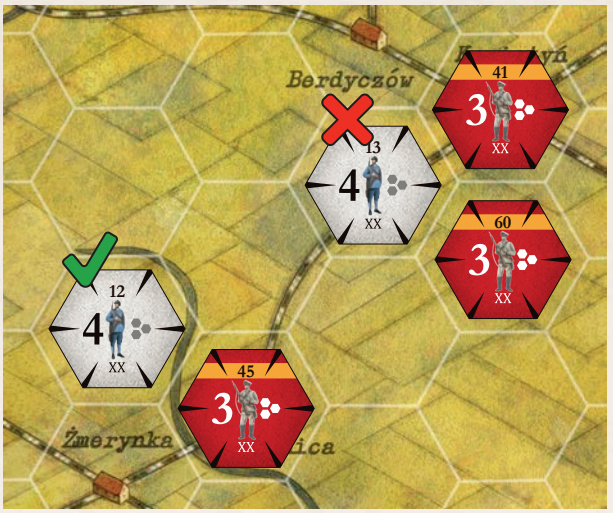
Tylko gracz bolszewicki posiada jednostki Elitarne kawalerii.

Po obliczeniu PS jednostki lub stosu należy określić, czy jakieś jednostki mogą go wesprzeć swoimi Punktami Siły. **Jednostkę lub stos jednostek można wesprzeć PS tylko wtedy, gdy sąsiaduje tylko z jednym wrogim stosem**. Jednostka lub stos może być wsparty wyłącznie przez przyjazne jednostki lub stosy, które:

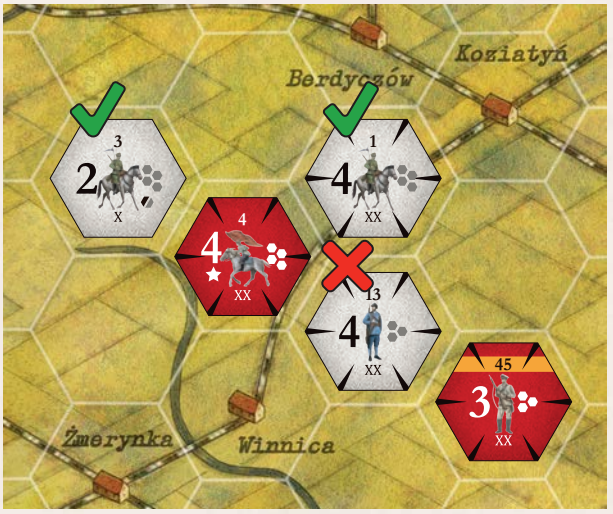
- **sąsiadują** z tym samym heksem, na którym znajduje się wrogi stos, **oraz**
- **nie sąsiadują** z żadnymi innymi stosami wroga, **oraz**
- nie mają dużej rzeki bez mostu na heksie, który dzielą z wrogim heksem.

W celu ostatecznego określenia co jest Odwodem, **traktuj PS jednostki lub stosu tak, jakby posiadał on także PS dowolnej jednostki lub stosu, który może go wesprzeć**.

Przykład poniżej: Polska 12 Dywizja Piechoty jest Odwodem, ponieważ jedyna jednostka bolszewicka, z którą sąsiaduje (45 Dywizja Strzelców), jest od niej słabsza (4 PS przeciwko 3 PS). 13 Dywizja Piechoty z 4 PS nie jest Odwodem, ponieważ sąsiadujące z nią jednostki bolszewickie mają łącznie 6 PS.



Przykład poniżej: Polski gracz wykorzystuje swoją aktywację Ruchu Odwodów i oblicza PS dla wszystkich jednostek: wroga 4 Dywizja Konarmii ma 8 PS (4 + 2 za bycie kawalerią + 2 za bycie jednostką Elitarną), a 45 Dywizja Strzelców ma 3 PS. Polska 1 Dywizja Jazdy ma 6 PS (4 + 2), 3 Brygada Jazdy ma 3 PS (2 + 1), a 13 Dywizja Piechoty ma 4 PS. Ponieważ pierwsze dwie polskie jednostki sąsiadują tylko z tą samą wrogą jednostką, 4 Dywizją Konarmii, obie łączą swoje Punkty Siły, kończąc z 9 PS. Oznacza to, że są Odwodami, gdyż przekraczają PS 4 Dywizji Konarmii. 13 Dywizja Piechoty – sąsiadująca łącznie z 11 PS jednostek bolszewickich – nie jest Odwodem (warto zwrócić uwagę, że 13 Dywizja nie może być wsparta przez żadną jednostkę, ponieważ sąsiaduje z więcej niż 1 wrogim stosem).



9. PRZERZUT KOLEJOWY

Zamiast poruszania się poprzez wydawanie PR (7.1) podczas Fazy Ruchu Zwykłego lub Odwodów, jednostka może poruszyć się Przerzutem Kolejowym.

9.1 WARUNKI PRZERZUTU KOLEJOWEGO

- Przerzut Kolejowy może przenosić jednostki (niezależnie od ich wielkości) z jednej miejscowości do innej miejscowości.

- Miejscowości muszą być połączone ze sobą linią kolejową, którą w żadnym miejscu nie przecina wroga jednostka, ani wrogie Linie Kontroli (4.0), a miejscowości po drodze nie mogą sąsiadować z wrogimi jednostkami.
- Przerzut Kolejowy na miejscowość sąsiadującą z wrogą jednostką jest zabroniony, chyba że w miejscowości tej znajduje się już przyjazna jednostka.
- Jednostka nie może skorzystać z Przerzutu Kolejowego, aby wejść na miejscowość, która jest pusta, ale na początku bieżącej Fazy Ruchu była kontrolowana przez wroga.

9.2 LIMIT TRANSPORTÓW KOLEJOWYCH

Gracze mają do dyspozycji określoną liczbę Transportów Kolejowych do wykonywania Przerzutów.

Gracz polski może skorzystać z:

- **3 Transportów Kolejowych** w bieżącej Fazie Ruchu **lub**
- **6 Transportów Kolejowych** w bieżącej Fazie Ruchu, ale żadnego w następnej Fazie Ruchu.
- **1 dodatkowego Transportu Kolejowego** w przypadku skorzystania z linii kolejowej Mińsk – Bobrujsk – Żłobin – Kalenkowicze – Mozyrz – Korosteń (zilustrowaną czarno-czerwonym kolorem w odróżnieniu od standardowego, czarno-białego).

Gracz bolszewicki może skorzystać z:

- **1 Transportu Kolejowego** na każdy Front w bieżącej Fazie Ruchu (do wykorzystania tylko w TDW tego Frontu) **lub**
- **2 Transportów Kolejowych** na każdy Front w bieżącej Fazie Ruchu (do wykorzystania tylko w TDW tego Frontu), ale żadnego w następnej Fazie Ruchu.
- **Nieograniczonych Transportów Kolejowych** dla Wprowadzeń (16.0).

Poruszanie pociągu pancernego nie wymaga Transportu.

Za każdym razem, gdy w Fazie Ruchu gracz skorzysta z podwójnej liczby Transportów Kolejowych, należy umieścić odpowiedni znacznik zakazu Przerzutu Kolejowego na Torze Etapów, aby łatwiej było zapamiętać, że w następnej Fazie Ruchu gracz nie może skorzystać z Przerzutu Kolejowego.

9.3 KOSZT PRZERZUTÓW KOLEJOWYCH

- **1 Transport Kolejowy** na **1 jednostkę**, jeśli porusza się ona wewnątrz **1 TDW** i przez maksymalnie 3 heksy 1 dodatkowego TDW.
- **2 Transporty Kolejowe** na **1 jednostkę**, jeśli porusza się ona wewnątrz **1 TDW** i przez więcej niż 3 heksy 1 dodatkowego TDW.
- **3 Transporty Kolejowe** na **1 jednostkę**, jeśli porusza się ona wewnątrz **1 TDW** i przez więcej niż 3 heksy 2 dodatkowych Teatrów.
- **2 Transporty Kolejowe** na **1 jednostkę**, jeśli porusza się ona wewnątrz **1 TDW** podczas korzystania z Tajnej Koncentracji.
- **1 Transport Kolejowy** na **1 jednostkę** w **1 TDW** podczas korzystania z Tajnej Koncentracji dla bolszewickich Wprowadzeń.

Przykład: Przerzut jednostki koleją z Baranowicz (1) do Czeremchy (2) kosztuje 1 Transport Kolejowy, ponieważ nie wchodzi on dalej niż trzy heksy w głąb Polskiego TDW. Przerzut z Baranowicz do Lublina (3) kosztuje 2 Transporty Kolejowe, gdyż wchodzi on dalej niż trzy heksy w głąb TDW. Przerzut z Baranowicz do Lublina przez Sarny (4) kosztuje 3 Transporty Kolejowe, gdyż w każdym z trzech Teatrów pokonuje więcej niż 3 heksy.

9.4 TAJNA KONCENTRACJA

Gracze mogą używać Przerzutu Kolejowego bez ujawniania docelowej miejscowości. Gracz musi zapisać nazwę docelowej miejscowości na kartce papieru i położyć przerzucane jednostki na zakrytej kartce. W następnej Fazie Ruchu gracza należy odkryć kartkę i położyć jednostki na docelowej miejscowości; jednostki te mogą następnie poruszyć się, wydając PR.

- Wszystkie Tajne Koncentracje w Fazie Ruchu muszą zostać umieszczone w tej samej miejscowości i muszą zaczynać się i kończyć na tym samym Teatrze.
- Jeśli w międzyczasie przeciwnik zajmie docelową miejscowość, przerzucane jednostki pojawią się zamiast tego na najbliższej (do docelowej miejscowości) przyjaznej miejscowości wzdłuż tej samej linii kolejowej i nie będą mogły poruszyć się.
- Natychmiast po zapisaniu docelowej miejscowości należy rzucić 1k6. Jeśli wynik wynosi 6, ujawnij przeciwnikowi docelową miejscowość, jego wywiad poznał tę informację.

10. ATAK

Podczas Ataku aktywny gracz deklaruje cel Ataku, jednostki aktywowane do Ataku i rozstrzyga wynik Ataku. Podczas Fazy Ataku gracz może wykonać dowolną liczbę Ataków, w dowolnej kolejności.

10.1 ZASADY ATAKU

- Jednostki mogą Atakować tylko wrogie jednostki znajdujące się na sąsiednim heksie.
- Celem Ataku muszą być wszystkie jednostki na docelowym heksie.
- Kilka jednostek może Atakować razem. Atakujące jednostki mogą znajdować się na jednym lub kilku heksach.
- Jednostki na tym samym heksie nie muszą Atakować razem, mogą Atakować różne heksy.
- Ten sam heks może zostać Zaatakowany kilka razy w jednej Fazie Ataku.
- Jednostka może Atakować tylko raz w Fazie Ataku.
- Jednostki posiadające znacznik Zakazu Ataku, nie mogą Atakować (7.2).
- Atakowanie jest dobrowolne; żadna jednostka nie jest zmuszona do Atakowania.

Chociaż Atak rzadko zadaje atakującemu straty, gracz może się wstrzymać z Atakiem, jeśli szanse powodzenia nie są korzystne, aby uniknąć potencjalnej utraty Przewagi Moralnej (13.0) lub Uzupełnień (17.0).

10.2 ROZSTRZYGANIE ATAKU

Gracz fazujący deklaruje, które jednostki Atakują, który heks jest celem, oblicza Szansę Powodzenia Ataku i rozstrzyga wynik Ataku, rzucając 2k6.

Jeśli atak się powiedzie, może nastąpić Odwrót (11.0), a następnie Pościg (12.0).

Należy rozpatrzyć w pełni każdy Atak, zanim się przejdzie do następnego Ataku.

10.3 PROCEDURA ATAKU

Aby rozpatrzyć Atak, gracz musi wykonać następującą procedurę:

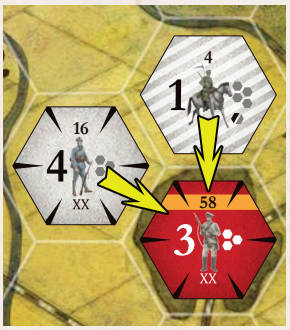
1. Obliczyć sumę PS jednostek Atakujących.
2. Obliczyć sumę PS jednostek na zaatakowanym heksie.
3. Odnaleźć w tabeli Szansa Powodzenia Ataku kolumnę odpowiadającą sumie PS jednostek Atakujących i wiersz odpowiadający sumie PS obrońcy (PS mogą przekroczyć 8, ale dodatkowe PS nie zmienią Szansy Powodzenia Ataku). To określa **początkową Szansę Powodzenia Ataku**.
4. Atakujący wydaje Rozkazy Specjalne (opcjonalnie).
5. Obrońca wydaje Rozkazy Specjalne (opcjonalnie).
6. Zastosować modyfikatory do początkowej Szansy Powodzenia Ataku, aby uzyskać **ostateczną Szansę Powodzenia Ataku**.
7. Rzucić 2k6. Atak jest udany, jeśli **wynik rzutu kośćmi jest mniejszy lub równy ostatecznej** Szansie Powodzenia Ataku **i nie wynosi 2 lub 12**.

Udany atak:

- Zmusza broniące się jednostki do natychmiastowego Odwrotu, otwierając drogę Atakującym jednostkom do Pościgu.
- Przewaga Moralna TDW przesuwa się o 1 pole na korzyść Atakującego.

Jeśli atak się nie powiedzie:

- Wszystkie jednostki pozostają na swoich heksach.
- Przewaga Moralna TDW przesuwa się o 1 pole na korzyść obrońcy.



Przykład: Polska 16 Dywizja Piechoty i Zredukowana 4 Brygada Jazdy atakują bolszewicką 58 Dywizję Strzelców. Łączna liczba PS Atakujących jednostek wynosi 5; PS broniącej się dywizji wynosi 3. Początkowa Szansa Powodzenia Ataku wynosi 8. Ponieważ 58 Dywizja Strzelców znajduje się w trudnym terenie, szansa Powodzenia Ataku jest obniżona o 1. Jeśli wynik 2k6 wyniesie od 3 do 7, Atak się powiedzie; jeśli od 8 do 11, to skończy się niepowodzeniem.

10.4 WALKA KRWAWA

Jeśli wynik 2k6 wynosi 2 lub 12, walka kończy się remisem, **oraz**:

- Wszystkie jednostki pozostają na swoich heksach.
- Obie strony ponoszą 1 stratę.
- Przewaga Moralna TDW pozostaje niezmieniona.

Jeśli Walka Krwawa spowoduje, że Zaatakowany heks stanie się pusty (tj. jedyna broniąca się jednostka zostanie wyeliminowana), wówczas jednostki Atakujące, które przeżyły, mogą wykonać Pościg (12.0).

Przykład: Idąc za poprzednim przykładem, jeśli wynik rzutu 2k6 wyniósłby 2 lub 12, jednostka bolszewicka musiałaby zostać

Zredukowana, a gracz polski musiałby zdecydować, czy Zredukować 16 Dywizję Piechoty, czy wyeliminować już Zredukowaną 4 Brygadę Jazdy.

10.5 SZCZEGÓLNIE KORZYSTNY STOSUNEK SIŁ

Atak ma Szczególnie Korzystny Stosunek Sił jeśli Atakujący ma 8 PS do 1-2 PS obrońcy lub 6-7 PS do 1 PS obrońcy. Liczby te mają bladopomarańczowe tło w tabeli Szansy Powodzenia Ataku.

Jeśli taki Atak się powiedzie, a suma wyniku 2k6 wyniesie 4, 6, 8 lub 10 (wszystkie parzyste wyniki z wyjątkiem 2 i 12), obrońca ponosi 1 stratę.

Modyfikacje początkowej Szansy Powodzenia Ataku nie wpływają na Szczególnie Korzystny Stosunek Sił.

Przykład: Polska 21 Dywizja Piechoty i 1 Dywizja Jazdy Ata-kują bolszewicką Zredukowaną 53 Dywizję Strzelców. Łączna liczba PS atakujących wynosi 8; suma PS broniących się wynosi 2, więc Atak ma Szczególnie Korzystny Stosunek Sił. Mimo że 53 Dywizja Strzelców znajduje się za dużą rzeką, co zmniejsza Szansę Powodzenia Ataku o 2, z 11 do 9, Atak zachowuje Szczególnie Korzystny Stosunek Sił. Jeśli wynik 2k6 wyniesie 3 do 9, Atak się powiedzie; jeśli wynik 2k6 wyniesie 4, 6 lub 8, 53 Dywizja Strzelców poniesie 1 stratę i zostanie przykryta żetonem Kadry.

10.6 MAKSYMALNA PRZEWAGA MORALNA

Jeśli gracz ma maksymalną Przewagę Morale w TDW (13.2), każdy udany Atak przeciwko wrogim jednostkom w tym TDW powoduje 1 dodatkową stratę, gdy wynik 2k6 wynosi 4, 6, 8 lub 10.

10.7 MODYFIKATORY SZANSY POWODZE-NIA ATAKU

Szansa Powodzenia Ataku toże się zwiększyć lub zmniejszyć w zależności od konkretnych okoliczności. O ile nie zaznaczono inaczej, **wszystkie modyfikatory kumulują się**.

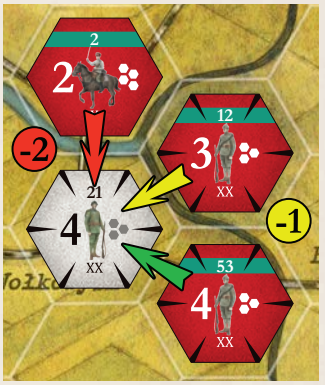
Szansa Powodzenia Ataku jest modyfikowana przez Atak:

- na trudny teren (błota, lasy, góry): **–1**
- na duże miasto: **–1**
- na twierdzę: **–2**
- przez małą rzekę: **–1**
- przez dużą rzeką: **–2**
- przez linię fortyfikacji (od strony, w którą jest zwrócona): **–2**
- podczas Fazy Ataków Powtórnych: **–3**
- z co najmniej jedną jednostką bez Zaopatrzenia: **–1** (kolejne jednostki nie wypływają na szansę)
- z co najmniej jedną jednostką Elitarną: **+1** (jak wyżej; ponadto w Fazie Ataków Powtórnych jednostki kawalerii z LK liczą się jako Elitarne)
- z Poziomem Morale TDW: **0 / +1 / +2** (w zależności od Poziomu Morale)
- z jednostką wsparcia: **+1 za każdy symbol wsparcia** na każdej jednostce
- na wrogą jednostkę wsparcia: **–1 za każdy symbol wsparcia** na każdej jednostce
- na Okrążone jednostki: **+2**

*Poziom Morale i jednostki Elitarne obrońcy **nie modyfikują** Szansy Powodzenia Ataku.*

Pozostałe zasady:

- Modyfikator odnoszący się do dużej rzeki ma zastosowanie nawet wtedy, gdy Atak przebiega przez most.
- Jeśli cel jest Atakowany z dwóch heksów, ale tylko jeden heks Atakuje przez przeszkodę terenową, należy zastosować modyfikator tej przeszkody tylko wtedy, gdy połowa lub więcej atakujących PS atakuje przez przeszkodę.
- Jeśli cel jest Atakowany z dwóch lub więcej liczby heksów i przez różne przeszkody terenowe, należy obliczyć modyfikator dla każdego Atakującego heksa oddzielnie. Następnie w Atak musi zostać zastosowany najbardziej niekorzystny modyfikator, który dotyczy co najmniej połowy Atakujących PS.



Przykład: Bolszewickie 53 Dywizja Strzelców, 12 Dywizja Strzelców i 2 Brygada Kawalerii Atakują polską 21 Dywizję Piechoty z 3 różnych heksów. Modyfikator dla 53 Dywizji Strzelców wynosi 0, dla 12 Dywizji Piechoty –1, a dla 2 Brygady Kawalerii wynosi –2. W Ataku musi zostać użyty modyfikator –1, gdyż zarówno 12 Dywizja, jak i 2 Brygada mają modyfikator –1 lub gorszy i razem stanowią co najmniej połowę PS w Ataku (5 z 9 PS).

- Ostateczna Szansa Powodzenia Ataku może dać liczbę mniejszą niż 3 lub wyższą niż 11, nie oznacza to jednak, że Atak automatycznie zakończy się sukcesem – wciąż jest szansa, że gracz wyrzuci 2 lub 12, oznaczające Krwawą Walkę.

- Na Szansę Powodzenia Ataku mogą wpływać także Rozkazy Specjalne wydane przez jednego lub obu graczy.

Modyfikatory Szansy Powodzenia Ataku należy traktować jak modyfikatory do rzutu kostką, a nie przesunięcia kolumn i wierszy w tabelce. Tabela przedstawia jedynie początkową Szansę Powodzenia Ataku.

10.8 FAZA ATAKÓW POWTÓRNYCH

Faza Ataków Powtórnych przebiega według tych samych zasad, co Faza Ataków Zwykłych, ale z następującymi zmianami:

- Szansa Powodzenia Ataku zmniejsza się o 3 dla wszystkich Ataków.
- Jednostki kawalerii, aktualnie generujące LK, liczą się jako jednostki Elitarne, co oznacza modyfikator +1 do ich Szansy Powodzenia Ataku.
- Jednostki zmuszone do Odwrotu muszą wycofać się o jeden heks zamiast dwóch, chyba że mogą wykonać Odwrót przez wrogie jednostki (11.4).
- Jednostki Atakujące mogą wykonać Pościg (12.0) na Zaatakowany heks, ale nie mogą ruszyć się dalej.

11. ODWRÓT

Jeśli Atak (10.0) się powiódł, wszystkie broniące się jednostki muszą natychmiast dokonać Odwrotu (wycofać się) o:

- **2 heksy** w Fazie Ataków Zwykłych **lub**
- **1 heks** w Fazie Ataków Powtórnych (**Wyjątek**: Odwrót przez wrogie jednostki, 11.4).

Broniące się jednostki mogą ponieść straty z powodu obecności wrogich jednostek i LK, terenu oraz niemożności wycofania się we właściwym Kierunku Odwrotu.

11.1 WŁAŚCIWY KIERUNEK ODWROTU

Dla jednostek polskich właściwy Kierunek Odwrotu to **kierunek zachodni**, albo najkrótsza droga do Warszawy (pod względem liczby przebytych heksów, a nie PR).

Dla jednostek bolszewickich właściwy Kierunek Odwrotu to **kierunek wschodni**.

11.2 ODWRÓT W STOSACH

Jednostki na jednym heksie mogą wycofać się jako stos jednostek, i wówczas są traktowane jako jedna jednostka na potrzeby otrzymywania strat. Odwrót tego stosu musi zakończyć się na tym samym heksie.

Jednostki na jednym heksie nie są zmuszone do Odwrotu jako stos jednostek; mogą wycofać się indywidualnie lub w paru mniejszych stosach, pod warunkiem, że nadal będą stosować wymagania dotyczące Odwrotu.

11.3 STRATY W ODWROCIE

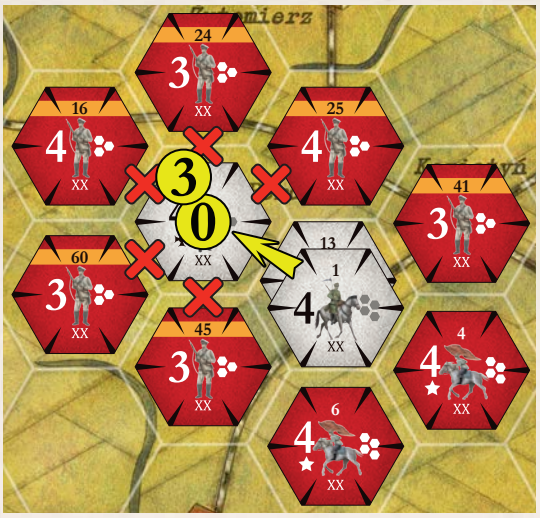
Każdy heks Odwrotu może spowodować straty.

Dokonująca Odwrotu jednostka (lub stos jednostek) otrzymuje:

- **1 Stratę – za każdym razem, gdy przekroczy wrogą LK** (chyba że na heksie, na który się wycofuje, znajduje się przyjazna jednostka lub wszystkie wycofujące się jednostki są Kadrami).
- **1 Stratę – za każdym razem, gdy wycofa się w niewłaściwym Kierunku Odwrotu** (chyba że jedyną wycofującą się jednostką jest pociąg pancerny lub wszystkie wycofujące się jednostki są Kadrami).
- **1 Stratę – za każdym razem, gdy przekroczy dużą rzekę bez mostu** (chyba że na heksie, na który się wycofuje, znajduje się przyjazna jednostka).
- **2 Straty – jeśli dokona Odwrotu przez wrogie jednoski** (11.4).
- **3 Straty – za każdym razem, gdy nie może się wycofać** (Odwrót jest niemożliwy: zablokowany przez wrogie jednostki lub nieprzekraczalną granicę).

Straty wynikające z Odwrotu się kumulują. Zatem Odwrót może spowodować do 4 strat, 2 za każdy heks (1 za wrogą LK i 1 za niewłaściwy Kierunek Odwrotu), chyba że Odwrót jest niemożliwy. Wówczas Odwrót może spowodować aż do 6 strat.

Przykład A: Faza Ataków Zwykłych. 1 Dywizja Piechoty Legionów i 16 Dywizja Piechoty atakują dwie dywizje bolszewickie. Atak się powiódł, wobec czego obrońcy muszą się wycofać. Na pierwszym heksie Odwrotu muszą ponieść 2 straty (za odwrót w niewłaściwym Kierunku Odwrotu i przez polską LK); na drugim heksie Odwrotu ponoszą kolejną stratę (właściwy Kierunek Odwrotu, ale przez polską LK). Dlatego wycofujące się jednostki łącznie ponoszą 2 + 1 = 3 straty. Gracz bolszewicki musi zdecydować, czy Zredukować obie jednostki i umieścić żeton Kadry na jednej z nich, czy też całkowicie wyeliminować jedną jednostkę, pozostawiając drugą Pełną. Gdyby była to Faza Ataków Powtórnych, jednostki bolszewickie wycofałyby się tylko o 1 heks i poniosłyby 2 straty.



Przykład B: Faza Ataków Zwykłych. Po udanym bolszewickim ataku dwóch Elitarnych jednostek kawalerii Konarmii, polska 1 Dywizja Jazdy i 13 Brygada Piechoty muszą się wycofać. Wycofują się razem, wchodząc najpierw na heks z polską 18 Dywizją Piechoty (nie ponosząc strat, ponieważ przyjazna jednostka anuluje efekt przekroczenia wrogiej LK). Następnie nie mogą się wycofać dalej, ani przez wrogie jednostki (ponieważ na każdym potencjalnym heksie Odwrotu znajduje się jednostka bolszewicka z więcej niż 2 PS), więc muszą ponieść 3 straty: gracz polski musi zdecydować, czy Zredukować obie jednostki i umieścić żeton Kadry na jednej z nich, czy całkowicie wyeliminować jedną jednostkę, pozostawiając drugą Pełną. Gdyby była to Faza Ataków Powtórnych, jednostki polskie nie poniosłyby żadnych strat.

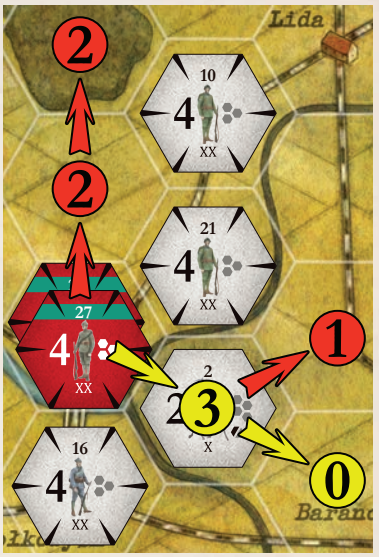
11.4 ODWRÓT PRZEZ WROGIE JEDNOSTKI

Wycofujące się jednostki z co najmniej 3 PS mogą wycofać się przez heks z wrogimi jednostkami (ale nie zakończyć Odwrotu na nim), jeśli spełnione są wszystkie poniższe warunki:

- Wrogie jednostki mają łącznie nie więcej niż 2 PS (na potrzeby tej zasady, jednostki wsparcia traktowane są tak jakby miały 1 PS).
- Te wrogie jednostki znajdują się na pierwszym heksie Odwrotu.
- Cały Odwrót prowadzony jest we właściwym Kierunku Odwrotu.

11.5 MINIMALIZACJA STRAT W ODWROCIE

Jeśli istnieje więcej niż jedna możliwa trasa Odwrotu dla jednostki, musi ona wycofać się trasą, która powoduje jak najmniej strat.



Przykład: Faza Ataków Zwykłych. Polski Atak na dwie dywizje bolszewickie kończy się sukcesem. Muszą one wycofać się przez LK 21 Dywizji Piechoty oraz 2 Brygadę Jazdy (która ma tylko 2 PS), ponosząc w ten sposób 1 + 2 = 3 straty. Jednostki bolszewickie nie mogły zdecydować się na Odwrót na północ lub przez 2 Brygadę Jazdy, a następnie na północny wschód, ponieważ w obu przypadkach poniosłyby 4 straty z powodu wycofania się w niewłaściwym Kierunku Odwrotu i przekroczenia dodatkowej polskiej LK. Gdyby była to Faza Ataków Powtórnych, jednostki bolszewickie musiałyby wycofać się na północ, ponosząc 2 straty.

11.6 OGRANICZENIA ODWROTU

- Wycofująca się jednostka nie może nigdy powrócić na heks, z którego rozpoczął się Odwrót.
- Drugi heks Odwrotu nie może sąsiadować z heksem, z którego rozpoczął się Odwrót.
- Jednostki wycofujące się, które mają do wyboru kilka tras Odwrotu powodujących te same straty, muszą wybrać trasę Odwrotu tak, aby w miarę możliwości zakończyć go, nie sąsiadując z wrogimi jednostkami.
- Jeśli nadal istnieje wybór, jednostki muszą wybrać trasę Odwrotu z największą liczbą ruchów we właściwym Kierunku Odwrotu.

Wycofująca się jednostka może zakończyć swój Odwrót na heksie, na którym znajdują się co najmniej cztery przyjazne jednostki, nawet jeśli skutkowałoby to nadmiernym nasyceniem terenu (6.2), może to jednak zrobić tylko wtedy, gdy nie ma innej dostępnej trasy Odwrotu.

12. POŚCIG

Jeśli Atak (10.0) się powiódł, a obrońcy dokonali Odwrotu (11.0), Atakujące jednostki mogą wykonać Pościg.

- Atakująca jednostka zawsze może wkroczyć na Zaatakowany heks. Wyjątek: samoloty (3.4.7).
- Pierwszym heksem, na który należy wkroczyć podczas Pościgu, musi być Zaatakowany heks.
- Gracz może wykonać Pościg wszystkimi, niektórymi lub żadnymi ze swoich Atakujących jednostek.

- Zasięg Pościgu w Fazie Ataków Zwykłych różni się w zależności od typu jednostki. W Fazie Ataków Powtórnych dla wszystkich typów jednostek Pościg jest ograniczony do Zaatakowanego heksu.

12.1 ZASIĘG POŚCIGU

Różne typy jednostek dysponują różnymi PR podczas Pościgu w Fazie Ataków Zwykłych:

- Bolszewicka kawaleria, pociągi i samochody pancerne – **3 PR**
- Polska piechota, kawaleria, pociągi i samochody pancerne – **2 PR**
- Bolszewicka piechota – **1 PR**
- Czołgi i artyleria – **wyłącznie Zaatakowany heks**
- Samoloty – **nie mogą wykonać Pościgu**

Koszt wejścia na teren w PR, mające zastosowanie w Fazach Ruchu, mają również zastosowanie w Pościgu.

Zasięg Pościgu podczas obu Faz Ataku może zostać zwiększony poprzez wydawanie Rozkazów Specjalnych (14.0). Nie obejmuje to jednak samolotów, czołgów i jednostek artylerii.

12.2 POŚCIG PRZEZ DUŻĄ RZEKĘ

Jednostka Atakująca, która przekroczy dużą rzekę (niezależnie od tego, czy przechodzi przez most, czy nie) w Pościgu, musi się zatrzymać i nie może przejść dalej niż Zaatakowany heks.

13. PRZEWAGA MORALNA

Sukcesy oraz niepowodzenia jednostek wpływają na możliwości graczy, zwiększając lub zmniejszając ich Przewagę Moralną na każdym Teatrze (2.4). Przewaga Moralna ma również kluczowe znaczenie dla osiągnięcia Warunków Zwycięstwa w niektórych scenariuszach, w szczególności głównym scenariuszu, Rok 1920.

13.1 TOR MORALE

Aktualna Przewaga Moralna na TDW jest wskazywana przez przypisany do TDW znacznik na Torze Morale po prawej stronie planszy. Każdy TDW ma własną Przewagę Moralną.

- W przygotowaniu do każdego scenariusza znajduje się informacja, na którym polu należy umieścić występujący w scenariuszu znacznik Przewagi Moralnej.
- Przesunięcie znacznika w lewo zwiększa polską Przewagę Moralną o 1 pole. Przesunięcie znacznika w prawo zwiększa bolszewicką Przewagę Moralną o 1 pole.

13.2 POZIOM MORALE

Szare i czerwone liczby na Torze Morale wskazują Poziom Morale.

- Szare liczby reprezentują polski Poziom Morale o wysokości 0, 1 lub 2 (jeśli znacznik znajduje się na odpowiednim polu); czerwone liczby reprezentują bolszewicki Poziom Morale.

- Jeśli Zaatakowany heks znajduje się na TDW, w którym Atakujący (10.0) ma 1 lub 2 Poziom Morale, Szansa Powodzenia Ataku zwiększa się o tę liczbę (+1 lub +2).

- Jeśli gracz ma maksymalną Przewagę Moralną na TDW (pole o numerze 24 na szarym lub czerwonym tle), wówczas udany Atak przeciwko wrogim jednostkom na tym TDW powoduje 1 dodatkową stratę przy wyniku 2k6 wynoszącym 4, 6, 8 lub 10.

13.3 PRZESUNIĘCIA PRZEWAGI MORALNEJ

Wiele czynników może przesunąć Przewagę Moralną o określoną liczbę pól. O ile nie zaznaczono inaczej, **przesunięcie następuje tylko na jednym TDW**.

- Udany Atak (10.2): **+1 pole**
- Nieudany Atak: **–1 pole**
- Krwawa Walka (10.4): **bez zmian**
- Wyeliminowanie wrogiej Skadrowanej dywizji: **+2 pola**
- Eliminacja polskiej brygady dywizyjnej: **+1 pole** dla gracza bolszewickiego
- Zajęcie strategicznej miejscowości: **+X pól**, gdzie X to liczba obok miejscowości (zdobycie Lwowa wpływa na wszystkie TDW)
- Formowanie Armii Ochotniczej (19.1.1): **+7 pól** dla gracza polskiego na Polskim TDW **w każdym etapie** formowania Armii Ochotniczej
- Ponad połowa wszystkich jednostek na TDW jest bez Zaopatrzenia w Fazie Uzupełnień tego gracza: **–10 pól**
- Stygnięcie Zapału (13.3.1): **–2 pola** (nie dotyczy gracza polskiego na Polskim TDW)
- Wsparcie moralne z innego TDW (13.3.2): **+1 / –1 pole** (nie dotyczy Polskiego TDW)
- Kijów w polskich rękach (13.3.3): **+1 pole** dla gracza bolszewickiego w Fazie Uzupełnień za każdy polski Poziom Morale (dotyczy wszystkich TDW, każdy jest obliczany osobno)

13.3.1 Stygnięcie Zapału

Jeśli gracz ma na TDW 2 Poziom Morale, na koniec etapu gracza należy przesunąć Przewagę Moralną tego TDW o 2 pola na niekorzyść tego gracza, jeśli:

- nie wykonał żadnego Ataku na tym TDW lub
- nie zajął strategicznej miejscowości (z liczbą obok miejscowości) na tym TDW.

Wyjątek: gracz polski nigdy nie obniża swojej Przewagi Moralnej na Polskim TDW z powodu Stygnięcia Zapału.

13.3.2 Wsparcie Moralne z innego TDW

Jeśli jednostka gracza poruszy się z TDW z:

- **wyższym Poziomem Morale** na TDW z **niższym Poziomem Morale**, przesuń Przewagę Moralną docelowego TDW o 1 pole na korzyść gracza.
- **niższym Poziomem Morale** na TDW z **wyższym Poziomem Morale**, przesuń Przewagę Moralną docelowego TDW o 1 pole na niekorzyść gracza.

Wyjątek: Zasada ta nie dotyczy Poziomu Morale Polskiego TDW – przejście na ten TDW, bądź z niego, nie powoduje zmiany Przewagi Moralnej żadnego TDW.

13.3.3 Kijów w polskich rękach

Od chwili, gdy gracz polski zdobędzie Kijów, aż do pierwszego etapu formowania Armii Ochotniczej (19.1.1), podczas każdej Fazy Uzupełnień gracza bolszewickiego wykonaj następującą czynność:

- Dla **każdego TDW**, na którym gracz polski ma dodatni Poziom Morale (1 lub 2), przesuń Przewagę Moralną na tym TDW o tyle pól na korzyść gracza bolszewickiego, ile wynosi polski Poziom Morale.

Należy umieścić znacznik Kijowa obok Toru Morale dla pamiętania o tej zasadzie.

13.4 PRZEWAGA MORALNA NA POLSKIM TDW

Jeśli w momencie przygotowania scenariusza gracz bolszewicki nie ma żadnych jednostek na Polskim TDW, nie należy umieszczać znacznika Przewagi Moralnej Polskiego TDW na planszy.

Kiedy jednostka bolszewicka po raz pierwszy wejdzie na Polski TDW, należy umieścić znacznik Przewagi Moralnej Polskiego TDW na znaczniku Przewagi Moralnej TDW Frontu tej jednostki bolszewickiej (tj. Litewsko-Białoruskiego dla Frontu Zachodniego lub Ukraińskiego dla Frontu Południowo-Zachodniego). Przewagi Moralne tych dwóch TDW są teraz powiązane i liczone razem: przesunięcia na jednym z nich powodują identyczne przesunięcia na drugim.

Jeśli Front bolszewicki nie ma już żadnych jednostek na Polskim TWD, należy rozdzielić Przewagę Moralną TDW tego Frontu od Przewagi Moralnej Polskiego TDW (należy umieścić lub pozostawić znacznik tego TDW w tym samym polu na Torze Morale) i rozpocząć niezależne liczenie Przewagi Moralnej tego TDW.

Jeśli w wyniku tej sytuacji na Polskim TDW znajdują się jednostki z innego Frontu bolszewickiego, należy położyć znacznik Przewagi Moralnej Polskiego TDW na znaczniku Przewagi Moralnej TDW tego Frontu. Jeśli na Polskim TDW nie ma już żadnych jednostek bolszewickich, należy usunąć z planszy znacznik Przewagi Moralnej Polskiego TDW.

Przykład: Pierwszą jednostką bolszewicką, która wkroczyła do Polskiego TDW, jest jednostka Frontu Zachodniego. Zatem znacznik Przewagi Moralnej Polskiego TDW zostaje umieszczony na znaczniku Przewagi Moralnej Litewsko-Białoruskiego TDW i jest z nim teraz połączony. Przewaga Moralna Ukraińskiego TDW jest nadal liczona osobno.

> *Jeśli na torze znajduje się znacznik Przewagi Moralnej Polskiego TDW, w większości gier będzie on powiązany ze znacznikiem Przewagi Moralnej Litewsko-Białoruskiego TDW, jako że jest większe prawdopodobieństwo, że jednostki Frontu Zachodniego jako pierwsze dotrą na Polski TDW.*

13.5 UJEDNOLICONA PRZEWAGA MORALNA

Należy odrzucić znaczniki Przewagi Moralnej Litewsko-Białoruskiego i Ukraińskiego TDW, jeśli nie ma już jednostek polskich ani na Litewsko-Białoruskim, ani na Ukraińskim TDW.

Wszystkie przesunięcia Przewagi Moralnej zachodzą teraz identycznie na wszystkich trzech TDW i są liczone za pomocą znacznika Przewagi Moralnej Polskiego TDW.

Dodatkowo, nie należy przesuwać Przewagi Moralnej na korzyść gracza bolszewickiego w przypadku zajęcia przez niego strategicznej miejscowości na innych TDW niż Polski TDW, chyba że miejscowość ta jest dużym miastem lub twierdzą (tj. zdobycie strategicznego małego miasta nie zmienia Przewagi Moralnej).

Przykład: Podążając za poprzednim przykładem, wszystkie jednostki polskie wycofują się z Litewsko-Białoruskiego i Ukraińskiego TDW. Żetony Przewagi Moralnej Litewsko-Białoruskiego i Ukraińskiego TDW należy natychmiast odrzucić. Na Torze Morale pozostaje jedynie znacznik Przewagi Moralnej Polskiego TDW.

Znaczniki Przewagi Moralnej Litewsko-Białoruskiego lub Ukraińskiego TDW można ponownie umieścić na Torze Morale tylko wtedy, gdy wszystkie jednostki danego Frontu bolszewickiego opuszczą TDW zgodnie z zasadami zawartymi w 13.4.

Gracz polski może dobrowolnie opuścić ostatni TDW, w którym posiada swoją jednostkę (zwykle jest to Ukraiński TDW), jeśli gracz bolszewicki ma na tym TDW wyższą Przewagę Moralną niż na Polskim TDW. Może to być szczególnie przydatne w ratowaniu polskich jednostek przed dalszymi stratami, jeśli gracz bolszewicki ma maksymalną Przewagę Moralną (i tym samym zadaje stratę przy każdym rzucie 4, 6, 8 i 10) na TDW, który opuszcza gracz polski.

14. ROZKAZY SPECJALNE

Gracze mogą wpływać na działania swoich jednostek poprzez wydawanie Rozkazów Specjalnych. Podczas Fazy Ataku gracz fazujący może wydać swoim jednostkom Rozkaz Specjalny, aby wykonały Szturm lub Zagon, podczas gdy gracz niefazujący może wydać Rozkaz Specjalny, aby wykonać Uporczywą Obronę lub Kontratak.

14.1 WYDAWANIE ROZKAZÓW SPECJALNYCH

Rozkazy Specjalne wydawane są bezpośrednio przed Atakiem (10.0), po ustaleniu, które jednostki biorą w nim udział.

- Gracz może wydać tylko jeden Rozkaz Specjalny na Atak. Najpierw deklaruje atakujący, potem obrońca.
- Rozkaz Specjalny może zostać wydany przez gracza tylko wtedy, gdy jego jednostki mają co najmniej 3 PS.
- Gracz może wydać Rozkaz Specjalny **raz na posunięcie** (nie na etap). Rozkaz Specjalny nie wlicza się do tego limitu, jeśli zostanie wydany w Ataku, w którym (obok wrogich jednostek) biorą udział wyłącznie **jednostki Elitarne, kawaleria lub jednostki wsparcia** tego gracza.

14.2 RODZAJE ROZKAZÓW SPECJALNYCH

- **Szturm – gracz fazujący**
  - Szansa Powodzenia Ataku jest zmodyfikowana o **+2**.
  - Jeśli wynik 2k6 wynosi 3, 5, 7, 9 lub 11 – jednostki Atakujące **ponoszą 1 stratę**.
- **Zagon – gracz fazujący**
  - Szansa Powodzenia Ataku jest zmodyfikowana o **–1**.
  - Jeśli Atak się powiedzie – jednostki Atakujące zyskują **+2 PR do Pościgu** (12.1).
- **Uporczywa Obrona – gracz niefazujący**
  - Szansa Powodzenia Ataku jest zmodyfikowana o **–2**.
  - Jeśli wynik 2k6 wynosi 3, 5, 7, 9 lub 11 – broniące się jednostki **ponoszą 1 stratę.**
- **Kontratak – gracz niefazujący**
  - Szansa Powodzenia Ataku jest zmodyfikowana o **+1**.
  - Jeśli Atak się nie powiedzie – jednostki Atakujące muszą dokonać Odwrotu (11.0), a broniące się jednostki mogą wykonać Pościg (12.0).

Rozkazy Specjalne Szturmu i Uporczywej Obrony znoszą się wzajemnie pod względem Szansy Powodzenia Ataku. W przypadku wyniku 2k6 wynoszącego 3, 5, 7, 9 lub 11 obaj gracze ponieśliby po 1 stracie.

15. ZAOPATRZENIE

Jednostka jest Zaopatrzona, jeśli mogłaby wytyczyć trasę kosztującą **6 PR lub mniej** (7.1) do miejscowości, która ma połączenie kolejowe ze źródłem Zaopatrzenia tego gracza.

- Trasa nie może przechodzić przez wrogie jednostki i LK. Na potrzeby tej zasady należy założyć, że linie kolejowe kończą się na wrogich jednostkach i LK.
- Przyjazna jednostka na heksie, przez który wytyczona jest trasa Zaopatrzenia, neguje efekt wrogiej LK.

15.1 ŹRÓDŁA ZAOPATRZENIA

- Polskie źródła Zaopatrzenia to:
  - Warszawa, Kraków, Grudziądz,
  - zachodnia krawędź mapy.
- Bolszewickie źródła Zaopatrzenia to:
  - północna krawędź mapy do Dźwiny,
  - wschodnia krawędź mapy,
  - południowa krawędź mapy od (i włącznie z) Mohylowa Podolskiego do Jelizawetgradu.

15.2 ZAOPATRZENIE W TWIERDZACH

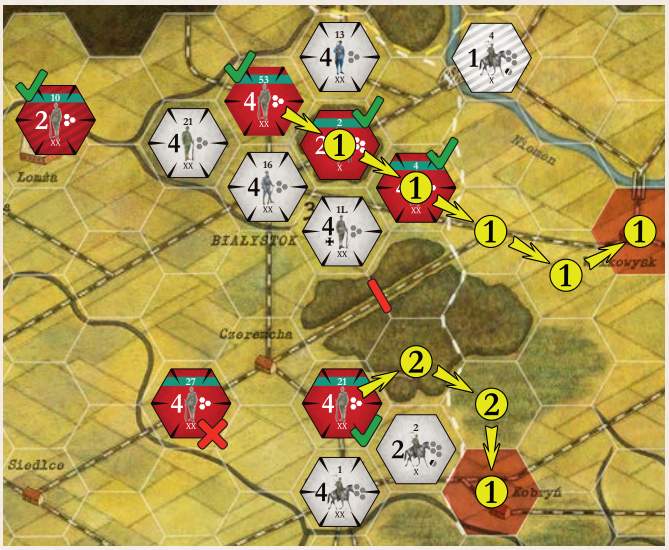
Jednostki w twierdzy są zawsze Zaopatrzone.

15.3 EFEKTY BRAKU ZAOPATRZENIA

- Jeśli choć jedna jednostka Atakująca (10.0) jest bez Zaopatrzenia, Szansa Powodzenia Ataku jest mniejsza o –1.
- Na koniec Fazy Uzupełnień gracza (5.1) należy rzucić 1k6 za każdą jednostkę bez Zaopatrzenia i dodać lub odjąć poniższe modyfikatory. Jeśli wynik jest **równy lub mniejszy niż 2**, jednostka ta ponosi 1 stratę. Modyfikatory rzutu (mogą się kumulować) to:
  - Poziom Morale TDW: **od –2 do +2**
  - Jest to jednostka Elitarna: **+1**
  - Jest to jednostka kawalerii: **+1**

Wobec powyższego żadna jednostka z 2 Poziomem Morale nie może ponieść straty z powodu braku Zaopatrzenia. Jeśli jednostka ma łączny modyfikator +2 lub większy, gracz nie musi rzucać na brak Zaopatrzenia.

Jednostki wsparcia oraz jednostki Skadrowane, które znajdują się same na swoim heksie i nie mają Zaopatrzenia na początku Fazy Uzupełnień gracza, są automatycznie eliminowane.



Przykład: Wołkowysk i Kobryń (zaznaczone na czerwono) mogą wytyczyć trasę Zaopatrzenia do bolszewickiego źródła Zaopatrzenia. Wobec tego 53 Dywizja Strzelców jest Zaopatrzona, ponieważ może wytyczyć trasę Zaopatrzenia o koszcie 5 PR przez inne jednostki bolszewickie (negujące wrogie LK na trasie) do Wołkowyska. 21 Dywizja Strzelców jest również Zaopatrzona, ponieważ może wytyczyć trasę o koszcie 5 PR do Kobrynia wokół polskiej 2 Brygady Jazdy (jako że jednostka ta nie generuje LK). 27 Dywizja Strzelców nie może wytyczyć trasy Zaopatrzenia przez linię kolejową do Wołkowyska, ponieważ linia ta jest przecięta przez LK polskiej 1 Dywizji Piechoty Legionów, a trasa Zaopatrzenia do Kobrynia kosztowałaby 7 PR, o 1 PR za dużo. Jeśli 27 Dywizja pozostanie bez Zaopatrzenia na koniec bolszewickiej Fazy Uzupełnień, gracz będzie musiał rzucić 1k6 na brak Zaopatrzenia. Zredukowana bolszewicka 10 Dywizja Strzelców jest Zaopatrzona w twierdzy Łomża, ponieważ jednostki w twierdzy są zawsze Zaopatrzone.

16. WPROWADZENIA

Wprowadzenia należy umieszczać na Torze Etapów, w etapach określonych przez karty scenariuszy, zasady Odtwarzania (17.2) lub zasady jednostek niestandardowych (19.0, 20.0). Wprowadzenia stają się dostępne do umieszczenia na planszy na początku danego etapu gry.

Wszystkie jednostki, które przybywają jako Wprowadzenia, muszą zostać umieszczone na mapie na początku pierwszej Fazy Ruchu (5.1) w posunięciu gracza.

Wszystkie jednostki Odtworzone (17.2) przez gracza w Fazie Uzupełniania (5.1) są traktowane jako Wprowadzenia.

- Polskie Wprowadzenia należy umieszczać w Warszawie, nawet jeśli powoduje to nadmierne nasycenie terenu. Wyjątki:
  - Ukraińskie brygady piechoty należy umieścić na dowolnej kontrolowanej przez gracza polskiego miejscowości na Ukraińskim TDW, co najmniej 3 heksy od jakiejkolwiek jednostki bolszewickiej.
  - Ukraińską brygadę kawalerii należy umieścić na dowolnej kontrolowanej przez gracza polskiego miejscowości na Ukraińskim TDW (w wyniku Buntu Strzelców Siczowych 20.4.1).
- Bolszewickie Wprowadzenia (inne niż jednostki Konarmii) są wprowadzane przez wschodnią krawędź mapy poprzez:
  - **wydanie 1 PR** i kontynuowanie ruchu przez wydanie pozostałych jednostce PR, **lub**
  - **Przerzut Kolejowy (9.0)**, przez kontrolowane przez gracza bolszewickiego miejscowości przylegające do wschodniej krawędzi mapy (Jarczewo, Rosławl, Klincy, Bachmacz, Łubny czy Jelizawetgrad). Nie wymaga to wydawania Transportu Kolejowego, ale poza tym podlega wszystkim innym zasadom Przerzutu Kolejowego.

Jednostki, które **nie są umieszczane** na mapie poprzez wydawanie PR lub Przerzut Kolejowy (np. większość jednostek niestandardowych) mogą zostać przesunięte w tej samej Fazie Ruchu, w której zostały umieszczone na mapie.

Umieszczając na mapie polskie jednostki piechoty ze zdolnością Reorganizacji (18.0), należy umieścić niewykorzystane żetony brygad lub dywizji na polu Brygady Dywizyjne.

17. UZUPEŁNIENIA

Każdy gracz otrzymuje Uzupełnienia (w formie znaczników) podczas swojej Fazy Uzupełnień (5.1), które może wydać na Odtworzenie wyeliminowanych jednostek oraz na Wzmocnienie Skadrowanych lub Zredukowanych jednostek (3.3).

17.1 LICZBA UZUPEŁNIEŃ

Liczba Uzupełnień, które gracze otrzymują, zależy od rodzaju charakteru działań prowadzonych przez ich jednostki.

17.1.1 Charakter działań

- **Pauza Operacyjna** – gracz nie wykonał żadnych Ataków w tym posunięciu.
- **Działania Limitowane** – gracz wykonał 1 lub 2 Ataki w tym posunięciu.
- **Ofensywa** – gracz wykonał 3 lub więcej Ataków w tym posunięciu.

Pozostałe zasady:

- Gracz bolszewicki ustala charakter działań osobno dla każdego Frontu (2.5).
- Gracz polski ustala charakter działań osobno dla każdego TDW (2.4).
  - Kiedy gracz polski Atakuje z heksu sąsiadującego z granicą pomiędzy dwoma TDW, gracz może wybrać na potrzebę ustalenia charakteru działań, do którego z tych TDW wliczyć ten Atak.
- Dopóki znacznik Przewagi Moralnej Polskiego TDW nie wejdzie do gry (13.4), zakłada się, że na Polskim TDW zawsze jest Pauza Operacyjna.

Każdy gracz posiada zestaw znaczników charakteru działań, których może użyć jako przypomnienia, z literą „L" po jednej stronie, oznaczającą Działania Limitowane i literą „P" po drugiej stronie, wskazującą Pauzę Operacyjną. Jeśli gracz znajduje się w Ofensywie, nie należy używać znacznika.

17.1.2 Uzupełnienia bolszewickie

Uzupełnienia każdego Frontu (2.5) są ustalane niezależnie. Gracz bolszewicki otrzymuje Uzupełnienia **oddzielnie dla każdego ze swoich Frontów**, zgodnie z następującymi zasadami:

- **2 Uzupełnienia** – Pauza Operacyjna.
- **1 Uzupełnienie** – Działania Limitowane.
- **0 Uzupełnień** – Ofensywa.
- **1 Uzupełnienie** – zawsze otrzymywane w każdej Fazie Uzupełnień gracza bolszewickiego, niezależne od charakteru działań Frontu, które może być przydzielone do jednego wybranego Frontu.

17.1.3 Uzupełnienia polskie

Gracz polski otrzymuje Uzupełnienia zgodnie z następującymi zasadami:

- **4 Uzupełnienia** – Pauza Operacyjna na trzech TDW.
- **3 Uzupełnienia** – Pauza Operacyjna na dwóch TDW, Działania Limitowane na jednym TDW.
- **2 Uzupełnienia** – Pauza Operacyjna na jednym TDW i Działania Limitowane na dwóch TDW.
- **2 Uzupełnienia** – Pauza Operacyjna na dwóch TDW i Ofensywa na jednym TDW.
- **1 Uzupełnienie** – Pauza Operacyjna na jednym TDW, Działania Limitowane na jednym TDW i Ofensywa na jednym TDW.
- **1 Uzupełnienie** – Działania Limitowane na trzech TDW.
- **0 Uzupełnień** – Działania Limitowane na jednym TDW i Ofensywa na dwóch TDW.
- **0 Uzupełnień** – Działania Limitowane na dwóch TDW i Ofensywa na jednym TDW.
- **0 Uzupełnień** – Ofensywa na co najmniej dwóch TDW.

17.1.4 Uzupełnienia ukraińskie

Gracz polski otrzymuje 1 Uzupełnienie ukraińskie, jeśli spełniony jest którykolwiek z poniższych warunków:

- W Kijowie jest co najmniej jedna jednostka polska.
- Gracz polski kontroluje Lwów podczas formowania Armii Ochotniczej (19.1.1).

Uzupełnienie ukraińskie może być wykorzystane do:

- Wzmocnienia Zredukowanej dywizji ukraińskiej.
- Odtworzenia dywizji ukraińskiej (niektóre jednostki ukraińskie mogą wejść do gry tylko poprzez Odtworzenie) w dowolnej miejscowości na Ukraińskim TDW pod kontrolą gracza polskiego, która nie ma wrogich jednostek w zasięgu 2 heksów.

Uzupełnienia polskie nie mogą Wzmacniać ani Odtwarzać jednostek ukraińskich; Uzupełnienie ukraińskie nie może Wzmacniać ani Odtwarzać jednostek polskich.

17.1.5 Dodatkowe Uzupełnienia Czeki

Bolszewicka tajna policja Czeka – reprezentowana przez znaczniki – może zapewnić Frontowi Zachodniemu dodatkowe Uzupełnienia. Gracz bolszewicki może umieścić do 4 znaczników Czeka (dostępne są tylko 4 znaczniki) na mapie w bolszewickiej Fazie Uzupełnień, jeśli spełnione są oba warunki:

- Front Zachodni zrobił Pauzę Operacyjną w tym posunięciu.
- Gracz polski kiedykolwiek zrobił Ofensywę na Litewsko-Białoruskim lub Polskim TDW.

Znaczniki Czeka można umieszczać na różnych miejscowościach Litewsko-Białoruskiego TDW (maksymalnie jeden na heks).

W każdej kolejnej bolszewickiej Fazie Uzupełnień każdy znacznik Czeka może zapewnić 1 Uzupełnienie. Za każdy znacznik Czeka należy rzucić 1k6. Szansa na otrzymanie Uzupełnienia zależy od lokalizacji Czeki:

- Na wschód od Homla – przy wyniku **1 lub 2**.
- Między Głębokim a Homlem (łącznie z Homlem) – przy wyniku **1, 2 lub 3**.
- Na zachód od Głębokiego – przy wyniku **1, 2, 3 lub 4**.

Pozostałe zasady:

- Po umieszczeniu na mapie, znaczniki Czeka nie mogą być przesunięte.
- Jeśli jakakolwiek jednostka Frontu Zachodniego wykona Atak (10.0), należy natychmiast usunąć wszystkie znaczniki Czeka z planszy. Mogą zostać ponownie wprowadzone do gry podczas późniejszej Pauzy Operacyjnej.
- Jeśli jednostka polska Zaatakuje heks ze znacznikiem Czeka, należy usunąć ten znacznik permanentnie z gry.
- Jeśli gracz bolszewicki uzyskał jakiekolwiek Uzupełnienie za pomocą znaczników Czeka, gracz polski może umieścić Dywizję Bułak-Bałachowicza (BB) jako Wprowadzenie na następne posunięcie gracza polskiego (19.7).

17.1.6 Pule Uzupełnień

Gracz nie musi skorzystać z Uzupełnienia w tym samym posunięciu, w którym je otrzyma; może je zachować na przyszłe posunięcie.

- Gracz polski musi umieścić znacznik Uzupełnienia polskiego w Puli Uzupełnień, a znacznik Uzupełnienia ukraińskiego na polu Ukraina.
- Gracz bolszewicki musi umieścić znaczniki Uzupełnień każdego Frontu w odpowiednich dla tych Frontów Pulach Uzupełnień.

17.2 ODTWARZANIE JEDNOSTEK

Uzupełnienie można wydać na Odtworzenie:

- Dowolnej jednostki znajdującej się na polu Dostępnych do Odtworzenia (gracz bolszewicki ma dwa takie pola, po jednym na każdy Front). **Ważny wyjątek: dywizja kawalerii wymaga 2 Uzupełnień.**
- **Tylko gracz polski:** dowolnej jednostki rezerwy z pola Rezerwy i Sojusznicy.
- **Tylko gracz polski:** dowolnej jednostki ukraińskiej z pola Ukraina (przy użyciu Uzupełnienia ukraińskiego).

Wszystkie jednostki Odtworzone przez gracza w Fazie Uzupełnień (5.1) są umieszczane jako Wprowadzenia (16.0) na następne posunięcie tego gracza.

- Jednostki 3-stopniowe (dywizje z LK po Zredukowanej stronie) są umieszczane jako Kadry (3.3)).
- Jednostki 2-stopniowe są umieszczane po Zredukowanej stronie.
- Jednostki 1-stopniowe są umieszczane jako Pełne.

17.3 WZMACNIANIE JEDNOSTEK

- Wzmocnić można tylko jednostkę Zaopatrzoną (15.0) i niesąsiadującą z żadną wrogą jednostką.
- Aby Wzmocnić jednostkę, gracz musi umieścić na niej znacznik Uzupełnienia w Fazie Uzupełnień.
- Na początku następnej Fazy Ruchu gracza, jednostka odzyskuje jeden stopień (z Kadry do Zredukowanej lub ze Zredukowanej do Pełnej). Należy usunąć znacznik Uzupełnienia.
- Jednostka może odzyskać tylko 1 stopień na etap.
- Jeśli jednostka, posiadająca znacznik Uzupełnienia, zostanie zmuszona do Odwrotu (11.0), poniesie stratę lub przestanie być Zaopatrzona, Uzupełnienie przepada, a jednostka nie zostaje Wzmocniona.

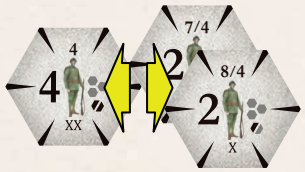
Inaczej niż w innych grach, nie jest możliwe – w jednym etapie – wykorzystanie kilku Uzupełnień, aby Odtworzyć kilkustopniową jednostkę do Pełnej siły. Jednostkę można Odtworzyć tylko do jej najniższego stopnia (Kadry w przypadku jednostki 3-stopniowej). Jednostka ta może następnie zostać Wzmocniona na mapie za pomocą Uzupełnienia w następnej lub następnych Fazach Uzupełnień, aby przywrócić ją do Pełnej siły.

17.4 ODTWARZANIE WYELIMINOWANYCH DYWIZJI BOLSZEWICKICH ZA POMOCĄ BRYGAD

- Bolszewickie dywizje piechoty, znajdujące się na polu Dostępnych do Odtworzenia, można Odtworzyć w Fazie Uzupełnień, łącząc dwie stojące na tym samym heksie brygady piechoty, należące do tego samego Frontu.
- Odtworzona w ten sposób dywizja zostaje Zredukowana i umieszczona na tym samym heksie, na którym połączono dwie brygady piechoty.
- Należy umieścić obie brygady na polu Dostępnych do Odtworzenia.
- Gracz bolszewicki nie musi wydawać Uzupełnienia, aby w ten sposób Odtworzyć dywizję.

18. REORGANIZACJA JEDNOSTEK

Gracz polski może zreorganizować jednostki z symbolem Reorganizacji (3.2), łącząc dwie brygady stojące na jednym heksie w jedną dywizję lub dzieląc jedną dywizję na dwie brygady. Wszystkie Reorganizacje muszą zostać przeprowadzone podczas Fazy Uzupełnień (5.1).



- Dywizja Pełna (3.3) musi zostać podzielona na dwie brygady Pełne i vice versa.
- Dywizja Zredukowana musi zostać podzielona na dwie brygady Zredukowane i vice versa. Jeśli jedna brygada jest Pełna, a druga Zredukowana, połączenie ich spowoduje utworzenie dywizji Zredukowanej.
- Dywizja Skadrowana nie może zostać Zreorganizowana.
- Podczas Reorganizacji należy umieścić żetony dywizji lub dwóch brygad, które są odpowiednio rozdzielane lub łączone, na polu Brygady Dywizyjne.

18.1 POLSKIE BRYGADY DYWIZYJNE

Polskie dywizje piechoty o numerach od 4 do 9 oraz 2 Dywizja Litewsko-Białoruska (2LB) zazwyczaj rozpoczynają grę podzielone na dwie brygady. Te brygady (zwane brygadami dywizyjnymi) mogą zostać Zreorganizowane przez gracza w dywizje, a następnie ponownie podzielone na brygady, i vice versa.

- Brygady dywizyjne, rozpoczynające grę na tym samym heksie, mogą zostać połączone w dywizję podczas przygotowania scenariusza.
- Jeśli obie brygady dywizyjne zostaną wyeliminowane, gracz może je Odtworzyć jako Skadrowaną dywizję.
- Gracz polski może Reorganizować jedynie brygady dywizyjne należące do tej samej dywizji (oznaczonej jej numerem po prawej stronie nazwy).

18.2 POLSKIE DYWIZJE JAZDY

Wszystkie regularne i ochotnicze brygady polskiej kawalerii mogą zostać Zreorganizowane przez gracza w dywizje, a następnie ponownie podzielone na brygady, i vice versa.

- Dowolne dwie polskie brygady kawalerii, stojące na jednym heksie, mogą zostać Zreorganizowane w 2 lub 3 Dywizję Jazdy i vice versa.
- 2 lub 3 Dywizję Jazdy można utworzyć dopiero po rozpoczęciu formowania Armii Ochotniczej (19.1.1) lub w ramach formowania Grupy Operacyjnej Jazdy (18.3).
- Jeśli dywizja kawalerii zostanie wyeliminowana, gracz może ją Odtworzyć(17.2) jako Skadrowaną dywizję.

18.3 SFORMOWANIE GRUPY OPERACYJNEJ JAZDY

Jeśli gracz bolszewicki ma 2 Poziom Morale (13.2) na Ukraińskim lub Polskim TDW, gracz polski może wydać 1 Uzupełnienie (17.0) w Fazie Uzupełnień, aby Zreorganizować jednostki kawalerii w następujący sposób:

- Zastąpić jedną Pełną brygadę kawalerii (regularną lub ochotniczą) Zredukowaną 4 Dywizją Jazdy; zastąpiona brygada kawalerii zostaje usunięta z gry (3.6) **oraz/lub**
- Utworzyć 2 i 3 Dywizję Jazdy, łącząc po dwie brygady kawalerii stojące na jednym heksie (regularne lub ochotnicze) na każdą utworzoną dywizję.

Aby sformować Grupę Operacyjną Jazdy, wszystkie Zreorganizowane jednostki muszą znajdować się co najmniej 3 heksy od jakiejkolwiek wrogiej jednostki.

Gracz polski może utworzyć Grupę Operacyjną Jazdy przed, w trakcie lub po utworzeniu Armii Ochotniczej, pod warunkiem że gracz bolszewicki ma 2 Poziom Morale. Jest to jednak jedyny sposób na wprowadzenie 4 Dywizji Jazdy. Gracz polski może sformować 2 lub 3 Dywizję Jazdy w dowolnym momencie po rozpoczęciu formowania Armii Ochotniczej, a nie tylko w ramach formowania Grupy Operacyjnej Jazdy.

19. POLSKIE JEDNOSTKI NIESTANDARDOWE

Wszystkie regularne jednostki z paskami – oraz jedna bez paska, piechota zmotoryzowana – kontrolowane przez gracza polskiego są jednostkami niestandardowymi (3.2).

O ile nie określono inaczej, polskie jednostki niestandardowe mogą zostać Odtworzone (17.2), jeśli zostaną wyeliminowane i podlegają tym samym zasadom, co inne jednostki regularne.

19.1 JEDNOSTKI ARMII OCHOTNICZEJ

Jednostki Armii Ochotniczej oznaczone są zielonym paskiem. Jeśli nie znajdują się na karcie scenariusza, należy je umieścić na polu Armia Ochotnicza. Do gry wchodzą w wyniku wydarzenia zwanego formowaniem Armii Ochotniczej.

Wydarzenie to zostanie wywołane, jeśli którykolwiek z warunków jest spełniony:

- Do Polskiego TDW wkroczy jakakolwiek jednostka bolszewicka, **lub**
- Wszystkie jednostki polskie opuszczą Litewsko-Białoruski lub Ukraiński TDW.

Wydarzenie rozpoczyna się w następnej Fazie Ruchu gracza polskiego.

19.1.1 Formowanie Armii Ochotniczej

Formowanie Armii Ochotniczej trwa 3 etapy (5.0). Na początku pierwszej Fazy Ruchu (5.1) każdego z 3 posunięć polskiego gracza podczas formowania Armii Ochotniczej, gracz polski umieszcza w Warszawie:

- 2 ochotnicze brygady piechoty;
- 2 ochotnicze pułki piechoty;
- 1 ochotniczą brygadę kawalerii;
- 1 jednostkę wsparcia (czołgi, artylerię lub jednostkę samochodów pancernych).

Wyjątek: jedną ochotniczą brygadę piechoty można umieścić we Lwowie zamiast w Warszawie, ale tylko raz podczas formowania Armii Ochotniczej.

Jeśli gracze chcą zachować wierność historyczną, powinna to być MOAO (Małopolskie Oddziały Armii Ochotniczej).

Na początku każdego z 3 polskich posunięć formowania Armii Ochotniczej należy przesunąć znacznik Przewagi Moralnej Polskiego TDW o 7 pól na korzyść gracza polskiego (13.3).

Dodatkowo, gracz polski może teraz umieścić Dywizję Bułak-Bałachowicza (BB) jako Wprowadzenie na następne posunięcie gracza polskiego (19.7).

19.1.2 Dywizje ochotnicze

Dwie Pełne brygady ochotnicze, stojące na jednym heksie, mogą zostać Zreorganizowane w dywizję ochotniczą podczas polskiej Fazy Uzupełnień.

- Dywizji ochotniczej nie można ponownie podzielić na brygady.
- Brygady użyte do utworzenia dywizji ochotniczej są usuwane z gry (3.6).
- Poza tym łączenie brygad odbywa się zgodnie ze standardowymi zasadami Reorganizacji jednostek (18.1).

19.1.3 Pułki ochotnicze

Pułki ochotnicze można wykorzystać do Wzmocnienia (17.3) Zredukowanych lub Skadrowanych (3.3) regularnych jednostek piechoty (tj. jednostek piechoty bez pasków).

- W Fazie Uzupełnień pułk ochotniczy może zostać połączony ze Zredukowaną lub Skadrowaną jednostką piechoty stojącą na jednym heksie. Jednostka zostaje Wzmocniona o 1 stopień, a pułk ochotniczy usunięty z gry (3.6).
- Jednostka może zyskać tylko 1 stopień na Fazę Uzupełnień (tj. jednostka nie może być połączona z dwoma pułkami ochotniczymi w tym samym posunięciu, ani nie może zostać Wzmocniona Uzupełnieniem (17.0) w tym samym posunięciu, co połączenie z pułkiem ochotniczym).
- W przeciwieństwie do Wzmocnienia za pomocą Uzupełnienia, Wzmocnienie pułkiem ochotniczym można wykonać w dowolnym miejscu, nawet w sąsiedztwie wrogich jednostek.

Wyeliminowane pułki ochotnicze są usuwane z gry (3.6).

19.1.4 Brygady ochotnicze

Brygady ochotnicze – Pełne lub Zredukowane – również mogą być użyte do Wzmocnienia Zredukowanych lub Skadrowanych regularnych jednostek. Proces przebiega według tych samych zasad, co w przypadku pułków ochotniczych, z dwiema różnicami:

- Wzmocnienie ma ten sam efekt niezależnie od tego, czy brygada ochotnicza jest Pełna, czy Zredukowana.
- Ochotnicze brygady piechoty mogą Wzmacniać tylko regularne jednostki piechoty, podczas gdy ochotnicze brygady kawalerii mogą Wzmacniać tylko regularne jednostki kawalerii.

Wyeliminowane brygady ochotnicze są usuwane z gry (3.6). Jeśli zostaną Zredukowane, można je normalnie Wzmocnić.

19.2 POLSKIE JEDNOSTKI REZERWOWE

Jednostki rezerwowe oznaczone są szarym paskiem. Jeśli nie znajdują się na karcie scenariusza, należy je umieścić na polu Rezerwy i Sojusznicy.

- Gracz polski może utworzyć 4 brygady rezerwowe (1R, 2R, 3R i 7R), zgodnie z zasadami Odtwarzania (17.2).
- Jednostki rezerwowe mogą być umieszczone w dowolnej miejscowości kontrolowanej przez gracza polskiego na Polskim TDW.
- 23 Dywizja Rezerwowa (23R) może wejść do gry tylko w przypadku grania z opcjonalną zasadą Priorytety Polityczne Powstanie Śląskie (25.5.1). Jeśli tak się stanie, dywizja ta zastępuje 7 Brygadę Rezerwową lub, jeśli ta brygada jest już na mapie, dowolną inną brygadę rezerwową na polu Rezerwy i Sojusznicy.

19.3 DYWIZJE LITEWSKO-BIAŁORUSKIE

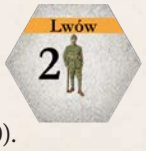
Dwie dywizje litewsko-białoruskie oznaczone są ciemnoczerwonym paskiem. Jeśli nie znajdują się na karcie scenariusza, należy je umieścić na polu Dostępne do Odtworzenia.

- Dywizje te nie mogą dobrowolnie wejść na Ukraiński TDW (2.4). Jeśli zostaną zmuszone do Odwrotu (11.0) na Ukraiński TDW, muszą zostać z niego poruszone w następnej Fazie Ruchu (5.1) gracza polskiego.
- 2 Dywizja Litewsko-Białoruska może zostać podzielona na brygady i vice versa zgodnie z zasadami Reorganizacji (18.0).
- Jeśli w Wilnie znajdują się litewskie jednostki, tylko dywizje litewsko-białoruskie mogą je Zaatakować (10.0).

Dwie Dywizje Litewsko-Białoruskie składały się głównie z ochotników polskiej narodowości lub spolonizowanych mieszkańców Kresów Wschodnich. Obie jednostki stanowiły integralną część polskiej armii.

19.4 OBROŃCY LWOWA

Jednostka obrońców Lwowa oznaczona jest żółtym paskiem i zawsze należy ją umieścić we Lwowie. Obrońcy Lwowa:



- Nie mogą Atakować (10.0) ani ruszać się (7.0).
- Zaatakowani, automatycznie otrzymują Rozkaz Specjalny Uporczywej Obrony (14.2). Ten automatyczny rozkaz nie wlicza się do limitu Rozkazów Specjalnych gracza w posunięciu.
- Zmuszeni do Odwrotu (11.0) lub poniesienia straty, zostają usunięci z gry (3.6).

Jednostka ta reprezentuje ludność cywilną Lwowa, gotową do obrony miasta przed bolszewikami.

19.5 PIECHOTA ZMOTORYZOWANA

Zmotoryzowana jednostka piechoty przedstawiona jest za pomocą ciężarówki. Jeśli nie znajduje się na karcie scenariusza, należy ją umieścić na polu Dostępne do Odtworzenia. Piechota zmotoryzowana:

- Może poruszać się przez heksy, które mają maksymalnie 2 PS wrogich jednostek.
- Ignoruje wrogie LK (4.0), przez które się porusza, jeśli jednocześnie nie przekracza rzeki lub wkracza na trudny teren.
- Nie może dobrowolnie przekroczyć dużej rzeki bez mostu.
- Jeśli jest zmuszona do Odwrotu (11.0) przez dużą rzekę bez mostu, zostaje wyeliminowana.
- Pozostaje Zaopatrzona (15.0) podczas posunięcia gracza fazującego, jeśli przejdzie przez wrogie jednostki lub LK.

19.6 BRYGADY KOZACKIE

Dwie brygady kozackie oznaczone są brązowym paskiem. Jeśli nie znajdują się na karcie scenariusza, należy je umieścić na polu Rezerwy i Sojusznicy.

- Kiedy jakakolwiek bolszewicka dywizja Konarmii (20.1) poniesie stratę, za każdą stratę należy umieścić jedną dostępną brygadę kozacką jako Wprowadzenie (16.0) na następne posunięcie gracza polskiego.
- Brygadę kozacką można umieścić na dowolnym heksie, oddalonym o co najmniej 3 heksy od jakiejkolwiek wrogiej jednostki.
- Jeśli zostaną wyeliminowane, zostają usunięte z gry (3.6).

Brygady te reprezentują dezerterów z Konarmii oraz białogwardyjskich żołnierzy internowanych w Polsce w marcu 1920, którzy przeszli na stronę polską.

19.7 DYWIZJE KONTRREWOLUCYJNE

Dwie dywizje kontrrewolucyjne oznaczone są białym paskiem z czarnymi obwódkami. Jeśli nie znajdują się na karcie scenariusza, należy je umieścić na polu Rezerwy i Sojusznicy.

- Nie mogą zostać Wzmocnione (17.3) przez Uzupełnienia polskie ani ukraińskie. Można je jednak Wzmocnić w specjalnych okolicznościach (19.9).
- Jeśli zostaną wyeliminowane, zostają usunięte z gry (3.6).

Każda jednostka kontrrewolucyjna wchodzi do gry w inny sposób:

- **1 Dywizja Piechoty (1)** zostaje umieszczona jako Wprowadzenie (16.0) na następne posunięcie gracza polskiego, jeśli jakakolwiek jednostka bolszewicka przekroczy Wisłę.

- **Dywizja Bułaka-Bałachowicza (BB)** zostaje umieszczona jako Wprowadzenie (16.0) na następne posunięcie gracza polskiego, jeśli:
  - Rozpoczęło się formowanie Armii Ochotniczej, **lub**
  - Gracz bolszewicki zyskał Uzupełnienie za pomocą znacznika Czeka (17.1.5).

Jednostki te reprezentują rosyjskich białogwardzistów generała Borysa Peremykina i białoruskie siły Stanisława Bułak-Bałachowicza, które walczyły po polskiej stronie.

19.8 JEDNOSTKI UKRAIŃSKIE

Siedem jednostek ukraińskich, sprzymierzonych z Polską, oznaczonych jest niebieskim paskiem. Jeśli nie znajdują się na karcie scenariusza, należy je umieścić na polu Ukraina. Jednostki ukraińskie:

- Nie mogą dobrowolnie wejść na Litewsko-Białoruski TDW (2.4). Jeśli zostaną zmuszone do Odwrotu (11.0) na Litewsko-Białoruski TDW, muszą zostać z niego poruszone w następnej Fazie Ruchu (5.1) gracza polskiego.
- Nie mogą zostać Odtworzone (17.2) i Wzmocnione (17.3) przy użyciu Uzupełnień polskich. Zamiast tego jednostki te korzystają z Uzupełnień ukraińskich i mogą także zostać Wzmocnione w specjalnych okolicznościach (19.9).
- Można Odtworzyć przy użyciu Uzupełnień ukraińskich (17.1.4), jeśli znajdują się na polu Ukraina (dotyczy to tylko piechoty).

Ponadto ukraińska brygada kawalerii nie może zostać Odtworzona i wchodzi do gry w wyniku wydarzenia Bunt Strzelców Siczowych (20.4.1).

19.8.1 Jednostki ukraińskie a Kijów

Jeżeli gracz polski nie zdobędzie Kijowa do końca etapu 30.V, należy usunąć z gry wszystkie jednostki ukraińskie.

Aby jednostki ukraińskie pozostały w grze, wystarczy, że gracz polski zajmie Kijów w dowolnym momencie przed lub w trakcie etapu 30.V – nie ma znaczenia, czy bolszewicy odbiją Kijów.

Warto postawić znacznik Kijów (13.3.3) na etapie 30.V dla przypomnienia.

19.9 UZUPEŁNIENIA JEDNOSTEK UKRAIŃSKICH I KONTRREWOLUCYJNYCH

Od momentu, gdy rozpocznie się formowanie Armii Ochotniczej (19.1.1), jeśli gracz polski wykona Pauzę Operacyjną na dowolnym TDW ze Zredukowaną jednostką kontrrewolucyjną lub ukraińską, gracz ten może wybrać jedną taką jednostkę i rzucić 1k6.

Należy zmodyfikować ten rzut dla każdego Poziomu Morale TDW, na którym znajduje się ta jednostka (od –2, jeśli gracz bolszewicki ma 2 Poziom Morale, do +2, jeśli gracz polski ma 2 Poziom Morale) i jeśli wynik wynosi:

- 1-3: **Nic się nie dzieje.**
- 4-6: **Wzmocnij tę jednostkę.**

Oddziały kontrrewolucyjne i ukraińskie często rekrutowały żołnierzy spośród więźniów i dezerterów.

20. BOLSZEWICKIE JEDNOSTKI NIESTANDARDOWE

Wszystkie jednostki bez pasków lub z paskami w kolorze innym niż morski, lub żółty (reprezentujące odpowiednio Front Zachodni i Południowo-Zachodni), kontrolowane przez gracza bolszewickiego, są jednostkami niestandardowymi (3.2).

O ile nie określono inaczej, bolszewickie jednostki niestandardowe mogą zostać Odtworzone (17.2), jeśli zostaną wyeliminowane i podlegają tym samym zasadom, co jednostki regularne.

20.1 KONARMIA

Sześć jednostek Konarmii – 4 Elitarne dywizje kawalerii, 1 brygada kawalerii i 1 jednostka samochodów pancernych (o numerach odpowiednio 4, 6, 11, 14, S i 9) – to jedyne jednostki bolszewickie, które nie są oznaczone paskiem.

Konarmia to potoczna nazwa bolszewickiej 1 Armii Konnej dowodzonej przez Siemiona Budionnego.

20.1.1 Heksy wejścia Konarmii

Kiedy jednostki Konarmii wchodzą do gry jako Wprowadzenia (16.0) w etapie 23.V, gracz bolszewicki musi umieścić je na jednym lub kilku heksach oznaczonych czerwoną gwiazdą w południowo-wschodnim rogu mapy.

- Jednostki Konarmii nie mogą skorzystać z Przerzutu Kolejowego (9.0) w posunięciu, w którym wchodzą do gry, zamiast tego mogą poruszyć się, wydając PR (7.1).
- W etapach od 16.V do 6.VI jednostki polskie nie mogą wchodzić na heksy wejścia Konarmii. Jeśli jakieś już tam

są, muszą zostać z nich poruszone w następnej Fazie Ruchu gracza polskiego (5.1).

20.1.2 Specjalne Uzupełnienia Konarmii

W Fazie Uzupełnień gracza bolszewickiego, jeśli w tym posunięciu żadna jednostka Konarmii nie dokonała Ataku (10.0), gracz bolszewicki może rzucić 1k6 za każdą Zredukowaną, Skadrowaną lub wyeliminowaną dywizję Konarmii i jeśli wynik wynosi:

- **1-4:** Nic się nie dzieje.
- **5-6:** Dywizja zostaje Odtworzona (17.2) lub Wzmocniona (17.3) bez płacenia Uzupełnianiami.

Jednostka Wzmocniona w ten sposób musi być Zaopatrzona (15.0) i nie sąsiadować z żadną wrogą jednostką.

Konarmia cieszyła się uprzywilejowaną sytuacją w zakresie zaopatrzenia i uzupełnień dzięki Sergo Ordżonikidze, przywódcy bolszewików na Kaukazie.

20.1.3 Wycofanie Konarmii poprzez demoralizację

Należy usunąć z gry wszystkie jednostki Konarmii, jeśli na koniec posunięcia gracza bolszewickiego spełnione zostaną oba warunki:

- Na mapie nie ma ani jednej Pełnej (3.3) dywizji Konarmii **oraz**
- Gracz bolszewicki nie posiada Przewagi Moralnej (13.0) na Ukraińskim i Polskim TWD (tj. Przewagi Moralnej co najmniej 1 pole na korzyść gracza bolszewickiego).

20.1.4 TDW Konarmii

Jednostki Konarmii należą do Frontu Południowo-Zachodniego. Jednakże gracz bolszewicki może przenieść Konarmię do Frontu Zachodniego, jeśli:

- Na początku posunięcia gracza bolszewickiego na Polskim TDW znajdują się 2 lub więcej jednostek Frontu Południowo-Zachodniego.

Jednostki Konarmii nie mogą Atakować (10.0) w posunięciu, w którym doszło do przeniesienia, ale od tej chwili należą do Frontu Zachodniego i są traktowane jak wszystkie inne jednostki Frontu Zachodniego.

Jeśli w momencie przeniesienia znajdują się na Ukraińskim TDW, podczas każdej z Faz Ruchu gracza bolszewickiego muszą zostać przesunięte bliżej (w rozumieniu heksów, nie wydanych PR) Polskiego lub Litewsko-Białoruskiego TDW, aż dotrą do któregokolwiek z nich.

Konarmia została przeniesiona do Frontu Zachodniego na początku sierpnia, ale rozkazy zostały zignorowane pod naciskiem Stalina, komisarza politycznego Frontu Płd-Zach., który chciał ją wykorzystać do zdobycia Lwowa.

20.2 BOLSZEWICKIE DYWIZJE REZERWOWE

Dziewięć dywizji rezerwowych oznaczonych jest grubym szarym paskiem u góry i cienkim morskim lub żółtym paskiem (w zależności od przynależności do Frontu) u dołu. Jeśli nie znajdują się na karcie scenariusza, należy je umieścić na odpowiednich dla Frontów polach Rezerwa. Są to:

- 3 dywizje rezerwowe Frontu Zachodniego (19, 48, 55).
- 3 dywizje rezerwowe Frontu Południowo-Zachodniego (3, 46, Ł).
- 3 dywizje rezerwowe kawalerii (8K, 17, 33K), które można umieścić na mapie jako jednostki dowolnego Frontu.

20.2.1 Umieszczanie dywizji rezerwowych

Istnieją cztery przypadki, w których gracz bolszewicki może umieścić dywizję rezerwową piechoty jako Wprowadzenie (16.0) na następne posunięcie gracza bolszewickiego. Jeżeli jednostka polska:

- Znajduje się 2 heksy od wschodniej krawędzi mapy (należy umieścić dywizję rezerwową tego Frontu, który jest przypisany do TDW, w którym ta jednostka polska skończyła swój ruch) **lub**
- Przekroczyła Dźwinę (należy umieścić dywizję rezerwową Frontu Zachodniego) **lub**
- Wkroczyła do Smoleńska (należy umieścić dywizję rezerwową Frontu Zachodniego).

Ponadto, jeżeli rozpoczęło się formowanie Armii Ochotniczej (19.1.1):

- Front, który wykona Pauzę Operacyjną (17.1.1), może umieścić dywizję rezerwową jako Wprowadzenie (16.0) zamiast otrzymać 2 Uzupełnienia (17.0).
  - Można umieścić tylko jedną dywizję rezerwową na posunięcie, nawet jeśli oba Fronty wykonają Pauzę.
  - Elitarną Łotewską Dywizję Strzelców (Ł) można umieścić dopiero po umieszczeniu wszystkich pozostałych dywizji rezerwowych piechoty.

20.2.2 Rezerwowe dywizje kawalerii

W każdym z czterech przypadków, wraz z umieszczeniem rezerwowej dywizji piechoty, gracz bolszewicki może **dodatkowo** utworzyć rezerwową dywizję kawalerii któregokolwiek z Frontów, rozwiązując regularną jednostkę piechoty lub kawalerii tego Frontu (niektóre rezerwowe dywizje kawalerii są umieszczane podczas przygotowania lub Wprowadzania

danego scenariusza; jednostki te nie mogą zostać utworzone, chyba że zostaną wcześniej wyeliminowane).

- Rozwiązana jednostka musi mieć co najmniej 2 PS i nie może sąsiadować z wrogimi jednostkami.
- Nowo utworzona rezerwowa dywizja kawalerii zastępuje rozwiązaną jednostkę jako Zredukowana (3.3).
- Rozwiązana jednostka jest usuwana z gry (3.6).

Każda z trzech rezerwowych dywizji kawalerii posiada dwa żetony i może zostać utworzona albo jako jednostka Frontu Zachodniego, albo jako jednostka Frontu Południowo-Zachodniego. Należy użyć odpowiedniego żetonu dywizji (z morskim lub żółtym paskiem, w zależności od Frontu). Jeśli zostanie wyeliminowana, rezerwowa dywizja kawalerii może zostać utworzona ponownie jako jednostka dowolnego Frontu.

Wyeliminowanej rezerwowej dywizji kawalerii nie można Odtworzyć. Wraca ona jednak na pole Rezerwy i można ją utworzyć ponownie.

20.3 POLSKA DYWIZJA STRZELCÓW

1 Polska Dywizja Strzelców oznaczona jest białym paskiem. Należy ją umieścić poza planszą. Gracz bolszewicki może spróbować umieścić ją na planszy, jeśli spełnione są oba warunki:

- Zakończyło się formowanie Armii Ochotniczej (19.1.1), **oraz**
- Gracz bolszewicki kontroluje Białystok lub Lublin.

Jeśli te warunki są spełnione, w każdej bolszewickiej Fazie Uzupełnień (5.1), w której 1 Polskiej Dywizji Strzelców nie ma na mapie, gracz bolszewicki rzuca 1k6 i jeśli wynik wynosi:

- **1-4:** Nic się nie dzieje.
- **5-6:** Należy umieścić 1 Polską Dywizję Strzelców jako Zredukowaną (3.3) w jednym z tych dwóch miast.

Po umieszczeniu tej jednostki, w każdej kolejnej bolszewickiej Fazie Uzupełnień, w której gracz bolszewicki wciąż kontroluje Białystok lub Lublin, gracz ten rzuca 1k6 i jeśli wynik jest:

- **Parzysty:** nic się nie dzieje.
- **Nieparzysty:** należy Wzmocnić (17.3) 1 Polską Dywizję Strzelców.

Jest to jednostka, która teoretycznie mogłaby zostać sformowana przez bolszewików, gdyby zdołali oni wywołać rewolucyjne nastroje u mieszkańców wschodniej Polski.

20.4 STRZELCY SICZOWI

Trzy brygady Strzelców Siczowych oznaczone są niebieskim paskiem. Jeśli nie znajdują się na karcie scenariusza, należy je umieścić poza planszą. Na początku scenariuszy 2, 3 i 9 Strzelcy Siczowi mogą zbuntować się w obliczu polskiej ofensywy. Mogą też zdezerterować w dalszej części rozgrywki.

- Strzelcy Siczowi wchodzą w skład Frontu Południowo-Zachodniego.
- Nie można ich Odtwarzać (17.2) za pomocą Uzupełnień bolszewickich. Zamiast tego jednostki te można Odtwarzać w specjalnych okolicznościach (20.4.3).

Halickie Czerwone Brygady Ukraińskich Strzelców Siczowych wchodziły w skład bolszewickiej 12 i 14 Armii, ale pierwsza została szybko rozbita i wzięta do niewoli, a dwie pozostałe poddały się Polakom bez walki.

20.4.1 Bunt Strzelców Siczowych

Rozgrywając Scenariusze 2, 3 lub 9, na początku gry każdy gracz wybiera jeden wybrany znacznik ze swojej puli trzech ponumerowanych ukraińskich znaczników i odkłada go z boku planszy. Każdy znacznik odpowiada jednej brygadzie Strzelców Siczowych na mapie i wskazuje, do której brygady gracz zamierza wysłać emisariuszy (Polacy) lub komisarzy (bolszewicy).

Gdy tylko pierwsza jednostka polska, która zakończy swój ruch obok jakiejkolwiek jednostki Strzelców Siczowych, obaj gracze odkrywają wybrane przez siebie znaczniki.

- Jeśli gracze wybrali różne brygady (liczby):
  - **Brygada wybrana przez gracza polskiego** dołącza do strony polskiej. Nie może się poruszać, ale w następnej Fazie Ataku (5.1) może Zaatakować sąsiednie jednostki bolszewickie. Na koniec polskiego posunięcia brygada ta jest wyeliminowana. Gracz polski może swobodnie przesuwać swoje jednostki przez i na heks tej brygady.
  - **Brygada wybrana przez gracza bolszewickiego** pozostaje lojalna: od tego momentu uważana jest za regularną jednostkę bolszewicką.
  - **Brygada niewybrana przez żadnego z graczy** rozpoczyna negocjacje.
- Jeżeli brygada została wybrana przez obu graczy lub przez żadnego z nich, brygada ta jest zwana brygadą negocjującą. Traktowana jest jak każda inna jednostka bolszewicka, ale może nie się ruszać, ani Atakować.
  - **Jeśli polski gracz nie Zaatakuje (10.0) brygady negocjującej w tym posunięciu**, brygada ta podda się i zostanie wyeliminowana na koniec polskiego posunięcia.

- **Jeśli polski gracz Zaatakuje brygadę negocjującą w tym posunięciu**, brygada ta pozostaje lojalna: od tego momentu uważana jest za regularną jednostkę bolszewicką.

Jeśli choć jedna brygada Strzelców Siczowych przestanie być lojalna wobec bolszewików, należy umieścić sprzymierzoną z Polakami ukraińską brygadę kawalerii (H) jako Wprowadzenie (16.0) na następne posunięcie gracza polskiego. Można ją umieścić w dowolnej miejscowości kontrolowanej przez gracza polskiego (nawet jeśli sąsiaduje z wrogimi jednostkami) na Ukraińskim TDW.

20.4.2 Dezercja Strzelców Siczowych

Jeśli gracz polski ma 2 Poziom Morale (13.2) na Ukraińskim TDW, należy natychmiast wyeliminować wszystkie brygady Strzelców Siczowych.

20.4.3 Odtwarzanie Strzelców Siczowych

Jeśli gracz bolszewicki nie ma na mapie wszystkich Strzelców Siczowych i kontroluje Lwów lub Stanisławów oraz Borysław (miasta na południe od Lwowa), podczas bolszewickiej Fazy Uzupełnień, gracz bolszewicki może rzucić 1k6 i jeśli wynik wynosi:

- **1-5:** Nic się nie dzieje.
- **6:** Gracz bolszewicki umieszcza jedną brygadę Strzelców Siczowych w dowolnej, kontrolowanej przez gracza bolszewickiego, miejscowości na Ukraińskim TDW oddalonej o co najmniej 2 heksy od jakiejkolwiek wrogiej jednostki.

Sukcesy bolszewickie mogą dać okazję do wykorzystania prorosyjskich sympatii w Galicji i werbowania ludzi do Armii Czerwonej.

21. LITWA

W czasie wojny polsko-bolszewickiej Litwa i Polska toczyły między sobą wojnę o ograniczonym charakterze o Wileńszczyznę.

21.1 JEDNOSTKI LITEWSKIE

Gracz bolszewicki kontroluje trzy jednostki litewskie. Jednostki litewskie i bolszewickie nie mogą jednak stać na tym samym heksie (6.0), ani razem Atakować (10.0).

- Właściwym Kierunkiem Odwrotu (11.1) jednostek litewskich jest Kowno, które jest jednocześnie ich źródłem Zaopatrzenia (15.0).
- W Kownie pojawiają się Wprowadzenia (16.0) litewskie.
- Jednostki litewskie nie otrzymują Uzupełnień (17.0), nie mogą być Odtwarzane (17.2), ani Przerzucane Koleją (9.0), a ich Ataki nie wpływają na charakter działań bolszewickich (17.1.1). Jeśli zostaną wyeliminowane, zostają usunięte z gry.
- Bolszewicka Przewaga Moralna (13.0) w Litewsko-Białoruskim TDW modyfikuje Szansę Powodzenia Ataku (10.3) w Atakach z udziałem jednostek litewskich i jest modyfikowana przez Ataki z udziałem Litwinów.
- Dopóki jednostka litewska nie przekroczy litewskiej linii demarkacyjnej (21.2), jednostki litewskie nie mogą być Atakowane przez jednostki polskie.

21.2 TERYTORIUM LITWY

Czerwona przerywana linia na planszy to litewska linia demarkacyjna. Graniczy z początkowym terytorium Litwy i działa inaczej niż pozostałe granice w grze.

- Jednostki bolszewickie nie mogą dobrowolnie przekroczyć litewskiej linii demarkacyjnej. Jeśli zostaną zmuszone do Odwrotu (11.0) przez nią, muszą opuścić Litwę w następnej Fazie Ruchu gracza bolszewickiego.
- Jednostki polskie podlegają tym samym ograniczeniom, o ile żadna jednostka litewska nie przekroczyła litewskiej linii demarkacyjnej. Kiedy to nastąpi, jednostki polskie będą mogły swobodnie wchodzić na terytorium Litwy, jednakże nie będą mogły Atakować (10.0) jednostek litewskich w Kownie, ani wchodzić do Kowna.

21.3 LINIA ASPIRACJI LITEWSKICH

Żółta przerywana linia na planszy to linia aspiracji litewskich. Jednostki litewskie nie mogą dobrowolnie przekroczyć linii aspiracji litewskich.

- Po tym jak jednostki litewskie przejmą kontrolę nad Wilnem, jednostki bolszewickie nie mogą dobrowolnie przekroczyć tej linii, ale mogą korzystać z Przerzutu Kolejowego (9.0) i śledzić Zaopatrzenie (15.0) przez nią. Ograniczenie to zostaje zniesione po wyeliminowaniu wszystkich jednostek litewskich.
- Należy oznaczyć miejscowości, zajęte przez jednostki litewskie, litewskim znacznikiem kontroli.
- Jednostki polskie ignorują tę linię.

21.4 ZDOBYCIE WILNA

Jednostki litewskie muszą przekroczyć litewską linię demarkacyjną lub Zaatakować (10.0) Wilno do końca etapu 29.VIII (tego samego etapu, w którym dwie Litewskie Dywizje Piechoty wchodzą do gry jako Wprowadzenia) i zdobyć Wilno w ciągu kolejnych dwóch etapów.

- Jeśli jednostki litewskie nie zajmą Wilna w ciągu dwóch etapów od Ataku lub przekroczenia litewskiej linii demarkacyjnej, należy usunąć je z gry. Dla przypomnienia gracze mogą umieścić znacznik Wilna na Torze Etapów.
- Jeśli w Wilnie są jednostki litewskie, gracz polski może je Zaatakować tylko dywizjami litewsko-białoruskimi (19.3).
- Jeżeli jednostki litewskie stracą kontrolę nad Wilnem, należy usunąć je z gry.
- Jednostki litewskie mogą zająć Wilno, nawet jeśli jest ono już kontrolowane przez bolszewików (o ile na heksie nie ma jednostek bolszewickich).

22. ROZGRYWKI TRZYOSOBOWE

W *1920: Nest of Eagles* można grać w trzy osoby. Jeden z graczy dowodzi jednostkami polskimi, a dwaj pozostali dowodzą jednostkami bolszewickimi – każdy kontroluje jeden z Frontów.

Gracz dowodzący Frontem Zachodnim nazywany jest graczem Frontu Zachodniego, a gracz dowodzący Frontem Południowo-Zachodnim nazywany jest graczem Frontu Południowo-Zachodniego.

22.1 KTO MA PIERWSZEŃSTWO

Pierwszeństwo w wykonywaniu ruchów bolszewickich, w tym w zarządzaniu Fazą Ruchu Odwodów (8.0), ma gracz, którego jednostki operują na TDW o niższej Przewadze Moralnej (13.0).

Jeżeli gra toczy się na Polskim TDW, Pierwszeństwo ma gracz, który posiada mniej jednostek innych, niż Skadrowane, na zachód od linii Grodno-Kobryń-Kołomyja. Dywizje kawalerii liczą się podwójnie, a Elitarne dywizje kawalerii – potrójnie.

- Faza Ruchu Odwodów aktywowana przez jednego gracza jest również realizowana przez drugiego.
- Gracz posiadający Pierwszeństwo decyduje, który Front otrzyma dodatkowe Uzupełnienie (17.1.2).
- Gracz z Pierwszeństwem decyduje, jak rozmieszczać bolszewickie dywizje rezerwowe (20.2).
- Pierwszeństwo sprawdzane jest na początku posunięcia graczy bolszewickich.

22.2 WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Scenariusze 3-7 i 9 zawierają zasady dotyczące warunków zwycięstwa w grach trzyosobowych, odzwierciedlające historyczną rywalizację pomiędzy dowódcami dwóch Frontów. W niektórych scenariuszach obaj gracze bolszewiccy mogą wygrać w tym samym czasie. W innych – tylko jeden, jeśli w ogóle.

- Jeśli Pierwszeństwo ma zadecydować, który gracz bolszewicki wygra scenariusz, należy je sprawdzić na koniec ostatniego posunięcia graczy bolszewickich.

23. ZASADY OPCJONALNE

Poniższe zasady są zasadami opcjonalnymi, które można zastosować w grze za zgodą obu graczy. Zasady Ukrycia (23.1) i Marszu Forsownego (23.2) można zastosować w dowolnym scenariuszu, natomiast pozostałe zasady należy stosować wyłącznie w scenariuszu Rok 1920.

23.1 UKRYCIE

Gracze mogą wprowadzać do gry znaczniki Patrolów i tworzyć Zgrupowania, aby ukryć tożsamość swoich jednostek i wykonywać działania pozorujące (gracze mogą zdecydować się na użycie Patroli bez Zgrupowań, Zgrupowania bez Patroli, lub obu zasad jednocześnie). Po umieszczeniu znacznika Patrolu na jednostce, przeciwnik nie może sprawdzić, jaka jednostka znajduje się pod znacznikiem, z wyjątkiem dokonania zwiadu. W wyniku ujawnienia jednostek ze znacznikiem Patrolu – przez przeciwnika lub samego gracza – znaczniki te są z nich usuwane.

23.1.1 Patrole

Każdy gracz ma 8 znaczników Patrolu. Znaczniki te można umieścić w Fazie Uzupełnień gracza na dowolnych jednostkach gracza, które nie sąsiadują z wrogimi jednostkami. Jeśli znaczniki Patroli się wyczerpią, nie będzie można tworzyć nowych Patroli.

- Patrole nie generują LK (4.0) i mają 3 PR. Na potrzeby określania, co jest Odwodem (8.2), Patrol ma 2 PS.
- Jednostki mogą wejść do gry jako Patrole podczas przygotowania lub jako Wprowadzenia (16.0).
- Jeśli co najmniej dwie jednostki znajdujące się pod jednym znacznikiem Patrolu rozdzieli się, na każdej jednostce należy umieścić oddzielny znacznik Patrolu (wzięty z puli lub innej jednostki, zachowując limit 8 znaczników Patrolu).
- Gracz nie może umieszczać znaczników Patrolu na jednostkach Skadrowanych (3.3) ani wsparcia (3.4). Dodatkowo, gracz bolszewicki nie może ukrywać Strzelców Siczowych (20.4) i jednostek litewskich (21.1).
- Gracz może umieścić na mapie jako Wprowadzenie (16.0) fikcyjną jednostkę, składającą się z dwóch znaczników Patrolu, aby zmylić przeciwnika. Ta fikcyjna jednostka jest traktowana jako prawdziwa, dopóki nie zostanie odkryta; oba znaczniki są następnie usuwane z mapy i wracają do puli.
- Jeśli wszystkie Zaatakowane (10.0) jednostki są fikcyjne, Atakujące jednostki mogą wykonać Pościg (12.0).

23.1.2 Zgrupowania

Każdy gracz ma dwa zestawy 3 znaczników Zgrupowań, oznaczonych literami A, B i C. Gracz może zastąpić stos jednostek stojących na jednym heksie, który nie sąsiaduje z jednostkami przeciwnika, znacznikiem Zgrupowania w swojej Fazie Uzupełnień. Jednostki te umieszcza się obok planszy, pod drugim znacznikiem Zgrupowania oznaczonym tą samą literą.

- Zgrupowania zawsze generują LK (4.0) i mają 3 PR. Na potrzeby określania, co jest Odwodem (8.2), Zgrupowanie ma 8 PS.
- Gracz zarządza Zgrupowaniem jak każdą inną jednostką, dopóki nie zostanie ona odkryta. Po odkryciu znacznik Zgrupowania jest usuwany, a jednostki trzymane pod drugim znacznikiem obok planszy są umieszczane z powrotem na mapie.
- Zgrupowanie traktuje się tak samo jak Patrol, ale można je dodatkowo przykryć oddzielnym znacznikiem Patrolu, aby jeszcze bardziej zmylić przeciwnika.
- Przeciwnik nie może sprawdzić, jakie jednostki znajdują się pod znacznikiem Zgrupowania obok planszy.
- Zgrupowanie może składać się maksymalnie z dwóch dywizji. Brygady i pułki traktowane są jako pół dywizji.
- Stos jednostek umieszczony razem jako Wprowadzenia (16.0) można natychmiast połączyć w Zgrupowanie.
- Gracz nie może łączyć jednostek Skadrowanych (3.3), ani wsparcia (3.4) w Zgrupowanie. Dodatkowo, gracz bolszewicki nie może łączyć w Zgrupowania Strzelców Siczowych (20.4) i jednostek litewskich (21.1).

23.1.3 Odkrywanie ukrytych jednostek

Jednostki znajdujące się pod znacznikiem Patrolu lub Grupy są ukryte. Są ujawniane, jeśli:

- Zostaną wykorzystane do odkrycia ukrytych wrogich jednostek.
- Zaatakują (10.0).
- Zostaną Zaatakowane.
- Gracz dobrowolnie je odkryje (tylko w swojej Fazie).
- Zostaną ujawnione przez wrogie jednostki.

Jednostki, należące do aktywnego gracza, mogą ujawnić sąsiednie ukryte wrogie jednostki tylko podczas Fazy Ruchu Odwodów (8.0), tylko jeśli są Odwodami **oraz**:

- nie poruszą się **lub**
- poruszą się i mogą wydać pozostałe PR (7.2), aby ujawnić ukryte jednostki na sąsiednim heksie (jednostka musi mieć wystarczającą liczbę niewykorzystanych PR, aby wejść na ten heks, ignorując wrogie LK).

Jeśli na co najmniej 2 sąsiednich heksach znajdują się ukryte jednostki, aktywny gracz wybiera heks, będący celem akcji ujawnienia. Jeśli celem jest stos ukrytych jednostek, traktuj wszystkie ukryte jednostki w stosie jako 1 jednostkę.

Jeśli jednostka wykonująca akcję ujawnienia nie porusza się, **liczba ukrytych wrogich jednostek, którą może ujawnić**, zależy od typu jednostki wykonującej akcję ujawnienia:

- Jednostka piechoty bez LK (4.0), samochody i pociągi pancerne (3.4) – **1 jednostka**
- Jednostka piechoty z LK, jednostka kawalerii bez LK – **2 jednostki**
- Elitarna jednostka piechoty, jednostka kawalerii z LK – **3 jednostki**
- Elitarna jednostka kawalerii – **wszystkie sąsiednie jednostki**

Jednostka dokonująca Pościgu (12.0) może także ujawnić sąsiednie ukryte wrogie jednostki (jednostka musi mieć wystarczającą liczbę niewykorzystanych PR, aby wejść na ten heks, ignorując wrogie LK).

Jeśli wszystkie jednostki na odkrytym heksie są fikcyjne, należy je usunąć, a jednostka wykonująca akcję ujawnienia może wydać PR zgodnie ze standardowymi kosztami ruchu (7.1), aby wejść na ten heks.

Ujawnienie wrogich jednostek jest traktowane jako 1 (ale nigdy więcej niż 1) Atak na potrzeby określenia charakteru działań (17.1.1), jakie jednostki przeprowadzają dla danego TDW (gracz polski) lub Frontu (gracz bolszewicki).

- Jeśli ujawnianie miało miejsce podczas Fazy Ruchu Odwodów gracza niefazującego, ta zasada odnosi się do następnego posunięcia tego gracza.

Patrole, czołgi i artyleria nie mogą ujawniać wrogich jednostek.

23.2 MARSZ FORSOWNY

Przewaga Moralna (13.0) może przełożyć się na zwiększenie możliwości poruszania się jednostek, co jednak grozi stratami w marszu i spadkiem morale.

23.2.1 Ucieczka

Jeśli przeciwnik ma 1 lub 2 Poziom Morale (13.2) na danym TDW, gracz może zwiększyć możliwości ruchu każdej jednostki o +1 PR lub +2 PR, jeśli cały ruch jest wykonany we właściwym Kierunku Odwrotu (11.1).

Jeśli jednostka poruszy się +1 PR, natychmiast po wykonaniu takiego ruchu gracz rzuca 1k6 i jeśli wynik wynosi:

- **1** – jednostka ponosi 1 stratę.
- **2 lub 3** – należy zwiększyć Przewagę Moralną przeciwnika na danym TDW o 1 pole.
- **4, 5 lub 6** – brak dodatkowego efektu.

Jeśli jednostka poruszy się +2 PR, natychmiast po wykonaniu takiego ruchu gracz rzuca 1k6 i jeśli wynik wynosi:

- **1 lub 2** – jednostka ponosi 1 stratę.
- **3, 4 lub 5** – należy zwiększyć Przewagę Moralną przeciwnika na danym TDW o 1 pole.
- **6** – brak dodatkowego efektu.

Jeśli Przewaga Morale przeciwnika osiągnęła już maksymalny poziom (pole 24), wyniki zwiększające Przewagę Morale powodują, że jednostka ponosi zamiast tego 1 stratę.

23.2.2 Pogoń

Jeśli gracz ma 1 lub 2 Poziom Morale na danym TDW, gracz może zwiększyć możliwości ruchu każdej jednostki o +1 PR we właściwym Kierunku Odwrotu wrogich jednostek.

Natychmiast po wykonaniu takiego ruchu gracz rzuca 1k6 i jeśli wynik wynosi:

- **1** – jednostka ponosi 1 stratę.
- **2 lub 3** – należy zwiększyć Przewagę Moralną przeciwnika na danym TDW o 1 pole.
- **4, 5 lub 6** – brak dodatkowego efektu.

23.3 WZMOŻENIE MORALNE

Każdy gracz może wywołać Wzmożenie Moralne w swojej Fazie Ruchu Odwodów (8.0) i zwiększyć Przewagę Moralną (13.2) na dowolnym wybranym TDW o 2 pola. Przeciwnik natychmiast otrzymuje losowy ośmiokątny znacznik Wydarzenia politycznego.

- Każdy gracz ma oddzielną pulę 10 takich znaczników Wydarzeń, każdy oznaczony na odwrocie inną nazwą Wydarzenia i numerem.
- Otrzymany znacznik Wydarzenia może zostać wykorzystany przez gracza w przyszłości według jego uznania, ale tylko w Fazie określonej przez Wydarzenie.
- Wzmożenie Moralne może zostać wywołane tylko raz na Fazę (5.1).
- Gracz nie może aktywować Wzmożenia Moralnego, jeśli w puli Wydarzeń przeciwnika nie ma już znaczników Wydarzeń.

23.3.1 Wydarzenia polskie

1. **Rumunia wspiera Ukrainę** – *Faza Uzupełnień gracza polskiego.*

   Gracz polski otrzymuje dwa Uzupełnienia ukraińskie, o ile jest w stanie wytyczyć nieprzerwaną przez wrogie jednostki i LK linię kolejową z Warszawy do Rumunii lub Mohylowa Podolskiego.

2. **Polska wspiera białoruski ruch narodowy** – *Faza Uzupełnień gracza polskiego.*

   Gracz polski może umieścić Dywizję Bułaka-Bałachowicza (BB) w Mińsku w następnej Fazie Ruchu gracza polskiego.

   - Jeśli dywizja ta jest już na planszy i jest Zredukowana (3.3), zostaje natychmiast Wzmocniona (17.3).
   - Jeśli została usunięta z gry (3.6), umieszcza się ją w Mińsku jako Zredukowaną.
   - Jeśli w Mińsku znajduje się jednostka bolszewicka, a dywizja miałaby zostać wprowadzona, Wydarzenie nie może zostać rozegrane.

3. **Ententa naciska na Litwę** – *dowolna Faza gracza polskiego.*

   Jednostki litewskie nie mogą przekroczyć litewskiej linii demarkacyjnej, dopóki Wilno nie zostanie zdobyte przez gracza bolszewickiego.

4. **Napięcia łotewsko-litewskie** – *Faza Uzupełnień gracza polskiego.*

   Gracz bolszewicki musi natychmiast usunąć z mapy jedną dywizję litewską i umieścić ją 3 etapy później na Torze Etapów jako Wprowadzenie (16.0).

5. **Rada Ambasadorów dzieli Śląsk Cieszyński** – *Faza Uzupełnień gracza polskiego.*

   Gracz polski otrzymuje tyle Uzupełnień, ile wynosi najwyższy Poziom Morale gracza polskiego na dowolnym TDW.

6. **Rajd anarchistów Machno** – *Faza Uzupełnień gracza bolszewickiego.*

   Gracz bolszewicki musi natychmiast usunąć z mapy jedną jednostkę Frontu Południowo-Zachodniego z co najmniej 2 PS i umieścić ją 3 etapy później na Torze Etapów jako Wprowadzenie.

7. **Finlandia wspiera powstanie w Karelii** – *Faza Uzupełnień gracza bolszewickiego.*

   Gracz bolszewicki musi natychmiast usunąć z mapy jeden pociąg pancerny i umieścić go 3 etapy później na Torze Etapów jako Wprowadzenie.

8. **Ochotnicy z Węgier** – *Faza Uzupełnień gracza polskiego.*

   Gracz polski może natychmiast Wzmocnić jedną Zredukowaną regularną lub ochotniczą brygadę kawalerii.

9. **Eskalacja** – *w reakcji na zagranie Wydarzenia przez gracza bolszewickiego.*

   Po tym jak gracz bolszewicki rozpatrzy znacznik Wydarzenia, gracz polski losuje dwa znaczniki Wydarzeń.

10. **Kontrakcja** – *w reakcji na zagranie Wydarzenia przez gracza bolszewickiego.*

    Efekt Wydarzenia gracza bolszewickiego zostaje anulowany.

23.3.2 Wydarzenia bolszewickie

1. **Brytyjczycy organizują ukraiński zamach stanu** – *Faza Uzupełnień gracza polskiego.*

   Gracz bolszewicki rzuca trzy razy 1k6 i zadaje stratę każdej ukraińskiej dywizji (od 1 do 6) o numerach, które wypadły.

   - Jeśli dywizja, której to dotyczy, nie jest na mapie, nic się nie dzieje.
   - Rzuty są wykonywane jeden po drugim; jeśli wyrzucona zostanie liczba tej samej dywizji, może ona ponieść kolejną stratę (o ile nie została już wyeliminowana w pierwszym rzucie).

2. **Rozprężenie białogwardzistów i kozaków** – *Faza Uzupełnień gracza polskiego.*

   Gracz bolszewicki rzuca dwukrotnie 1k6 i zadaje stratę:

   - 1 Dywizji Piechoty (kontrrewolucyjnej) – przy wyniku **1**.
   - Dywizji Bułaka-Bałachowicza (BB) – przy wyniku **2**.
   - Kozackiej Brygadzie Kawalerii (J) – przy wyniku **3**.
   - Kozackiej Brygadzie Kawalerii (S) – przy wyniku **4**.
   - żadnej jednostce – przy wyniku **5 lub 6**.

3. **Sojusz bolszewicko-litewski** – *Faza Uzupełnień gracza bolszewickiego.*

   Gracz bolszewicki może umieścić litewską 2 Dywizję Piechoty w Kownie w następnej Fazie Ruchu gracza bolszewickiego.

   - Jeśli dywizja ta jest już na planszy i jest Zredukowana (3.3), zostaje natychmiast Wzmocniona (17.3).
   - Jeśli została usunięta z gry (3.6), umieszcza się ją w Kownie jako Zredukowaną.

4. **Taczanka-pułapka** – *Faza Ataku gracza polskiego.*

   7 Eskadra Myśliwska zostaje wyeliminowana po walce, w której bierze udział. Należy umieścić ją 3 etapy później na Torze Etapów jako Wprowadzenie (16.0).

5. **Rewolucyjne nastroje** – *Faza Uzupełnień gracza bolszewickiego.*

   Gracz bolszewicki może umieścić 1 Polską Dywizję Strzelców w dowolnej miejscowości na Polskim TDW w następnej Fazie Ruchu gracza bolszewickiego.

   - Jeśli dywizja ta jest już na planszy i jest Zredukowana, zostaje natychmiast Wzmocniona.

6. **Strajk czechosłowackich kolejarzy** – *Faza Uzupełnień gracza polskiego.*

   Polski gracz traci tyle Uzupełnień, ile wynosi najwyższy Poziom Morale gracza bolszewickiego.

7. **Konflikty w polskim korpusie oficerskim** – *dowolna Faza gracza bolszewickiego.*

   W następnym posunięciu gracza polskiego wszystkie jednostki polskie tymczasowo tracą cechę Elitarności (wlicza się w to także kawalerię generującą LK w Fazie Ataków Powtórnych).

8. **Niemieccy bojówkarze z Freikorpsu** – *dowolna Faza gracza bolszewickiego.*

   Do końca gry, jeśli jednostki bolszewickie Zaatakują (10.0) jednostki polskie na heksie sąsiadującym z granicą niemiecką, Szansa Powodzenia Ataku bolszewickiego wzrasta o +1.

9. **Eskalacja** – *w reakcji na zagranie Wydarzenia przez gracza polskiego.*

   Po tym jak gracz polski rozpatrzy znacznik Wydarzenia, gracz bolszewicki losuje dwa znaczniki Wydarzeń.

10. **Kontrakcja** – *w reakcji na zagranie Wydarzenia przez gracza polskiego.*

    Efekt Wydarzenia gracza polskiego zostaje anulowany.

23.4 ALTERNATYWNE WPROWADZENIA

Każdy gracz może użyć ośmiokątnych znaczników Wprowadzeń, aby zmienić kolejność wejścia niektórych swoich Wprowadzeń. Znaczniki umieszcza się zakryte na Torze Etapów i odkrywa na początku posunięcia gracza w etapie, na polu którego zostały umieszczone. Gracz bolszewicki ma także do dyspozycji fałszywy znacznik, który może wykorzystać do wprowadzenia przeciwnika w błąd co do wybranych Wprowadzeń.

- Gracz polski może zmienić kolejność, w jakiej jednostki Armii Ochotniczej (19.1) wchodzą do gry.
- Gracz bolszewicki może zmienić kolejność, w jakiej Konarmia (20.1) i inne Wprowadzenia Frontu Południowo-Zachodniego wchodzą do gry.

23.4.1 Wprowadzenia polskie

Gracz polski ma 3 zestawy dwóch identycznych znaczników Wprowadzeń Armii Ochotniczej: A i B. Każdy zna-

cznik w zestawie odpowiada jednostkom, które wchodzą do gry w ramach formowania Armii Ochotniczej (19.1.1):

- **Znacznik A** – 2 ochotnicze brygady piechoty.
- **Znacznik B** – 2 ochotnicze pułki piechoty, 1 ochotnicza brygada kawalerii i 1 jednostka wsparcia.

Gdy tylko rozpocznie się formowanie Armii Ochotniczej, gracz polski musi umieścić razem każdy zestaw znaczników A i B, jeden za drugim, w trzech kolejnych etapach na Torze Etapów.

Gracz polski może następnie zdecydować o opóźnieniu dowolnego znacznika o 1 lub 2 etapy, aby przyspieszyć inny znacznik o tę samą liczbę etapów. Zmiany nie mogą jednak przedłużyć formowania Armii Ochotniczej powyżej 3 etapy.

Przykład: Jest 1.VIII, posunięcie gracza polskiego i rozpoczyna się formowanie Armii Ochotniczej. Gracz polski pilnie potrzebuje ochotniczych pułków piechoty do Wzmocnienia Zredukowanych jednostek regularnych walczących na linii frontu. Jeden zestaw znaczników A i B trafia na etap 1.VIII, drugi na 8.VIII, a trzeci na 15.VIII. Gracz decyduje się przesunąć drugi znacznik B o jeden etap do przodu, a trzeci znacznik B o dwa etapy do przodu i tym samym umieścić oba na etapie 1.VIII. Aby skompensować tę zmianę, gracz musi przesunąć pierwszy znacznik A o dwa etapy do tyłu, a drugi o jeden etap do tyłu i umieścić oba na etapie 15.VIII. W konsekwencji wszystkie 6 ochotniczych brygad piechoty zostanie umieszczonych w Warszawie w tym samym czasie, w etapie 15.VIII. Wszystkie pozostałe jednostki zostaną umieszczone w Warszawie w tym samym czasie, w etapie 1.VIII. Żadne jednostki nie zostaną umieszczone w etapie 8.VIII.

23.4.2 Wprowadzenia bolszewickie

Gracz bolszewicki ma 5 znaczników wsparcia, cztery z datą ich umieszczenia zgodnie z historycznym harmonogramem Wprowadzeń oraz jeden dla zmyłki. Każda data odpowiada jednostce lub jednostkom, które wchodzą do gry w etapie pokazanym na harmonogramie Wprowadzeń na karcie scenariusza Rok 1920:

- **9.V** – 25 Dywizja Strzelców i Baszkirska Brygada Kawalerii (B).
- **23.V** – S, 4, 6, 11 i 14 jednostki kawalerii, samochody pancerne (oddziały Konarmii).
- **13.VI** – 24 Dywizja Strzelców.
- **27.VI** – 8 Dywizja Kawalerii (Rezerwowej, 8K; jeśli zostanie użyta w tym wariancie, musi wejść do gry jako jednostka Frontu Południowo-Zachodniego).

Na początku gry gracz bolszewicki może zdecydować o zmianie sposobu wejścia do gry tych czterech jednostek lub grup jednostek.

- Gracz może opóźnić wejście Konarmii o 1 etap, umieszczając jej znacznik na etapie 30.V. Wszystkie pozostałe znaczniki Wprowadzeń należy umieścić na etapie 16.V.
- Gracz może przyspieszyć wejście Konarmii o 1 etap, umieszczając jej znacznik na etapie 16.V. Pozostałe znaczniki Wprowadzeń należy umieścić co najmniej 1 etap później i łącznie 7 rund później.

Gracz bolszewicki może dodatkowo umieścić znacznik zmyłki na dowolnym etapie na Torze Etapów.

Przykład: Gracz bolszewicki decyduje się przyspieszyć wejście Konarmii i umieszcza znacznik 23.V na etapie 16.V. Wszystkie pozostałe znaczniki – 9.V, 13.VI i 27.VI – muszą zostać umieszczone co najmniej 1 etap później, ale to wciąż pozostawia w sumie 4 etapy, o które należy opóźnić jeden, wszystkie trzy lub niektóre z Wprowadzeń. Gracz bolszewicki decyduje się przesunąć znacznik 13.VI o te dodatkowe 4 etapy. W ostateczności, znacznik 9.V umieszcza na etapie 16.V (1 etap później), znacznik 13.VI na etapie 18.VIII (5 etapów później), a znacznik 27.VI na etapie 4.VII (1 etap później). Na koniec gracz bolszewicki umieszcza znacznik zmyłki na etapie 23.V.

23.5 PRIORYTETY POLITYCZNE

Korzystając z tej opcjonalnej zasady, obaj gracze muszą zdecydować, jaki chcą wybrać Priorytet Polityczny przed rozpoczęciem scenariusza Rok 1920. Aby to zrobić, każdy gracz wybiera jeden z trzech ośmiokątnych znaczników Priorytetu Politycznego i kładzie go zakryty zgodnie z poniższą instrukcją:

- Znacznik polskiego Priorytetu Politycznego należy położyć w Kijowie. Jest on ujawniony i rozpatrzony w momencie, gdy gracz polski zdobędzie Kijów.
- Znacznik bolszewickiego Priorytetu Politycznego należy położyć na etapie 20.VI. Jest on ujawniony i rozpatrzony na początku posunięcia gracza bolszewickiego w tym etapie.

Opcjonalna zasada Priorytety Polityczne **nie może być używana** w tym samym czasie co Alternatywne Wprowadzenia (23.4).

23.5.1 Polskie Priorytety Polityczne

- **Powstanie Śląskie**

  Polska aktywnie wspiera powstańców śląskich. Po ujawnieniu:
  - Gracz polski natychmiast usuwa z gry dowolne dwie polskie Pełne lub Zredukowane regularne dywizje piechoty.
  - Jeśli do etapu 4.VII nie rozpoczęło się formowanie Armii Ochotniczej, gracz polski umieszcza 23 Rezerwową Dywizję Piechoty (23R) jako Wprowadzenie na

ten etap, a Przewaga Moralna gracza polskiego wzrasta o 5 pól w każdym TDW. Jako przypomnienie, należy przestawić znacznik Powstania Śląskiego z Kijowa na Tor Etapów i umieścić go na etapie 4.VII.

- **Podział Galicji**

Polska zgadza się na oddanie części Galicji Ukraińskiej Republice Ludowej, co jednak powoduje wzrost napięć politycznych w Polsce i zniechęca ochotników do werbunku. Po ujawnieniu:

  - Gracz polski umieszcza dowolną dywizję ukraińską w Stanisławowie w Pełnej sile (3.3).
  - W każdym etapie, w którym gracz polski kontroluje Kijów, gracz otrzymuje 2 Uzupełnienia ukraińskie zamiast 1 (17.1.4).
  - Formowanie Armii Ochotniczej (19.1.1) trwa tylko 2 tury zamiast 3 (w rezultacie liczba jednostek i wzrost Przewagi Morale są o jedną trzecią mniejsze).

- **Brak**

Priorytety Polityczne nie ulegają zmianie.

23.5.2 Bolszewickie Priorytety Polityczne

Naczelny Dowódca Armii Czerwonej – Siergiej Kamieniew – stanął przed dylematem, który z Frontów, walczących z Polską, powinien mieć pierwszeństwo w otrzymywaniu posiłków. Stalin próbował wpłynąć na tę decyzję, pisząc do niego list.

- **List od towarzysza Stalina**

Po ujawnieniu:

  - 16 Dywizja Strzelców, 33 Dywizja Strzelców i 16 Brygada Kawalerii wchodzą do gry jako jednostki Frontu Południowo-Zachodniego w rundzie 27.VI.
  - Należy usunąć z gry (3.6) jednostki Frontu Zachodniego o tych samych numerach.

- **Trzecia Armia Konna**

Po ujawnieniu:

  - 8 Dywizja Kawalerii (Rezerwowa, 8K) zostaje umieszczona jako jednostka Frontu Zachodniego i Wprowadzenie na etap 20.VI.
  - 33 Dywizja Kawalerii (Rezerwowa, 33K) zostaje umieszczona jako jednostka Frontu Zachodniego i Wprowadzenie na etap 20.VI zamiast 33 Dywizji Strzelców.
  - Należy usunąć z gry (3.6) 33 Dywizję Strzelców.

- **Brak**

Priorytety Polityczne nie ulegają zmianie.

KOMENTARZ AUTORA

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 „kwatermistrzowska" – 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. To samo dotyczy sił lotniczych – z wyjątkiem słynnej Eskadry Kościuszkowskiej, której samolot zdobi okładkę niniejszej gry – 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 8 PS,
- jeśli wojska miały swobodną drogę odwrotu, to – poza przypadkiem przytłaczającej przewagi – szanse na zadanie im znaczących 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. Tym, którzy chcieliby się zapoznać z fachowym spojrzeniem na zasady ekonomii sił i koncentracji wysiłku, polecam „Sztukę wojenną w warunkach nowoczesnej wojny" Stefana Mossora.

Faza ruchu odwodów, o której już pisałem, to możliwość wykorzystania tego, co w skali operacyjnej najważniejsze – inicjatywy, swobody działania, przewagi manewrowości. Wprowadza ona rzadko w grach spotykane zjawiska – związanie wojsk oraz wydzielanie odwodów.

STRATEGIA

Zasadniczym problemem było zasymulowanie sytuacji, które doprowadziły do strategicznego zaskoczenia, np. bolszewickiej ofensywy lipcowej czy polskiego kontruderzenia znad Wieprza, jeśli post factum znamy układ sił, który w rzeczywistości był niewiadomą. Część przepisów, jak „mobilizacja rewolucyjna" czy „ziemia niczyja", wprowadziłem, by do takich sytuacji doprowadzić. Utajnienie wszyskich jednostek byłoby procedurą zbyt skomplikowaną, pozostaje więc tylko tajna koncentracja.

HISTORIA

Tutaj uproszczeń 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 grze.

Jarosław Flis

KOMENTARZ DEVELOPERA

Rok 1920 to gra-legenda. Wydana w 1995 przez wydawnictwo Encore, zaskarbiła sobie uznanie graczy spragnionych nie tylko dobrych gier wojennych, ale dobrych gier wojennych opowiadających o polskiej historii. Autor gry, dziś uznany komentator polityczny, wprowadził innowacyjną mechanikę linii kontroli w miejsce bardziej tradycyjnych stref kontroli i sprzęgł je z każdym istotnym aspektem rozgrywki – poruszaniem się, zaopatrzeniem, odwrotami i zadawaniem strat. Nawet dziś, gdy rocznie wydaje się setki gier heksowych, *Rok 1920* robi wrażenie.

Wobec tego, zasiadając do tworzenia nowej edycji, postawiliśmy sobie dwa, jak się okazało dość ambitne, cele: odświeżyć tego klasyka zarówno na poziomie merytorycznym, jak i wizualnym, aby wyróżniał się w Waszej kolekcji, oraz wprowadzić ją na zachodni rynek i zaprezentować międzynarodowej społeczności graczy.

Pierwszy aspekt odświeżenia powinien być widoczny już po otwarciu niniejszej instrukcji, która w zakresie układu i prezentacji zasad, w bardzo niewielkim stopniu przypomina reguły gry z pierwszego wydania. Scenariusze i opis wojny polsko-bolszewickiej zostały przeniesione do całkowicie nowej księgi, która zawiera teraz także rozszerzony przykład rozgrywki. Dodaliśmy również wiele nowych komponentów, w tym kilkadziesiąt niezwykle przydatnych znaczników.

O ile strona merytoryczna projektu została przeorganizowana, lecz w gruncie rzeczy w niewielkim stopniu zmodyfikowana, o tyle warstwa wizualna została stworzona od zera. Poza wspaniale narysowaną mapą niezrównanego Lwa Sołowieja (blisko dwukrotnie większą niż ta z pierwszego wydania) z nowymi polami po bokach dla łatwiejszej organizacji żetonów, największą nowością są heksagonalne żetony jednostek sporządzone tak, by najważniejsza informacja o jednostce – to, czy generuje linie kontroli – była widoczna na pierwszy rzut oka. Nie ukrywamy, że zależało nam też na tym, by gra, pozostając czytelna i funkcjonalna, miała oryginalny wygląd.

W pudełku znajdziecie oba wydania gry, polskie i anglojęzyczne, z niektórymi komponentami wspólnymi dla obu wydań (jak karty scenariuszy). Także ze względu na dwujęzyczność i gracza międzynarodowego, postanowiliśmy zmienić tytuł gry z *Roku 1920* na *1920: Nest of Eagles* (*Gniazdo Orłów).*

Srdjan Jovanovski

ZMIANY WZGLĘDEM PIERWSZEJ EDYCJI

W niniejszej sekcji objaśnione są najważniejsze zmiany wobec wydania z 1995 roku. Oprócz nich wystąpiły także drobniejsze modyfikacje lub ujednolicenie zasad, duża część zasad ma też dogłębniejsze wyjaśnienie wraz z liczniejszymi przykładami.

Instrukcja. Wszystkie zasady dotyczące danych mechanik i jednostek, są zebrane razem w osobnych sekcjach. Stopniowe uczenie się zasad, które było założeniem struktury pierwotnej instrukcji, jest jednak wciąż możliwe. Ponadto, niektóre reguły, jak np. Przyjaźń towarzysza Ordżonikidze, czy Bunt Żeligowskiego mają teraz bardziej opisowe nazwy.

Terminologia. Punkty Marszowe (PM) to teraz Punkty Ruchu (PR), Ruch po Walce to Pościg, a Poziom Przewagi to Poziom Morale. Ponadto, wszystkie nietypowe jednostki są zgrupowane razem i określone jako jednostki niestandardowe.

Jednostki. Część jednostek ma zmodyfikowane wartości PS, część w celu ujednolicenia (np. ukraińskie). Niektórych jednostek jest też więcej (Kozacy, Ukraińcy, polskie dywizje jazdy), w grze zadebiutowała też Eskadra Kościuszkowska.

Jednostki wsparcia. Czołgi, artyleria i samochody pancerne wchodzą do gry tylko w ramach formowania Armii Ochotniczej.

Konarmia. Wejście Konarmii do gry nie powoduje wzrostu Przewagi Moralnej gracza bolszewickiego o 10 pól.

Zasady opcjonalne. Stare zasady opcjonalne zostały zamienione kilkoma nowymi, m.in. Ukrycia, Wzmożenia Moralnego i Priorytetami Politycznymi. Jeśli zjedliście zęby na starej edycji, polecamy skorzystać z jednej lub paru z nich.

Inne. Dniepr i Prypeć są traktowane przez jednostki bolszewickie jako mała rzeka na obu TDW, nie tylko Ukraińskim.

Warunki zwycięstwa dla kilku scenariuszy (nie dla Roku 1920) uległy mniejszym lub większym modyfikacjom dla poprawienia ich balansu, lub ułatwienia liczenia punktów zwycięstwa.

INDEKS

Armia Ochotnicza – brygady 19.1.4
Armia Ochotnicza – dywizje 19.1.2
Armia Ochotnicza – formowanie 19.1
Armia Ochotnicza – pułki 19.1.3
Artyleria 3.4.5
Atak 10.0
Atak – ograniczenia związane z Ruchem 7.2
Atak – procedura 10.3
Atak – rozstrzyganie 10.2
Brak zaopatrzenia – efekty 15.3
Brygady kozackie (pol.) 19.6
Błota (teren na heksie) 2.1
Czołgi (pol.) 3.4.6
Dniepr i Prypeć dla jedn. bolszewic. 2.6
Duża rzeka (teren wzdłuż heksu) 2.2
Duże miasto (miejscowość) 2.1
Dywizje kontrrewolucyjne (pol.) 19.7
Dywizje litewsko-białoruskie (pol.) 19.3
Etap gry 5.0
Faza Ataków Powtórnych 10.8
Fazy 5.1
Formowanie Armii Ochotniczej 19.1.1
Fortyfikacje (teren wzdłuż heksu) 2.2
Fronty – TDW 2.5.1
Granice obszaru gry 2.3
Góry (teren na heksie) 2.1
Jak używać kostek 1.2
Jednostki 3.0
Jednostki niestandardowe – bolsz. 20.0
Jednostki niestandardowe – polskie 19.0
Jednostki regularne – charakterystyka 3.2
Jednostki rezerwowe – bolszewickie 20.2
Jednostki rezerwowe – polskie 19.2
Jednostki wsparcia 3.4
Jednostki wsparcia – charakterystyka 3.4.1
Jednostki wsparcia – dostępność 3.5
Jednostki wsparcia – wpływ na Atak i Ruch Odwodów 3.4.2
Jednostki – Armia Ochotnicza 19.1
Jednostki – eliminacja i usuwanie 3.6
Jednostki – przynależność 3.1
Jednostki – siła i ponoszenie strat 3.3
Jednostki – ukraińskie (polskie) 19.8
Kadry 3.3
Kijów w polskich rękach 13.3.3
Kolej (teren na heksie) 2.1
Konarmia 20.1
Konarmia – heksy wejścia 20.1.1
Konarmia – specjalne Uzupełnienia 20.1.2
Konarmia – TDW 20.1.4
Konarmia – wycofanie 20.1.3
Koniec posunięcia gracza 5.2
Kontrola terenu 2.7
Krawędzie mapy 2.3.2
Lasy (teren na heksie) 2.1
Linie Kontroli (LK) 4.0
Linie Kontroli – ograniczenia 4.2
Litwa 21.0
Litwa – jednostki 21.1
Litwa – linia aspiracji 21.3
Litwa – terytorium 21.2
Mała rzeka (teren wzdłuż heksu) 2.2
Małe miasto (miejscowość) 2.1
Szansa Powodz. Ataku – modyfikatory 10.7
Ruch 7.0
Nasycenie terenu 6.0
Nieprzekraczalne granice państw 2.3.1
Obrońcy Lwowa (pol.) 19.4
Odwrót 11.0
Odwrót przez wrogie jednostki 11.4
Odwrót w stosach 11.2
Odwrót – minimalizacja strat 11.5
Odwrót – ograniczenia 11.6
Odwrót – straty 11.3
Okrążenie 4.1
Odtwarzanie jednostek 17.2
Operacje – ich charakter 17.1.1
Piechota zmotoryzowana (pol.) 19.5
Pociągi pancerne 3.4.3
Polska Dywizja Strzelców (bol.) 20.3
Polskie brygady dywizyjne 18.1
Polskie dywizje jazdy 18.2
Polski TDW – wkraczanie na niego 2.4.1
Poziom Morale 13.2
Pościg 12.0
Pościg przez dużą rzekę 12.2
Pościg – zasięg (w PR) 12.1
Przerzut Kolejowy 9.0
Przerzut Kolejowy – koszt 9.3
Przerzut Kolejowy – limity 9.2
Przerzut Kolejowy – warunki 9.1
Przewaga Moralna – przesunięcia 13.3
Przewaga Moralna 13.0
Przewaga Moralna na Polskim TDW 13.4
Przewaga Moralna – ujednolicona 13.5
Pule Uzupełnień 17.1.6
Punkty Ruchu – koszty 7.1
Reorganizacja jednostek 18.0
Rozgrywki trzyosobowe 22.0
Rozkazy Specjalne 14.0
Rozkazy Specjalne – rodzaje 14.2
Rozkazy Specjalne – wydawanie 14.1
Ruch Odwodów 8.0
Ruch Odwodów – aktywacja 8.1
Ruch Odwodów – co jest Odwodem 8.2
Samochody pancerne 3.4.4
Samoloty (pol.) 3.4.7
Scenariusze i karty scenariuszy 1.4
Sformowanie Grupy Operacyjnej Jazdy 18.3
Strzelcy Siczowi (bolsz.) 20.4
Stygnący Zapał 13.3.1
Szczególnie Korzystny Stosunek Sił 10.5
Tajna koncentracja 9.4
Teatry Działań Wojennych (TDW) 2.3.2
Teren wzdłuż heksu 2.2
Teren na heksie 2.1
Tor Morale 13.1
Twierdza (miejscowość) 2.1, 15.2
Uzupełnienia – liczba otrzymywanych 17.1
Uzupełnienia – jednostki ukraińskie i kontrrewolucyjne 19.9
Uzupełnienia 17.0
Uzupełnienia – bolszewickie 17.1.2
Uzupełnienia – Czeka 17.1.5
Uzupełnienia – polskie 17.1.3
Uzupełnienia – ukraińskie 17.1.4
Walka Krwawa 10.4
Wprowadzenia 16.0
Wsparcie Moralne z innego TDW 13.3.2
Współdziałanie Frontów bolszew. 2.5
Wzmacnianie jednostek 17.3
Właściwy Kierunek Odwrotu 11.1
Zaopatrzenie 15.0
Zaopatrzenie – twierdze 15.2
Zaopatrzenie – źródła 15.1
Zdobycie Wilna 21.4
Ziemia niczyja 2.2

PHALANX LTD
EALING CROSS
1ST FLOOR
85 UXBRIDGE ROAD
LONDON
W5 5TH
UNITED KINGDOM

https://phalanx.co.uk

CZĘSTO ZAPOMINANE ZASADY

OGRANICZENIA ATAKU (7.2)

Jednostka poruszająca się przez wrogą LK **oraz** wchodząca na trudny teren **lub** przekraczająca jakąkolwiek rzekę, **nie może Atakować** w następnej Fazie Ataku, chyba że inna przyjazna jednostka rozpoczęła tę Fazę Ruchu na docelowym heksie.

KIJÓW W POLSKICH RĘKACH (13.3.3)

Od chwili, gdy gracz polski zdobędzie Kijów, aż do pierwszego etapu formowania Armii Ochotniczej (19.1.1), podczas każdej Fazy Uzupełnień gracza bolszewickiego wykonaj następującą czynność:

- Dla **każdego TDW**, na którym gracz polski ma dodatni Poziom Morale (1 lub 2), przesuń Przewagę Moralną na tym TDW o tyle pól na korzyść gracza bolszewickiego, ile wynosi polski Poziom Morale.

FORMOWANIE ARMII OCHOTNICZEJ (19.1.1)

Kiedy się rozpocznie:

- Należy anulować efekt Kijowa w polskich rękach (13.3.3).
- Jeśli nie ma jej jeszcze na mapie, należy umieścić Dywizję Bułaka-Bałachowicza (BB) jako Wprowadzenie (19.7).
- **Od teraz** gracz polski może sformować 2 lub 3 Dywizję Kawalerii (18.2).
- **Od teraz**, gdy gracz polski zrobi Pauzę Operacyjną w dowolnym TDW ze Zredukowaną jednostką kontrrewolucyjną lub ukraińską, gracz rzuca 1k6 i ma szansę Wzmocnić jedną z tych jednostek (19.9).
- **Od teraz** Front, który robi Pauzę Operacyjną, może zamiast 2 Uzupełnień umieścić Dywizję Rezerwową jako Wprowadzenie (20.2.1).
  - Gracz bolszewicki może w ten sposób umieścić tylko 1 dywizję rezerwową na turę, nigdy więcej.
  - Elitarną Łotewską Dywizję Strzelców (Ł) można umieścić dopiero po umieszczeniu pozostałych dywizji.

Kiedy trwa (3 etapy):

- Gracz polski otrzymuje 1 Uzupełnienie ukraińskie, jeśli kontroluje Lwów (17.1.4).
- Gracz polski umieszcza w Warszawie (19.1.1):
  - 2 ochotnicze brygady piechoty;
  - 2 ochotnicze pułki piechoty;
  - 1 ochotniczą brygadę kawalerii;
  - 1 jednostkę wsparcia (czołgi, artylerię lub jednostkę samochodów pancernych).
- Należy przesunąć znacznik Przewagi Moralnej Polskiego TDW o 7 pól na korzyść gracza polskiego (13.3).

Kiedy się skończy:

- Jeśli nie ma jej jeszcze na mapie lub jest na mapie Zredukowana, a gracz bolszewicki kontroluje Białystok lub Lublin, gracz rzuca 1k6 i ma szansę na umieszczenie lub Wzmocnienie Polskiej Dywizji Strzelców (20.3).

POZOSTAŁE ZASADY:

- Przyjazne jednostki na heksach, sąsiadujących z wrogą LK, nie negują jej wpływu na ruch; negują jej wpływ na Okrążenie (4.1), Odwrót (11.0) i Zaopatrzenie (15.0).
- Jeśli wejście na teren wymaga od jednostki wydania wszystkich swoich PR (7.1), jednostka ta może się poruszyć tylko wtedy, gdy nie poruszyła się jeszcze w tej Fazie Ruchu.
- Jeśli jednostka Skadrowana zakończy swój ruch – dobrowolnie lub w wyniku Odwrotu (11.0) – sąsiadując z jakąkolwiek wrogą jednostką, i jednostka Skadrowana nie ma na swoim heksie przyjaznej jednostki niebędącej Kadrą, natychmiast wyeliminuj tę jednostkę Skadrowaną.
- Polskie brygady dywizyjne rozpoczynające grę na tym samym heksie mogą zostać połączone w dywizję podczas przygotowania scenariusza.
- Wyeliminowanie wrogiej Skadrowanej dywizji przesuwa Przewagę Moralną o 2 pola na korzyść gracza (13.3).
- Gracz bolszewicki traktuje Dniepr i Prypeć jako małe rzeki dla Ruchu, Ataku, Odwrotu i Zaopatrzenia.

TWÓRCY

Autor gry: Jarosław Flis (przy współpracy Andrzeja Wysockiego)

Rozwój gry (development): Srdjan Jovanovski

Dyrektor kreatywny: Jaro Andruszkiewicz

Opracowanie graficzne: Srdjan Jovanovski

Okładka: Bartłomiej Jędrzejewski

Mapa: Lew Sołowiej

Żetony: Wouter Schoutteten (ilustracje jednostek), Srdjan Jovanovski (projekt graficzny i ilustracje znaczników)

DTP: Srdjan Jovanovski

Testerzy: Wacław Aleksandrowicz, Aleksander Barczyński, Paweł Błaszczyk, Neil Bunker, Hubert Długosz, Sebastian Dyga, Diarmuid Farrelly, Tomasz Kita, Maciej Kramarczyk, Jim Lauffenburger, Wojciech Lech, Krzysztof Chwiedczenia, Krzysztof Malak, Piotr Przywojski, Rafał Socha, Paweł Stach, Marek Stopa, Marek Szwarnug, Mariusz Tomasik, Andrzej Zacharzewski

Przekład: Russ Williams, Srdjan Jovanovski

Korekta: Ewa Andruszkiewicz