

# OSTATNIA WOJNA CESARZY



## KRÓTKA HISTORIA

S trzały w Sarajewie stały się pretekstem do długo oczekiwanej europejskiej konfrontacji. Zgodnie z dawno przygotowanymi planami zmobilizowane narody zmierzyły swe siły na frontach. Państw Centralnych nie jednoczyło mocniej niż zagrożenie ze wschodu. Rosja nie była dla nich jednak najważniejszym przeciwnikiem. Dla Niemiec losy wojny miały się rozstrzygnąć we Francji, Austro-Węgrom zależało przede wszystkim na pokonaniu Serbii. Rosyjski kolos, ponaglany przez sojusznika znaną Sekwany, wtaczał się na europejską scenę, by zburzyć jej kruchą równowagę. Celem było zjednoczenie Słowian i zdobycie cieśnin czarnomorskich.

### GABIN I TANNENBERG

Ofensywa przeciw Prusom Wschodnim nie była dla rosyjskiego dowództwa priorytetem. Naturalnym kierunkiem ekspansji imperium były Bałkany, a głównym konkurentem na tym polu - monarchia austro-węgierska. Niemniej, dwie rosyjskie armie miały uderzyć na Niemcy tak szybko, jak to możliwe. 1 Armia koncentrowała się nad Niemnem, a 2 Armia nad Narwią. Korpusy stacjonujące najbliżej granicy, zanim jeszcze osiągnęły pełną gotowość, ruszyły do ataku. Z jednej strony wypełnione zostały zobowiązania sojusznicze wobec Francji, zagrożonej najazdem głównych sił niemieckich, z drugiej zaś, warto było wykorzystać własną początkową przewagę, nie czekając, aż Niemcy wzmocnią swe wojska na wschodzie.

Plan niemiecki przewidywał obronę przed 2 Armią przez wzmocniony korpus. Główne siły miały uderzyć na 1 Armię, gdy podejdzie ona pod umocnioną linię Węgorapy. 1 Armia

posuwała się jednak wolno, wstrzymywana przez agresywne działania niemieckiego I Korpusu. Wywalczył on zwycięstwa taktyczne, które doprowadziły w końcu do operacyjnej porażki. Pozostałe korpusy, wyciągnięte przed umocnioną pozycję, uderzyły na Rosjan bez przygotowania i koordynacji. XVII Korpus w panice wycofał się z pola walki pod Gąbinem, gdy tymczasem nadciągająca od Narwi 2 Armia szybciej niż się spodziewano przekroczyła granicę. W obliczu rozsypania się dotychczasowych planów, dowódca 8 Armii, Prittwitz, wydał rozkaz odwrotu za Wisłę.

Ta decyzja przesądziła o jego odwołaniu. Dowództwo objął ściągnięty z emerytury Paul von Hindenburg, któremu jako szefa sztabu przydzielono energicznego i bezwzględniego Ericha Ludendorffa. Rozkaz odwrotu za Wisłę został odwołany, a wszystkie niemieckie korpusy miały zwrócić się przeciwko wysforowanej 2 Armii. Naczelne dowództwo podjęło też decyzję o przerwaniu na wschód dwóch korpusów z Francji. Był to największy sukces, jaki udało się odnieść Rosjanom w walce z Niemcami - tych dwóch korpusów zabrakło nad Marną.

Zanim jednak posiłki dotarły do Prus, bitwa pod Tannenbergiem była rozstrzygnięta. Po sukcesie pod Gąbinem 1 Armia wstrzymała swój marsz, choć pozostawiono przeciwko niej tylko symboliczną osłonę - samotną dywizję kawalerii. To dało szansę niezwykle ryzykownemu niemieckiemu planowi. Zmęczone szybkim marszem i oderwane od zaopatrzenia korpusy 2 Armii nie wytrzymały uderzenia. Skrzydła zostały złamane, a centrum otoczono cienkim, lecz szczelnym kordonem. Pięć dywizji, po krótkim oporze, skapitulowało. Dowódca, generał Samsonow, popełnił samobójstwo.

Po klęsce 2 Armii Niemcy byliby silniejsi od 1 Armii nawet bez dwóch korpusów z zachodu. Jej marsz w stronę Olsztyna i Królewca był nie tylko spóźniony, ale i zagnany. Uderzeniem na najbardziej pozostające w tyle lewe skrzydło rozpoczęli Niemcy bitwę nad Jeziorami Mazurskimi. Pomimo przewagi nie udało się osiągnąć zwycięstwa na miarę Tannenbergu. Rosyjskie korpusy uniknęły okrążenia i, choć w żalosnym stanie, zdołały się wycofać za Niemen. Powodzenia trudno byłoby jednak nie docenić - uwolniono Prusy, zdobyto Suwalszczyznę i na dłużej odsunęto zagrożenie własnego terytorium. Armia rosyjska została upokorzona, Niemcy utwierdzili się w przekonaniu o własnej wyższości, Francuzi ocaleli.

## **KRAŚNIK I KOMARÓW**

Monarchia naddunajska nie miała wobec Rosji specjalnie zaborczych zamiarów. Utrzymanie status quo raczej ją satysfakcjonowało. Pomimo tego plany dowództwa były bardzo agresywne. Wynikało to z ofensywnej doktryny armii, ale także z początkowego stosunku sił. Rosja, dysponując znacznie liczniejszym wojskiem, nie była go w stanie przerzucić od razu na zachodni kraniec imperium. Ck armia koncentrowała się szybciej, co stwarzało szansę na odniesienie sukcesu, zanim wypadnie się zmierzyć z całością sił przeciwnika. A sukces wymagał ofensywy. Początkowe rozłożenie sił wynikało raczej z układu linii kolejowych niż z jakiejś szerszej myśli strategicznej. Nieco silniejsze Armie - I i 4 - miały nacierać na Lubelszczyznę, osłaniane od wschodu przez 3 Armie i Grupę Kövessa. Osłona ta, zgodnie z doktryną preferującą ofensywę, miała wykonać swoje obronne zadanie atakując na nadciągających Rosjan. Błędem była natomiast próba pogodzenia priorytetu politycznego z obroną przed realnym zagrożeniem wojskowym. 2 Armia miała początkowo walczyć przeciw Serbii, by następnie przejechać na prawe skrzydło w Galicji. W rezultacie na południu nic nie działała, a na front wschodni przyjechała już po pierwszych klęskach. Najważniejszy okres spędziła w wagonach.

Rosjanie rzucili przeciw Austro-Węgrom swe główne siły. Ich punkt ciężkości - Armie 3 i 8 - znajdował się naprzeciw Lwowa i Stanisławowa. Trochę słabsze Armie - 4 i 5 - miały skoncentrować się na Lubelszczyźnie, by uderzyć stamtąd na południe. Sytuacja wyglądała więc tak, że obie strony ustawiły się w dwie równoległe linie i ruszyły naprzód.

Pierwszy sukces odnieśli Austriacy. Ich 1 Armia pobiła rosyjską 4 Armie pod Kraśnikiem i zmusiła ją do odwrotu w stronę Lublina. Z kolei 4 Armia austro-węgierska zdołała złamać skrzydła rosyjskiej 5 Armii. W bitwie pod Komarowem niewiele brakowało do decydującego zwycięstwa. Los trzech, na w pół okrążonych rosyjskich korpusów, wisi na włosku. Dowódcy skrzydłowych korpusów austro-węgierskich nie sprostali jednak postawionemu zadaniu i nie wykorzystali tej szansy. Gdy na tyłach ich oddziałów, tworzących wysunięte ramiona kleszczy, pojawiły się rosyjskie patrole, wydali rozkaz wstrzymania natarcia do czasu wyjaśnienia sytuacji. Jak się okazało, zagrożenia nie było. 5 Armia, pobita lecz ocalona, wykorzystała okazję, by wymknąć się z sidła.

## **LWÓW**

W tym czasie 3 Armia i Grupa Kövessa, bezsensownie uderzając na przeważające siły rosyjskie, poniosły klęskę. Kolejne próby powstrzymania Rosjan spęły na niczym, co doprowadziło do utraty Lwowa. Głównodowodzący, generał Conrad, zawrócił 4 Armie spod Komarowa. Wraz z przybyłą wreszcie 2 Armie miała ona odzyskać stolicę Galicji. Kontrofensywa rozwijała się jednak wolno. Jednocześnie

rosyjska 9 Armia, koncentrująca się w rejonie Warszawy w celu natarcia na Berlin, została skierowana w stronę Lublina na pomoc 4 Armii. Wspólnie powstrzymały one austro-węgierską 1 Armie i zmusiły ją do odwrotu. Rosyjska 5 Armia zebrała swe siły i zaczęła wychodzić na tyły wojsk nacierających na Lwów. W takiej sytuacji generał Conrad wydał rozkaz generalnego odwrotu i oderwania się od przeciwnika. Bitwę Galicyjską, pomimo początkowych porażek, wygrali Rosjanie.

## **ODSIECZ**

W połowie września, w obliczu austro-węgierskich klęsk i wyparcia Rosjan z Prus Wschodnich, Niemcy postanowili przerzucić pięć korpusów na Śląsk. Hindenburg i Ludendorff pojechali wraz ze swymi oddziałami, by objąć dowództwo nad utworzoną w ten sposób nową 9 Armie. Celem ofensywy była linia Wisły. Austro-węgierska 1 Armia miała przesunąć się na północny brzeg tej rzeki i uderzyć na Dęblin od zachodu. Pozostałe ck armie miały nieco później ruszyć na odsiecz Przemyślowi, który został okrążony przez powoli posuwające się naprzód armie rosyjskie. W przypadku sukcesu kolejnym krokiem miało być odbicie Lwowa.

"Stawka" - carskie naczelne dowództwo - w porę rozpoznało zagrożenie, jakim było natarcie sprzymierzonych wojsk w kierunku pozbawionej obrony środkowej Wisły. Marsz w głąb Galicji został wstrzymany. Do centrum, wzdłuż frontu, przerzucone miały być trzy Armie z południa - 4, 5 i 9. Z rejonu Warszawy na niemieckie skrzydło miała uderzyć przesunięta z północy 2 Armia. Wzmocniono ją właśnie przybywającymi korpusami syberyjskimi i przewiezionymi z nad Niemna dwoma korpusami 1 Armii. Sztab 1 Armii miał objąć dowodzenie wojskami osłaniającymi linię Narwi, pozostawiając nową, 10 Armie, na Suwalszczyźnie. Następna nowo utworzona Armia - 11 - miała zdobyć szturmem Przemyśl, nim dotrze do niego austro-węgierskie natarcie.

Do ataku na "bramę Węgier" wyznaczono osiem rosyjskich dywizji piechoty, pozbawionych wsparcia ciężkiej artylerii. Rozbiły się one o dobrze bronione umocnienia. Pomimo straty kilkudziesięciu tysięcy ludzi, nie uzyskano nic poza chwilowym wdarcie się do fosy jednego z fortów. Dzień po ustaniu szturmie - 9 października - do Przemyśla dotarły jednostki austro-węgierskiej 3 Armii. Pierwsze oblężenie zakończyło się pełnym sukcesem - twierdza skupiła na sobie uwagę przeciwnika, dając armii połowej czas na zebranie sił.

## **KONTRAKCJA**

Tymczasem w Królestwie obydwie szybko maszerujące naprzód armie Sprzymierzonych dotarły na przedpola Warszawy i Dęblina. Tu jednak czekały na nie kończące właśnie przegrupowanie cztery armie rosyjskie. Próba ataku 1 Armii austro-węgierskiej na Dęblin spotkała się ze skutecznym przeciwuderzeniem. Niemcy doznali porażki pod Kozienciami, a ich natarcie na Warszawę ugrzęzło w przeważającej masie wojsk przeciwnika. W ręce wywiadu wpadły dodatkowo rosyjskie plany, uświadamiając skalę organizowanej kontrakcji. Stało się jasne, że o osiągnięciu linii środkowej Wisły nie ma co marzyć.

Podobnie rozwały się plany odbicia Lwowa. Austro-węgierskie armie dotarły nad San i do Przemyśla, nie były jednak w stanie posunąć się dalej. Ich krótki zwrot zaczępną zakończyła porażka pod Chyrowem. Ostatnią próbę podjęto jeszcze bardziej na południe. Z jednostek landszturmu, które powstrzymały przenikającą na Nizinę Węgierską rosyjską kawalerię, utworzono grupę generała Pflanzer-Baltina. Pod koniec października rzucono ją do natarcia na

Stanisławów przez ostępy Karpat Wschodnich. Rosjanie zostali zepchnięci z przełęczy, jednak ofensywa nie zdołała wyjść z górskich dolin nad Dniestr.

Na północy, jeszcze w końcu września, rosyjska 10 Armia zebrała siły i odbiła Suwalszczyznę z rąk niemieckiej 8 Armii, osłabionej wystąpieniem większości sił do Królestwa. Front ustabilizował się na granicy Prus. Nie zmieniła go również, podjęta przez Niemców w połowie października, ofensywa. Plany Sprzymierzonych zawiodły na całej linii.

## **ROSYJSKI WALEC**

Sukcesy pod Warszawą i Dęblinem otworzyły wojskom rosyjskim drogę na zachód. Od granicy Prus Wschodnich do wideł Wisły i Sanu stanęło w szeregu pięć armii. Ani na południu, ani na północy nie wisiło nad "rosyjskim walcem" żadne zagrożenie. Przewaga liczebna wreszcie mogła przełożyć się na sukcesy terytorialne. Dla 19 rosyjskich korpusów najbliższą poważną, naturalną przeszkodą była Odra. Na drodze do niej stało nieco ponad 9 korpusów Sprzymierzonych. Zwycięstwo wydawało się bliskie.

Nie czekając na rosyjskie natarcie, Sprzymierzeni rozpoczęli planowy odwrót. Oddanie sporej połaci świeżo zdobytej Kongresówki nie było dla nich szczególną stratą. Jednak powstrzymanie "walca", zanim dotrze on do Śląska, wymagało ściągnięcia większych sił z zachodu. Szukając ciągle zwycięstwa nad Francją, niemieckie dowództwo zdecydowało się wzmocnić front wschodni tylko jednym korpusem kawalerii. Większość sił 9 Armii przejechać miała w rejon Torunia, by po przybyciu tam dwóch korpusów z Prus uderzyć wzduż Wisły na skrzydło nacierających Rosjan. Jeszcze bardziej zredukowana 8 Armia miała cofnąć się na linię Jezior Mazurskich. W centrum frontu, na drodze wprost na zachód, pozostać miało 5 najsłabszych dywizji tworzących grupę Woyscha.

Niepowodzenie własnych planów i zagrożenie ze strony Rosjan posuwających się na zachód północnym brzegiem Wisły podważyło sens utrzymywania przez austro-węgierską 4 Armię linii Sanu. Jej siły stopniowo osłabiano celem wzmocnienia 1 Armii w Kongresówce, a wobec zdobycia przez Rosjan przyczółka pod Niskim zarządzono odwrót w stronę Krakowa. 3 Armia pozostawiła Przemyśl swojemu losowi i cofnęła się w Karpaty. Wysunięta dotąd najbardziej na wschód 2 Armia miała większością swych dywizji przejechać koleją do centrum frontu - w lukę pomiędzy niemiecką 9 Armią i grupą Woyscha.

## **PRZESILENIE**

Tak więc, choć wysunięte bastiony Prus i Galicji nie zapobiegły rosyjskiemu marszowi na zachód równinami centralnej Polski, ich obronne walory pozwoliły na bardzo efektywne zastosowanie zasady ekonomii sił. Twierdze w Krakowie i Toruniu nigdy nie zostały wystawione na próbę bezpośredniego szturm, zapewniły jednak spokojne przegrupowanie sił do kontruderzeń.

Niemieckie korpusy ruszyły z impetem. W bitwach pod Włodawkiem i Kutnem pobili kolejno lewe skrzydło 1 Armii i prawe skrzydło 2 Armii. Powstała w ten sposób luka, grożąca wyjściem na tyły i okrążeniem w rejonie Łodzi 5 rosyjskich korpusów. Sukces, który przyćmić mógłby blask Tannenbergu, zdawał się być o krok. Tym razem jednak śmiały niemiecki plan trafił na energiczną rosyjską kontratakę. W pośpiechu nadciągająca od południa 5 Armia powstrzymała maszerujące na Pabianice niemieckie prawe skrzydło. 1 Armia po wzmocnieniu i przegrupowaniu uderzyła na południowy zachód z rejonu Łowicza i odbijając Brzeziny doprowadziła do osaczenia całego niemieckiego lewego skrzydła - trzech dywizji piechoty i dwóch dywizji

kawalerii. Tylko dzięki zuchwałemu manewrowi 3 Dywizji Gwardii udało się wyprowadzić całość tych sił z kotła.

W tym samym czasie wojska rosyjskie dotarły na wysokość Krakowa. Tutaj też czekała je poważna próba. Zza zasłony fortów twierdzy, na dotykające Wisły skrzydło, ruszyły do ataku korpusy austro-węgierskiej 4 Armii. Ich sukces był znacznie mniej spektakularny niż działania niemieckie. Rosjanie przetrucili z południowego brzegu rzeki dwa korpusy 3 Armii i zażegnali niebezpieczeństwo. Front przesunął się tylko nieznacznie, jednak i tu Rosjanie zostali zatrzymani. Bitwa pod Łodzią, najdramatyczniejsza w tej kampanii, choć nie przyniosła Niemcom decydującego zwycięstwa i o mały włos nie zakończyła się ich straszliwą klęską, była poważnym sukcesem strategicznym. Wraz z zupełnie dziś zapomnianą Bitwą Krakowską zatrzymała "rosyjski walec".

## **OSTATNIE ZRYWY**

Gdy na północ od Krakowa trwały zacięte walki, pozostałe oddziały rosyjskiej 3 Armii podjęły próbę obejścia twierdzy od południa, mając przeciwko sobie tylko jeden austro-węgierski korpus. W obliczu nowego niebezpieczeństwa i braku rozstrzygających sukcesów w Bitwie Krakowskiej, austro-węgierskie dowództwo wstrzymało natarcie 4 Armii. Większość jej sił przerzucono w rejon Chabówki i Limanowej, skąd miały wykonać flankujące przeciwuderzenie. Wojska 3 Armii austro-węgierskiej, zepchnięte w międzyczasie z karpackich przełęczy, miały również przejść do natarcia. Uderzenie rozpoczęło się 2 grudnia, wsparte przez dowództwo niemieckie jedną dywizją. Rosjanie kontruderzyli wracającymi z północnego brzegu Wisły korpusami. Kryzys bitwy został jednak przełamany na korzyść Sprzymierzonych. Postępy 3 Armii, wychodzącej na tyły Rosjan walczących pod Nowym Sączem i Krakowem, zmusiły ich do odwrotu za Dunajec. Na tym jednak sukcesy się zakończyły. Choć do obleżonego Przemyśla zostało 30 km, zabrakło sił, by przełamać pozycje wojsk Brusilowa na północ od Krosna. Wykrwawione korpusy austro-węgierskiej 3 Armii zostały ponownie zepchnięte w góry.

Pod koniec listopada niemiecka 9 Armia została wreszcie znacząco wzmocniona - wojska przybyłe z zachodu przesądziły o wyniku II Bitwy pod Łodzią. Nie był to już jednak większy sukces operacyjny, a jedynie przesunięcie szybko stabilizującego się frontu. Rosyjskie armie cofnęły się na linię Bzury, Rawki i Pilicy, która utrzymała się całą zimę.

## **CO BYŁO PÓŹNIEJ**

Na początku nowego roku, gdy rosyjska 10 Armia szykowała się do ofensywy w Prusach, jej przeciwniczka - niemiecka 8 Armia, została skrycie wzmocniona. Wraz z nowo utworzoną 10 Armią wykonała uprzedzające uderzenie. W Bitwie Zimowej nad Jeziorami Mazurskimi Rosjanie znów ponieśli klęskę. Część wojsk została całkowicie okrążona, reszta, pobita, wycofała się pod osłonę twierdz niemeńskich. Ich obecność zapobiegła przekształceniu się niemieckiego zwycięstwa operacyjnego w strategiczne.

Na południu rozpoczęła się karpacka gehenna - Rosjanie przekonani o beznadziejności marszu na zachód postanowili przedrzeć się na Nizinę Węgierską. W tym samym czasie nadwątłone zapasy Przemyśla zmusiły Państwa Centralne do prób jego odblokowania. Front zagęszczał się angażując coraz większe siły, nie przesunął się jednak zbyt do wiosny. W marcu skapitulował Przemyśl, lecz carska armia była już zbyt osłabiona, by przetrzymać majowe uderzenie Sprzymierzonych pod Gorlicami. Zapoczątkowało ono szereg zwycięstw, które przynieść miały Niemcom i Austro-Węgrom nie tylko odbicie większości Galicji, ale także zdobycie całego Królestwa, Litwy i Kurlandii.



## REGUŁY GRY

### SPIS TREŚCI

1. WSTĘP
2. JEDNOSTKI
3. ETAP GRY
4. FAZA RUCHU ODWODÓW
5. PRZEMARSZE JEDNOSTEK
6. LINIE KONTROLI
7. ATAK
8. ODPORNOŚĆ
9. ODWRÓT
10. POŚCIG
11. ATAKI POWTÓRNE
12. KAWALERIA
13. BRZEGI PLANSZY
14. FRONTY
15. PUNKTY ZWYCIĘSTWA

#### A. BITWA GALICYJSKA

16. UTAJNIENIE
17. PATROLE
18. PRZERZUTY KOLEJOWE
19. WPROWADZENIA
20. TAJNA KONCENTRACJA
21. SZTABY ARMII

#### B. ROSYJSKI WALEC

22. ZAOPATRZENIE
23. ATAKI SPECJALNE
24. OKOPY
25. TWIERDZE
26. PRZYCZÓŁKI MOSTOWE
27. PODZIAŁ KORPUSÓW

#### C. OFENSYWA HINDENBURGA

28. ELIMINACJA JEDNOSTEK
29. LIMIT ZAOPATRZENIA
30. MOBILIZACJA
31. LANDSZTURM
32. LEGIONY
33. POSIŁKI
34. PRZYSPIESZANIE WPROWADZEŃ
35. KONCENTRACJA KAWALERII
36. CELE WOJNY
37. WSCHODNIOPRUSKIE ZOBOWIĄZANIA
38. TRANSPORT MORSKI
39. ZWYCIĘSTWO DRUZGOCĄCE
40. KAMPANIA 1914

#### D. ODSIECZ

#### E. PRZESILENIE

#### F. SOJUSZNICY

## 1. WSTĘP

„Ostatnia Wojna Cesarzy” to planszowa strategiczna gra symulacyjna oparta na historii walk na froncie wschodnim w roku 1914. Dwaj gracze, jeden dowodzący wojskami Sprzymierzonych (Austro-Węgier i Niemiec), drugi wojskami rosyjskimi, mają podobne możliwości działania, co ówcześni wyżsi dowódcy. Grę toczy się na planszy zawierającej mapę obszaru działań. Gracze używają żetonów (zwanymi JEDNOSTKAMI), które reprezentują oddziały wojskowe. Użycie kostki do gry oddaje wpływ szczęścia wojennego, które w ostatecznym rozrachunku zawsze decyduje o powodzeniu działań militarnych.

*Informacja dla graczy znających „Rok 1920”.*

*Niech Was nie łudzi pozome podobieństwo przepisów obu gier. I strategia i taktyka są tu diametralnie odmienne. Stałe pozostają tylko zasady sztuki wojennej - to, że sprytem i odwagą można pokonać nawet silniejszego przeciwnika.*

### **1.1. PLANSZA**

Plansza, na której toczy się gra, zawiera:

- tabele SZANSA POWODZENIA ATAKU
- TOR PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA i pola TAJNEJ KONCENTRACJI graczy
- mapę, na której toczy się zasadnicza gra, podzieloną na ponumerowane pola, zwane także HEKSAMI. Odległość pomiędzy środkami sąsiadujących heksów wynosi w skali mapy 25 km.

**1.1.1.** Na mapie oznaczono różne rodzaje terenu: teren czysty, lasy, puszcze, pojezierza, błota, pogórza i góry a także twierdze. Zakłada się, że na całym obszarze pola jest taki sam rodzaj terenu oraz, że twierdze zajmują cały heks. Na mapie zaznaczono też linie kolejowe i mosty łączące niektóre heksy.

**1.1.2.** Na mapie oznaczono przeszkody: małe i duże rzeki oraz jeziora, grzbiety górskie i wysokogórskie, a także linie umocnień, przyczółki mostowe, granice państw i granice frontów. Zakłada się, że wszystkie linie i przeszkody znajdują się pomiędzy heksami.

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

**1.1.4.** Na mapie podano polskie nazwy miejscowości w ich brzmieniu z epoki lub ówczesne nazwy urzędowe. W tabeli SŁOWNIK NAZW MIEJSCOWOŚCI podane są nazwy w innych językach oraz nazwy współczesne.

### **1.2. REGUŁY**

Kolejne punkty przepisów (reguły) ponumerowano w ten sposób, że na początku podawana jest reguła ogólna, a potem jej rozwinięcia i uzupełnienia. Rozwinięcia reguł mają takie same numery początkowe (np. reguły 1.1 i 1.2 rozwijają regułę 1, a reguły 1.1.1, 1.1.2 i 1.1.3 rozwijają regułę 1.1). Kursywą (pismem pochyłym) zaznaczono terminy, które odnoszą się do danej reguły, jednak zostaną objaśnione później. Pismem takim oznaczono również przykłady i komentarze.

### **1.3. KOSTKA**

W grze używa się dwunastościennej kostki do gry.

### **1.4. SCENARIUSZE**

„Ostatnia Wojna Cesarzy” to właściwie kilka gier o różnym stopniu trudności, zwanych tu scenariuszami. Reguły scenariuszy skonstruowano w taki sposób, że gry bardziej rozbudowane stanowią rozwinięcie prostszych. Postąpiono tak dlatego, że wierniejsze oddanie rzeczywistości wojennej - symulacyjność - można osiągnąć tylko przez zwiększenie ilości reguł. Kolejne scenariusze są więc coraz ciekawsze, lecz zarazem posiadają coraz trudniejsze przepisy. Jeśli gracze mają ochotę rozegrać bardziej skomplikowany scenariusz - winni mieć za sobą kilka partii poprzedniego, prostszego.

W scenariuszu „Bitwa Galicyjska” obowiązują tylko reguły 1-15, w scenariuszu „Rosyjski Walec” dodatkowo reguły 16-21, a w „Ofensywie Hindenburga” 22-27. KAMPANIA 1914 jest grą o wysokim stopniu symulacyjności. Trzeba stanowczo odradzić „rzucania się na głębokie wody” i rozgrywania od razu tej wersji. Jest to gwarantowany sposób na zniechęcenie się do gier strategicznych w ogóle.

## 2. JEDNOSTKI

Gracze używają żetonów reprezentujących jednostki wojskowe (korpusy, dywizje, etc.). Na jednostkach oznaczono ich możliwości bojowe oraz inne możliwości, o których mowa będzie dalej.

### **2.1. OZNACZENIA JEDNOSTEK**

Symbole, litery i cyfry na jednostce oznaczają:

oznaczenie jednostki z linią kontroli	▶■xxx◀	wielkość jednostki (korpus, dywizja, itp)
numer lub skrót nazwy	▼ $\bar{x}$	rodzaj broni (piechota, kawaleria)
punkty siły	▼3 - 9▶	odporność

Wszelkie oznaczenia opisane są w tabelach: TYPY ODZIAŁU, RODZAJE BRONI, SKRÓTY NAZW, a także w odpowiednich regułach.

**2.1.1.** Jednostki poszczególnych armii oznaczono następującymi kolorami:

niebieski - jednostki austro-węgierskie

zielony - jednostki niemieckie

szary - polskie Legiony

czerwony - jednostki rosyjskie

Białymi nadrukami oznaczono jednostki drugiej linii (reg.8.4).

### **2.2. OZNACZNIKI**

W grze używa się także OZNACZNIKÓW, czyli żetonów służących do oznaczania stanu wojsk i sytuacji w grze. Ich rolę i wygląd opisują odpowiednie reguły.

## 3. ETAP GRY

Każdy pełny ETAP GRY, odpowiadający sześciu dniom

rzeczywistego czasu wojny, składa się z dwu posunięć. Pierwszym jest posunięcie Sprzymierzonych, drugim posunięcie Rosjan. W posunięciu każdego gracza wyróżniono kilka FAZ.

### 3.1. FAZY

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

FAZA ZAOPATRZENIA

FAZA ATAKÓW ZWYKŁYCH

FAZA RUCHU ZWYKŁEGO

FAZA ATAKÓW POWTÓRNYCH

Każdy z graczy dysponuje ponadto możliwością wykorzystania specjalnej, ruchomej FAZY RUCHU ODWODÓW.

FAZA ZAOPATRZENIA:

rozdział zaopatrzenia ( 22), zbieranie jednostek rozbitych (8.8), rozpoznanie (16.1), stawianie okopów (24), odtwierzanie jednostek (28.1) i ich rozwiązywanie (28.2) oraz wcielanie (28.3), koncentracja kawalerii (35), formowanie landszturmu (31) i Legionów (32)

FAZA ATAKÓW ZWYKŁYCH

ataki (7), odwroty (9), sprawdzanie odporności (8), pościgi (10)

FAZA RUCHU ZWYKŁEGO

przemarsze (5), przerzuty kolejowe (18), wprowadzenia (19), transport morski (38)

na koniec - utajnianie (16) i umieszczanie patroli (17.2)

FAZA ATAKÓW POWTÓRNYCH

ataki powtórne (11)

na koniec posunięcia - decyzje o sprowadzeniu posiłków (33), wywiad (20.4)

na koniec etapu - przyznawanie punktów zwycięstwa za zajmowanie celów wojny (36) i wschodniopruskie zobowiązania (37.2-4)

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

**3.1.2.** Zakończenie fazy powtórnych ataków jednego gracza powoduje przejście do posunięcia drugiego gracza.

### 3.2. OZNACZENIE ETAPU

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

SPRZY-  
MIERZENI

ROSJANIE

## 4. FAZA RUCHU ODWODÓW

O przebiegu operacji wojennych niezwykle często decydują takie czynniki jak inicjatywa, związanie wojsk czy też posiadanie rezerw, które mogą wykorzystać powodzenie lub zapobiec przelamaniu. W grze „Ostatnia Wojna Cesarzy” oddaniu tych wszystkich skomplikowanych procesów służy FAZA RUCHU ODWODÓW.

## 4.1. ODWODY

Jednostka uważana jest za ODWÓD, jeśli nie przylega do żadnych jednostek, twierdz ani przyczółków mostowych przeciwnika, lub jeśli jest *utajniona* (reg. 16).

**4.1.1.** Jednostki oddzielone od siebie jeziorem, morzem lub grzbietem wysokogórskim nie są uważane za przylegające do siebie.

## 4.2. MOMENT WYKONANIA

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

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

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

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

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

### **faza zaopatrzenia**

faza ruchu odwodów - własna albo przeciwnika

### **faza ataków zwykłych**

faza ruchu odwodów - własna albo przeciwnika

### **faza ruchu zwykłego**

własna faza ruchu odwodów

### **faza ataków powtórnych**

### *Komentarz*

*Wykorzystanie fazy ruchu odwodów to klucz do tej gry. Można jej użyć do: przegrupowania przed własnym atakiem (najczęściej stosowana procedura), załatania dziur we froncie (po atakach, a przed ruchami przeciwnika), odwrotu z oderwaniem się od przeciwnika (po własnych normalnych ruchach), okrążenia związanych sił (przed atakami przeciwnika) czy też do dalekiego rajdu na tyły wroga (po własnych atakach i normalnych ruchach). Ta długa lista i tak nie wyczerpuje wszystkich możliwości. Faza ta zostawia szerokie pole do popisu dla graczy, czyniąc grę elastyczną i nadając jej dynamikę.*

## 5. PRZEMARSZE JEDNOSTEK

W fazie ruchu (zwykłej lub odwodów) gracz przemieszcza swoje jednostki. Może przesunąć dowolną liczbę jednostek lub nie przesunąć ich wcale. Kolejność przesuwania oddziałów jest dowolna. Jednostki w swoim ruchu muszą poruszać się kolejno z pola na pole, ruchem ciągłym (bez przeskakiwania pól). Jednostka w danej fazie może przesuwać się tylko raz, o ograniczoną liczbę heksów. W fazie ruchu zwykłego gracz nie może przesuwać oddziałów, które już w danym posunięciu atakowały. W fazie ruchu odwodów można przesuwać tylko te jednostki, które na jej początku były odwodami (reg.4.1).

### 5.1. PUNKTY MARSZOWE

Każda jednostka dysponuje w trakcie ruchu pewną ilością PUNKTÓW MARSZOWYCH - PM. Wejście na każdy kolejny heks lub przekroczenie przeszkody powoduje konieczność wydawania pewnej ilości PM. W ten sposób ogranicza się możliwości przemarszu - poruszając się po niektórych rodzajach terenu jednostki mają mniejszy zasięg ruchu.

5.1.1. Jednostki dysponują następującymi możliwościami marszowymi:

- jednostki piechoty, oznaczone - **-3PM**
- jednostki kawalerii, oznaczone - **-4PM**

5.1.2. Jednostki wydają następujące ilości PM:

- Wchodząc na pole zawierające teren czysty - 1 PM
- Wchodząc na teren trudny (lasy, pojezierza, pogórza) - 1 PM
- Wchodząc na teren bardzo trudny (błota, puszcze, góry) - 2 PM
- Przechodząc przez dużą rzekę, dodatkowo - 1 PM
- Przechodząc przez grzbiet górski, dodatkowo - 1 PM

5.1.3. Przejście przez małą rzekę lub przez dużą rzekę po moście nie powoduje wydawania dodatkowych PM.

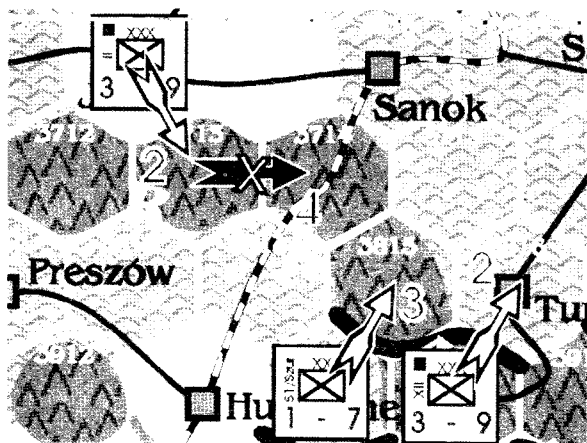
5.1.4. Jednostki pod żadnym pozorem nie mogą przekraczać jezior i grzbietów wysokogórskich oraz wchodzić na pola zajęte przez jednostki przeciwnika.

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

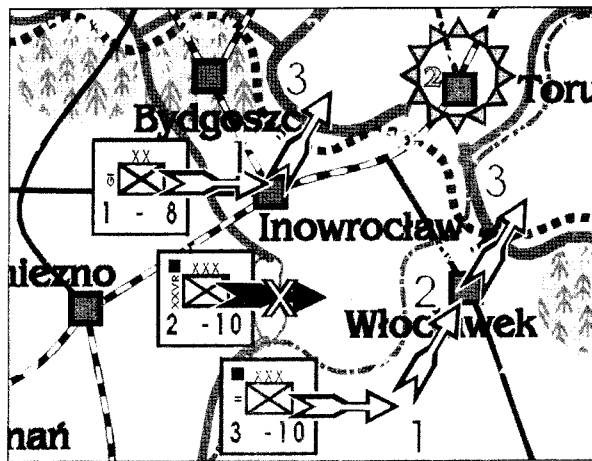
5.1.6. Jednostka nie może wejść na kolejne pole, jeżeli koszt tego wejścia jest wyższy niż ilość pozostałych jej jeszcze PM.

#### Przykład

II Korpusowi po przejściu na heks 3713 pozostał tylko 1PM, nie może więc wejść na heks 3714. 51 DP wchodzi na heks 3815 kosztem wszystkich swoich PM, gdyż wejście na góry kosztuje 2PM, a przekroczenie grzbietu górskiego dodatkowo 1PM. XII Korpus za wejście na heks 3816 płaci 2PM - wejście na pogórze kosztuje 1PM, a przekroczenie grzbietu 1PM dodatkowo.



Dywizja Goltz wchodzi do Inowrocławia kosztem 1PM, gdyż przekroczenie małej rzeki nie powoduje wydania dodatkowych PM. Przejście na heks 2005 wymaga wydania 2PM, gdyż wiąże się z przekroczeniem dużej rzeki. II Korpus przekracza dużą rzekę bez dodatkowych kosztów, gdyż pomiędzy heksami 2206 i 2106 znajduje się most. XXV Korpus Rezerwowy nie może przejść na heks 2205, gdyż przekraczanie jezior jest niedozwolone.



### 5.2. OGRANICZENIA W WYDATKOWANIU PM

Poruszająca się jednostka nie musi zużyć wszystkich dostępnych PM. Nie może ich jednak zaoszczędzić na następny ruch. Nie może też nie zużytych PM przekazać innej jednostce.

### 5.3. NASYCENIE TERENU

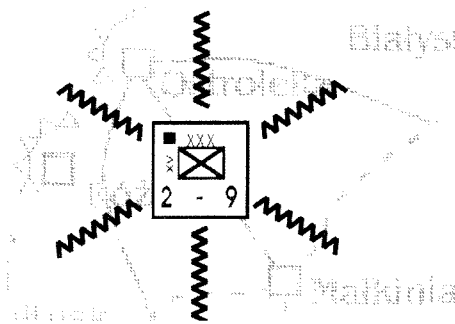
Jeżeli na polu znajdują się cztery jednostki, gracz nie może na to pole wejść dobrowolnie żadną dalszą jednostką. Jednostki mogą jednak wejść na taki heks w trakcie odwrotu (reg.9), jeśli prowadzi to do minimalizacji strat (reg.9.6). Jednostki muszą opuścić przepełniony heks przy najbliższej możliwej okazji.

### 5.4. WOJSKA SOJUSZNICZE

Nie ma żadnych ograniczeń we współdziałaniu jednostek niemieckich, austro-węgierskich i Legionów.

## 6. LINIE KONTROLI

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



### 6.1. JEDNOSTKI Z LINIAMI KONTROLI

Linie kontroli posiadają tylko jednostki oznaczone odpowiednim symbolem (patrz reg. 2.1).

### 6.2. WPŁYW LINII KONTROLI

Wpływ linii kontroli na ruchy jednostek zależy jest od

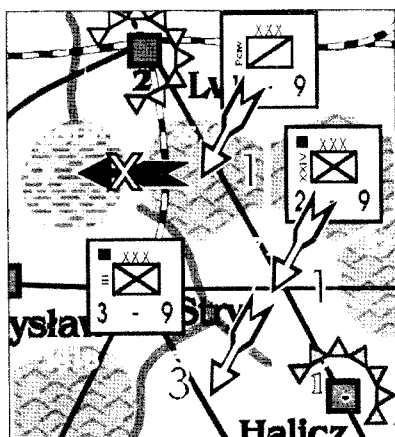
rodzaju terenu, po którym się one poruszają.

**6.2.1.** Przejście przez linię kontroli przeciwnika kosztuje dodatkowo 1PM, jeśli jednostka wchodzi na teren czysty, trudny lub przechodzi przez małą rzekę.

**6.2.2.** Przejście przez linię kontroli przeciwnika związane z przekroczeniem dużej rzeki, grzbietu górskiego lub wejściem na teren bardzo trudny jest niedozwolone.

*Przykład*

Rosyjski XXIV Korpus wchodząc na heks 3819 musi wydać dodatkowo 1PM ze względu na obecność linii kontroli austriackiego III Korpusu. Obecność małej rzeki nie powoduje dodatkowych kosztów w PM, ani nie zmienia wpływu linii kontroli. Korpus Kawalerii Pawłowa nie może wejść z heksu 3619 na heks 3618, gdyż linia kontroli blokuje wejście na błota, jako teren bardzo trudny.



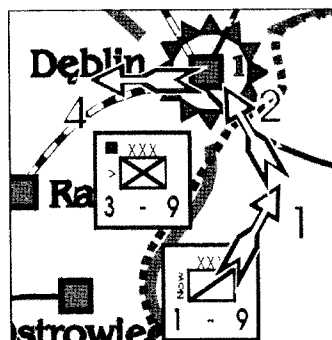
**Wyjątki:**

- na heksie, na który wchodzi jednostka, inny własny oddział rozpoczyna daną fazę. Ruch taki kosztuje całość PM i nie można po nim atakować w najbliższej fazie ataków.
- ruch w kierunku sztabu (reg.21.5).

**6.2.3.** Linia kontroli przeciwnika jest ignorowana, jeśli oba heksy, pomiędzy którymi się ona znajduje, są oddzielone od jednostki z linią kontroli przez jezioro, dużą rzekę, grzbiet wysokogórski, twierdzę, przyczółek mostowy lub zajmowany przez inną własną jednostkę rejon umocniony.

*Przykład*

Korpus Kawalerii Nowikowa wchodząc na heks 2814 oraz do Dębina nie ponosi dodatkowych kosztów, gdyż heksy 2913 i 2814 są oddzielone od austriackiego V Korpusu Wisłą, natomiast Dębin jest rosyjską twierdzą. Linie kontroli są w takim wypadku ignorowane. Heks 2712 nie jest już niczym oddzielony od jednostki przeciwnika i wejście na niego wymaga wydania dodatkowego PM.



**6.2.4.** Obecność linii kontroli własnych wojsk nie likwiduje

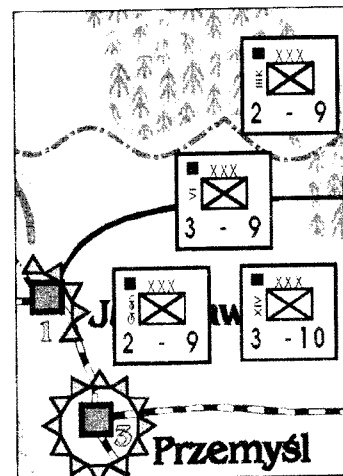
wplywu linii kontroli przeciwnika. Obecność własnych wojsk na heksach sąsiadujących z linią kontroli przeciwnika nie likwiduje jej wpływu na przemarsze, likwiduje go jednak w przypadku okrażenia (reg.6.3) i odwrotu (reg.9).

**6.3. OKRĄŻENIE**

Jednostka lub grupa jednostek znajduje się w okrażeniu, jeżeli jest ze wszystkich stron otoczona przez jednostki lub linie kontroli przeciwnika. Jako wrogie linii kontroli traktowane są jeziora, grzbiety wysokogórskie, granica Rumunii, wybrzeże morskie i brzegi planszy na terytorium przeciwnika.

*Przykład*

Rosyjski Korpus Grenadierów jest okrażony, gdyż Przemysł i Jarosław są austro-węgierskimi twierdzami, traktowanymi tak jak wojska. Austro-węgierski VI Korpus nie jest okrażony, gdyż obecność XIV Korpusu powoduje, że linia kontroli pomiędzy heksami zajmowanymi przez te korpusy jest ignorowana.



**7. ATAK**

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

**7.1. ZASADY ATAKU**

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

**7.1.1.** Kilka jednostek może atakować wspólnie. Jednostki atakujące mogą stać na jednym lub na kilku heksach. Jednostki stojące na jednym polu nie muszą atakować wspólnie i mogą atakować na różne heksy.

**7.1.2.** Jedno pole może być atakowane kilka razy. Jednostka może uczestniczyć tylko w jednym ataku.

**7.1.3.** Przeprowadzenie ataku jest dobrowolne - żadna jednostka nie musi atakować.

**7.1.4.** Jednostki nie mogą atakować przez jeziora, morze i grzbiety wysokogórskie.

**7.2. PRZEBIEG ATAKU**

Gracz ustala, które jednostki atakują na dane pole i ustala WYNIK ATAKU. Jeśli atak się powiodł następuje odwrot (reg.9) i sprawdzanie odporności (reg.8), a następnie może nastąpić pościg (reg.10). Dopiero po zakończeniu wszystkich procedur danego ataku gracz przechodzi do następnego ataku.

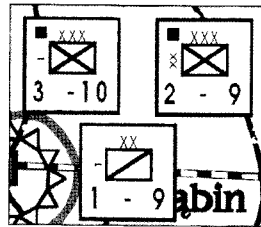


### 7.3. WYNIK ATAKU

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

#### Przykład

Niemiecki I Korpus i 1 Dywizja Kawalerii atakują rosyjski XX Korpus. Jednostki atakujące mają w sumie 4 punkty siły. Szansa powodzenia ataku wynosi 8. Przy rezultatach 1-8 atak jest udany, przy rezultatach 9-12 nieudany.



### 7.4. MODYFIKACJE SZANSY POWODZENIA ATAKU

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

7.4.1. Szansa powodzenia ataku maleje w następujących sytuacjach:

- przy ataku na heks z terenem trudnym	- o 1
- przy ataku na heks z terenem bardzo trudnym	- o 2
- przy ataku przez małą rzekę	- o 1
- przy ataku przez dużą rzekę	- o 2
- przy ataku przez grzbiet górski	- o 2
- przy ataku z terenu bardzo trudnego	- o 1

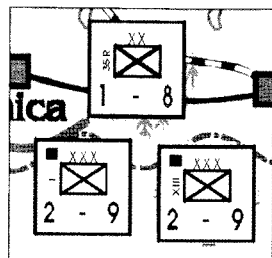
Teren trudny to lasy, pojezierza i pogórza. Teren bardzo trudny to błota, puszcze i góry.

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

7.4.3. Jeżeli atakujące jednostki znajdują się na dwu różnych heksach i tylko część z nich atakuje z modyfikacją, jest ona stosowana, jeśli dotyczy połowy lub więcej biorących udział w ataku PS.

#### Przykład

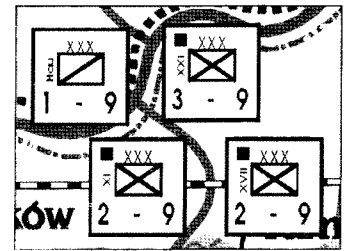
Rosyjski I Korpus wraz z XIII Korpusem atakują niemiecką 35 Rezerwową Dywizję Piechoty. Atak stosunkiem sił 4:1 miałby szansę powodzenia 10. Jednak 35DPRez broni się w lasach, co zmniejsza szansę powodzenia do 9. Z kolei XIII Korpus atakuje z błot. Ponieważ połowa PS w tym ataku pochodzi od tego korpusu, szansa powodzenia maleje jeszcze o 1 (do 8).



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

#### Przykład

Austro-węgierskie korpusy XVII, XI i Korpus Kawalerii Hauera atakują rosyjski XXI Korpus. Szansa powodzenia ataku stosunkiem sił 5:3 wynosiłaby 7. Jednak XI Korpus atakuje z modyfikacją „-1” (przez małą rzekę), a Korpus Hauera „-2” (przez dużą rzekę). Modyfikacje co najmniej „-1” mają zatem 3PS, czyli ponad połowa sił atakujących. Po jej uwzględnieniu szansa powodzenia ataku maleje do 6.



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

7.4.6. Tylko dzięki modyfikacjom może dojść do niepowodzenia ataków przy szansie 12 lub 13.

## 8. ODPORNOŚĆ

Dezorganizacja i spadek morale wojska częściej decydują o obniżeniu wartości bojowej niż bezpośrednie straty. Jeśli atak zakończył się powodzeniem, obrońca dla każdej swojej jednostki wykonuje rzut kostką. Wynik większy niż jej ODPORNOŚĆ (patrz reg.2.1) oznacza jej ROZBICIE. Odporność jednostki może się zmieniać w zależności od warunków ataku i odwrotu. Wszystkie modyfikacje sumują się.

Sprawdzenie odporności odbywa się dopiero po wykonaniu odwrotu, jednak zrozumienie zasad odwrotu wymaga poznania wcześniej przepisów dotyczących odporności.

### 8.1. JEDNOSTKI ROZBITE

Jednostki, które zostały rozbite, wyróżniane są oznacznikiem:

ROZBITA

8.1.1. Rozbite jednostki o sile 2 i 3 mają siłę bojową 1.

8.1.2. Stojące samotnie rozbite jednostki o sile 1, niezależnie od ich liczby, mają siłę bojową 1, lecz szansa ataku na nie wzrasta o 2. Rozbite jednostki o sile 1, stojące z jednostkami o normalnej sile bojowej, mają siłę bojową 0. Rozbite jednostki o sile 1 nie mogą atakować samodzielnie, mogą jednak wziąć udział w ataku innych jednostek w celu wykonania pościgu (reg.10).

8.1.3. Zaatakowane z powodzeniem jednostki rozbite również podlegają sprawdzaniu odporności, a w przypadku ponownego rozbicia są eliminowane.

### 8.2. STOSUNEK SIŁ

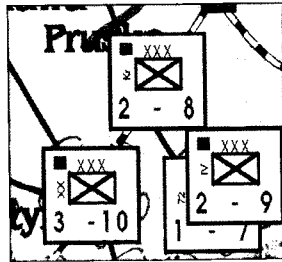
W tabeli SZANSA POWODZENIA ATAKU, obok liczby określającej tę szansę, na części pól umieszczono w dolnym rogu liczbę - modyfikację odporności wynikającą ze stosunku sił. Liczba ujemna oznacza zmniejszenie odporności jednostek atakowanych takim stosunkiem sił, liczba dodatnia wzrost. Brak liczby oznacza brak takiej modyfikacji. Modyfikacje szansy powodzenia ataku nie zmieniają modyfikacji wynikających ze stosunku sił.

### 8.3. PRZEWAGA ODPORNOŚCI

Jeśli wśród jednostek atakujących jest jednostka nie rozbita, która ma odporność wyższą niż każda z jednostek na atakowanym heksie, odporność jednostek zaatakowanych maleje o 1.

#### Przykład

Niemiecki XX Korpus i Korpus „Królewiec” atakują rosyjski IV Korpus i 72DP. Ponieważ odporność XX Korpusu jest wyższa niż odporność każdej z tych jednostek, w przypadku powodzenia ataku przy sprawdzaniu odporności stosowana będzie modyfikacja „-1”. Odporność IV Korpusu wyniesie zatem 8, a 72DP 6

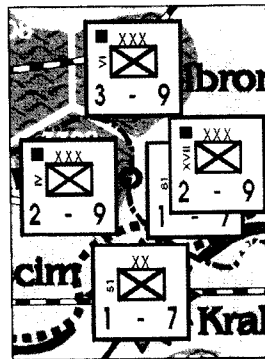


### 8.4. JEDNOSTKI DRUGIEJ LINII

Jeśli w ataku uczestniczy choć jedna jednostka o odporności 5 lub 7 (rosyjska jednostka rezerwowa lub jednostka landstormu Sprzymierzonych) odporność atakowanych jednostek rośnie o 1.

#### Przykład

Austro-węgierskie korpusy IV i VI oraz 51DP atakują rosyjski XVII Korpus i 81DP. Austro-węgierska 51DP jest jednostką drugiej linii, zatem w przypadku sprawdzania odporności po udanym ataku odporność jednostek rosyjskich rośnie o 1: XVII Korpusu do 10, a 81DP do 8.



### 8.5. ATAK NA PRZEWAŻAJĄCE SIĘ

Jeśli jednostki gracza atakującego mają w sumie mniej PS niż jednostki obrońcy, w przypadku niepowodzenia ataku muszą przejść sprawdzenie odporności, która jest pomniejszana o liczbę równą przewadze obrońcy w liczbie PS.

### 8.6. KAPITULACJA

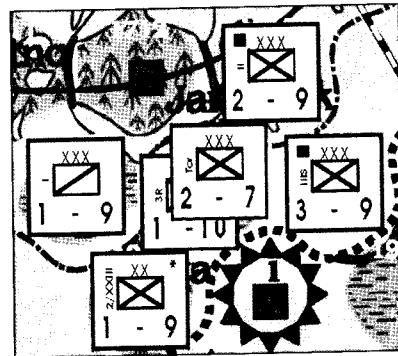
Jeśli zaatakowana z powodzeniem jednostka znajduje się na izolowanym heksie - jest ze wszystkich stron otoczona

przez jednostki wroga, morze, jeziora lub grzbiety wysokogórskie - nie wykonuje odwrotu, lecz od razu przechodzi sprawdzanie odporności. Jej odporność maleje dodatkowo o 4, a jeśli zostanie rozbita, kapitułuje - jest wyeliminowana. Jeśli nie zostaje rozbita, wszystkie uczestniczące w walce jednostki pozostają na swoich heksach.

**8.6.1.** Jeśli na izolowanym heksie zostanie zaatakowana z powodzeniem grupa jednostek, obrońca wykonuje rzut kostką dla jednostki o najwyższej odporności (z modyfikacjami jw.). Jeśli jednostka ta zostanie rozbita, cała grupa kapitułuje. Jeśli rozbitcie tej jednostki nie nastąpi, obrońca wykonuje sprawdzenie odporności dla pozostałych jednostek. Jednostki te w przypadku rezultatów większych niż ich odporność są rozbite, ale pozostają na danym heksie.

#### Przykład

Rosyjskie jednostki: II Korpus, III Korpus Syberyjski, I Korpus Kawalerii i 2DP atakują niemiecki Korpus „Toruń” i 3DPRez. Atak stosunkiem 7:3 ma szansę powodzenia 9. Jednostki niemieckie są w okrążeniu, co zwiększa szansę powodzenia do 11, lecz jednocześnie bronią się na błotach, co zmniejsza ją z powrotem do 9. Po udanym ataku jednostki niemieckie nie mogą się wycofać, ponieważ nie wolno przekraczać jezior a twierdza jest traktowana jak jednostka przeciwnika. Obrońca wykonuje więc sprawdzenie odporności dla 3DPRez (ma ona wyższą odporność od Korpusu „Toruń”). Jej odporność maleje o 1 (atak stosunkiem 7:3) oraz przy sprawdzaniu kapitulacji dodatkowo o 4 - wynosi więc 5. Przy wynikach 6-12 obie jednostki są eliminowane. Przy wynikach 1-5 3DPRez pozostaje na heksie nie rozbita, sprawdzana jest natomiast odporność drugiej jednostki. Stosowane są takie same modyfikacje - odporność Korpusu „Toruń” maleje więc do 2. Przy wynikach 1 i 2 nic mu się nie dzieje, przy wynikach 3-12 pozostaje on na tym heksie, lecz jest rozbity.



**8.6.2.** Zaatakowane z powodzeniem jednostki rozbite, znajdujące się na izolowanym heksie, są eliminowane.

### 8.7. NIEUDANE WYBICIE

Jeśli jednostki kończą własne posunięcie w okrążeniu, gracz w sposób jw. sprawdza, czy nie kapitułują, zmniejszając ich odporność o 4. Dla grupy jednostek na jednym heksie wykonuje się tylko jedno sprawdzenie - albo wszystkie kapitułują, albo nie ponoszą strat. Jeśli w okrążeniu znajduje się grupa jednostek znajdujących się na kilku heksach, sprawdza się każdy heks oddzielnie.

### 8.8. ZBIERANIE JEDNOSTEK

W fazie zaopatrzenia każdego posunięcia obaj gracze mogą

podjąć próbę zebrania rozbitych oddziałów. Dla każdej takiej jednostki gracz wykonuje rzut kostką. Przy wyniku mniejszym lub równym odporności jednostka zostaje zebrana. Oznacznik rozbicia jest usuwany a jednostka odzyskuje dawną siłę.

**8.8.1.** Próba zebrania nie jest obowiązkowa. Pierwszy podejmuje decyzje o zbieraniu gracz, którego jest to posunięcie. W przypadku niepowodzenia próba może być ponawiana w następnych posunięciach.

**8.8.2.** Odporność jednostek zbierających się w sąsiedztwie przeciwnika (jego oddziałów, twierdz lub przyczółków mostowych) maleje o 4. Odporność jednostek nie sąsiadujących z przeciwnikiem, ale zbierających się w odległości mniejszej niż 4 heksy od przeciwnika, maleje o 2.

## 9. ODWRÓT

W razie udanego ataku wszystkie broniące się jednostki winny natychmiast się wycofać, każda o 2 heksy. Odporność jednostek maleje, jeśli wycofują się przez wrogie linie kontroli, duże rzeki i grzbiety górskie lub jeśli nie mogą się wycofać we WŁAŚCIWYM KIERUNKU ODWROTU. Modyfikacje odporności liczy się dla każdego pola odwrótu oddzielnie i sumuje.

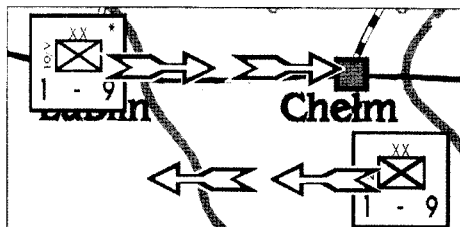
### 9.1. PROSTA DROGA ODWROTU

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

### 9.2. WŁAŚCIWY KIERUNEK ODWROTU

Dla jednostek Sprzymierzonych WŁAŚCIWYM KIERUNKIEM ODWROTU jest kierunek zachodni, dla jednostek rosyjskich kierunek wschodni.

Przykład



Odwrót w niewłaściwym kierunku powoduje zmniejszenie odporności o 1.

### 9.3. TRUDNOŚCI TERENOWE

Odwrót przez dużą rzekę, grzbiet górski lub na heks z terenem bardzo trudnym powoduje zmniejszenie odporności o 1.

Przykład

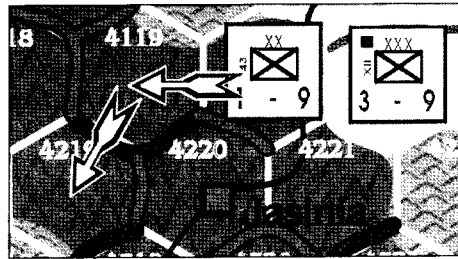
Po udanym ataku rosyjskiego XII Korpusu austro-węgierska 43DP wykonuje odwrót. Jej odporność maleje o 1 przy odwrócie na heks 4119, gdyż jest on pokryty górami. Odwrót na heks 4219 powoduje zmniejszenie odporności o 3, gdyż:

- jest to zły kierunek (nie można przechodzić przez grzbiety wysokogórskie),

- odwrót wykonywany jest przez grzbiet górski,

- heks ten również jest pokryty górami.

W sumie odporność tej jednostki maleje zatem o 4 (do 5).

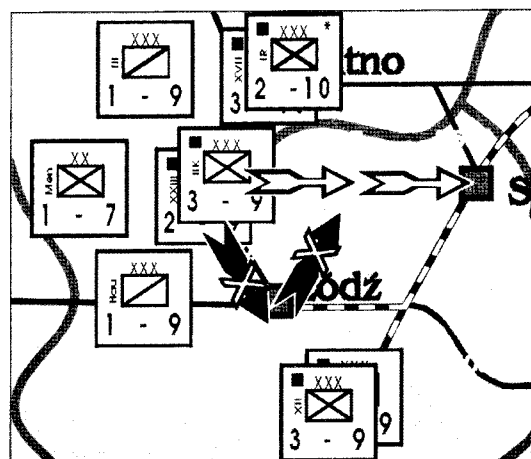


### 9.4. ODWRÓT PRZEZ LINIE KONTROLI

Jeśli odwrót na dany heks związany jest z przejściem przez linię kontroli przeciwnika, odporność jednostki maleje o 2. Jeśli odwrót na dany heks wymaga przejścia przez linie kontroli więcej niż jednej jednostki przeciwnika, odporność maleje dodatkowo o 1 za każdą kolejną linię kontroli.

Przykład

Jednostki Sprzymierzonych atakują rosyjski XXIII Korpus i II Korpus Kaukaski stosunkiem 8:5. Po udanym ataku jednostki rosyjskie wycofują się we właściwym kierunku, jednak muszą przejść przez linie kontroli niemieckich korpusów. Ich odporność maleje o 3 (2 za pierwszą linię kontroli i 1 za następną). Modyfikacje wynikające z przewagi odporności i ataku jednostek drugiej linii znoszą się wzajemnie. Rosyjskie korpusy mają zatem przy sprawdzaniu odporność 6. Jednostki rosyjskie nie mogą uniknąć przechodzenia przez linię kontroli wycofując się najpierw do Łodzi, a potem na heks 2507, gdyż wtedy drugi heks odwrótu przylegałby do heksa atakowanego.



**9.4.1.** Odwrót przez linię kontroli i jednocześnie przez dużą rzekę, grzbiet górski lub na teren bardzo trudny jest niedozwolony. Wyjątek - odwrót w kierunku sztabu (reg.21.5).

**9.4.2.** Dla potrzeb tej reguły obecność nie uczestniczących w danej walce własnych wojsk na heksie, na który następuje odwrót, likwiduje wpływ linii kontroli przeciwnika.

### 9.5. ODWRÓT W OKRĄŻENIU

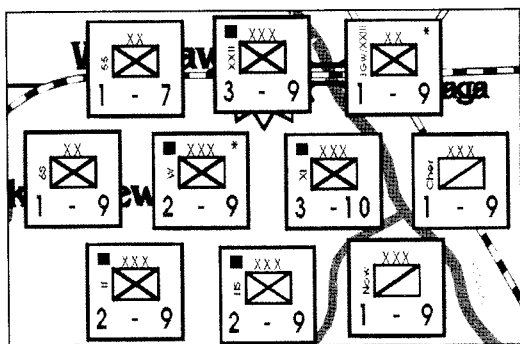
Odporność jednostek rozpoczynających odwrót w ok-

rażeniu maleje o 1, a kończących w takiej sytuacji dotatkowo również o 1 (modyfikacji tych nie stosuje się przy sprawdzaniu kapitulacji - reg.8.6).

**9.5.1.** Jeżeli jednostka może wycofać się tylko o jedno pole, jej odporność maleje dodatkowo o 3.

*Przykład*

Niemiecki XI Korpus jest atakowany przez jednostki o sumie sił 8 i musi się wycofać. Odwrót na heks zajmowany przez Korpus Woyscha jest odwrotem we właściwym kierunku, a obecność własnej jednostki likwiduje wpływ rosyjskich linii kontroli. Jednak dalszy odwrót jest niemożliwy - odporność jednostki maleje o 3. Zarówno na atakowanym heksie, jak i na końcu odwrotu XI Korpus znajduje się w okrążeniu - jego odporność maleje jeszcze o 2. Modyfikacja dla ataku stosunkiem sił 8:3 wynosi „-2”. Tak więc w sumie odporność jednostki maleje przy sprawdzaniu o 7 i wynosi 3.



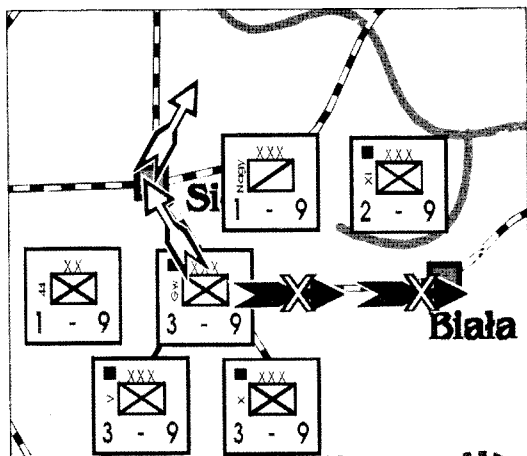
**9.5.2.** Jeżeli jednostka w ogóle nie może się wycofać następuje sprawdzanie kapitulacji (patrz reg. 8.6).

**9.6. MINIMALIZACJA STRAT**

Jeżeli możliwa jest więcej niż jedna droga odwrotu, jednostka musi wycofywać się tak, by modyfikacje odporności były jak najmniejsze, bez względu na wolę gracza.

*Przykład*

Odporność rosyjskiego Korpusu Gwardii malełaby o 4, gdyby wycofywał się wprost na wschód (dwa razy przez linie kontroli). Przy odwrócie na heks 2314 odporność maleje tylko o 2 (dwa razy w złym kierunku). Jednostka musi się więc wycofać tą drogą.

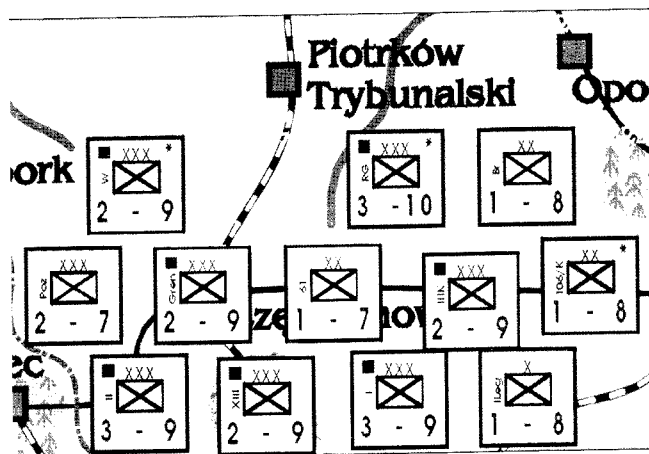


**9.7. UNIKANIE OKRĄŻENIA**

Jeśli dana droga odwrotu kończy się na heksie będącym w okrążeniu, gracz może zawsze wybrać inną drogę, o ile wprowadza ona wycofującą się jednostkę z okrążenia.

*Przykład*

Odporność rosyjskiego Korpusu Grenadierów wycofującego się na wschód zmniejszy się o 2 (początek i koniec odwrotu w okrążeniu; odwrót odbywa się we właściwym kierunku, obecność własnych wojsk likwiduje wpływ linii kontroli), zaś przy odwrócie na heks 2808 zmniejszy się o 7 (dwa razy przez linię kontroli i w złym kierunku, początek w okrążeniu). Jednostka powinna zatem wycofać się pierwszą z tych dróg. Jednak droga ta kończy się na heksie będącym w okrążeniu, zaś heks 2808 w okrążeniu nie jest. Gracz może więc zdecydować się na wybranie drugiej drogi odwrotu.

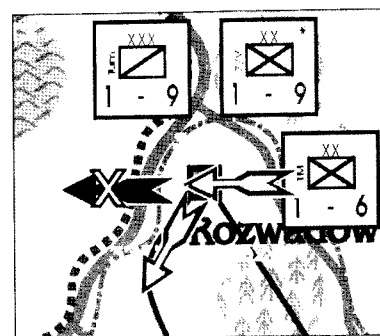


**9.8. UNIKANIE WROGA**

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

*Przykład*

Zarówno odwrót na heks 3112, jak i na heks 3213 oznacza dla austro-węgierskiej jednostki zmniejszenie odporności o 1, bowiem przy pierwszej z tych dróg musi przekroczyć dużą rzekę, a przy drugiej cofa się w złym kierunku. Na heksie 3112 przylegać jednak będzie do jednostki rosyjskiej, dlatego powinna się wycofać na heks 3213.

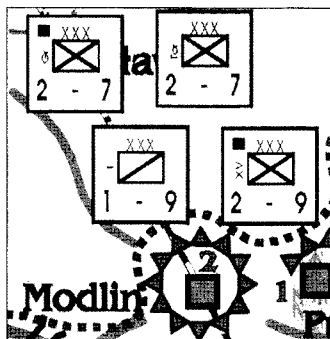


## **10. POŚCIG**

Jeżeli atak zakończył się powodzeniem i jednostki atakowane wycofały się, jednostki atakujące mogą wykonać dodatkowy ruch na odległość 2PM. Pierwszym polem pościgu musi być pole atakowane. Gracz może wykonać pościg wszystkimi jednostkami, częścią z nich, lub żadną. Jednostki wykonujące pościg zawsze mogą wejść na zaatakowany heks.

### *Przykład*

Niemieckie korpusy „Toruń” i „Grudziądz” z powodzeniem zaatakowały rosyjski I Korpus Kawalerii. Po jego odwrocie wykonują pościg. Korpus „Toruń” może wejść tylko na zaatakowany heks, gdyż ruch ten kosztuje 2PM wskutek oddziaływania linii kontroli rosyjskiego XV Korpusu. Korpus „Grudziądz” może wykonać ruch na heks 2210, gdyż nie przechodzi w nim przez żadną linię kontroli.



## **11. ATAKI POWTÓRNE**

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

- do ustalania szansy powodzenia używa się tabeli ATAKI POWTÓRNE,
  - jednostki zmuszone do odwrotu cofają się tylko o jeden heks,
  - w pościgu wejść można tylko na atakowany heks.
- Wszystkie modyfikacje zostają zachowane.

## **12. KAWALERIA**

Jednostki kawalerii mają mniejsze możliwości utrzymywania terenu. Jeśli na zaatakowanym heksie znajdują się tylko jednostki kawalerii, bez wsparcia piechoty, szansa powodzenia ataku rośnie o 1. Dzięki swej ruchliwości kawaleria może skutecznie prowadzić działania opóźniające.

### **12.1. DZIAŁANIA OPÓZNIAJĄCE**

Atakowane jednostki kawalerii, stojące na heksie bez jednostek piechoty, mogą nie podjąć walki i wykonać odwrot. Nie podlegają wtedy sprawdzaniu odporności. Niepodjęcie walki jest dobrowolne, ale może być wykonane tylko wtedy, gdy jednostki te mogą wycofać się we właściwym kierunku lub jeśli są dowodzone (reg.21). Działania opóźniające nie mogą być prowadzone przez jednostki rozbite.

## **13. BRZEGI PLANSZY**

Brzegi planszy na terytorium wroga traktowane są tak jak jego wojska. Jednostki zmuszone do odwrotu przez brzeg planszy na terytorium własnym lub sprzymierzonym są z niej zdejmowane, ale pojawiają się w następnym etapie jako wprowadzenia (reg. A.2 i 19). Jednostki pod żadnym pozorem nie mogą przekraczać granicy Rumunii. Odwrot (reg.9) jest blokowany przez granicę Rumunii tak samo, jak przez morze, jeziora czy grzbiety wysokogórskie

## **14. FRONTY**

Obszar gry dzieli się na trzy fronty: wschodniopruski na północy, polski w centrum i galicyjski na południu. Podział ten ma liczne konsekwencje podawane w dalszych regulach.

## **15. PUNKTY ZWYCIĘSTWA**

Grę wygrywa strona, która uzyska więcej PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA (PZ). Punkty te zdobywa się w trakcie całej gry. Każdy scenariusz posiada własne reguły określające za co i ile można ich otrzymać. Punkty za kontrolowanie przewidzianych regułami scenariusza miejsc na mapie przyznawane są na koniec etapu.

### **15.1. TOR PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA**

Do zaznaczania zdobywanych PZ służy TOR PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA u góry planszy i oznaczniki:

**x1    x10**

Tor jest wspólny - zdobycie punktu przez jednego z graczy oznacza stratę punktu przez drugiego. Aktualny rezultat to bilans zdobytych przez graczy PZ. Gracz rosyjski przesuwając przy zdobyciu PZ oznacznik w prawo, jego przeciwnik w lewo.

### **15.2. POZIOM ZWYCIĘSTWA**

Poziom odniesione zwycięstwa zależy od posiadanej na końcu gry ilości PZ:

- jeśli bilans wynosi od 0 do 4 PZ, gra kończy się remisem,
- 5 do 14 PZ oznacza zwycięstwo marginalne,
- 15 do 24 PZ oznacza zwycięstwo operacyjne,
- 25 lub więcej PZ to zwycięstwo strategiczne.

Poznane dotychczas reguły pozwalają na rozegranie scenariusza BITWA GALICYJSKA. Jego kilkakrotne rozegranie zalecane jest przed przejściem do dalszych przepisów.



## **A. BITWA GALICYJSKA**

W ostatniej dekadzie sierpnia skoncentrowane armie Austro-Węgier i Rosji ruszają do pierwszego starcia. Cesarsko-królewskie wojska atakują w kierunku Lublina i Chełma, dla Rosjan głównym celem jest zdobycie Lwowa.

Gra obejmuje 4 etapy. Podane poniżej reguły A.1- A.6 obowiązują tylko w tym scenariuszu.

### **A.1. OBSZAR GRY**

Gra toczy się na obszarze frontu galicyjskiego oraz na części frontu polskiego położonej na wschód od Wisły. Jednostki nie mogą dobrowolnie opuszczać tego terenu. Jednostki zmuszone do odwrotu poza ten obszar lub rozpoczynające grę na heksach przylegających muszą jak najszybciej na niego wrócić.

### **A.2. WPROWADZENIA**

Jednostki, które wchodzi do gry w jej trakcie, są umieszczane we wskazanym miejscu na planszy w pierwszej fazie ruchu (zwykłego lub odwodów) podanego posunięcia. Jednostki te nie mogą się już w tej fazie poruszyć.

**A.2.1.** Wprowadzenie jednostki w podanej miejscowości nie jest możliwe, jeśli jest ona zajęta przez przeciwnika lub jego oddziały znajdują się na przyległych heksach. Jednostka jest wtedy wprowadzana w najbliższej miejscowości, do której przeciwnik jeszcze się nie zbliżył.

### **A.3. FORTYFIKACJE**

Jednostki gracza nie mogą wchodzić na heksy zawierające twierdze i przyczółki mostowe przeciwnika. Szansa powodzenia ataku na jednostki stojące na takich heksach maleje o 4, jednak nawet w przypadku powodzenia heksy te nie mogą być zajęte. Atak na rejon umocniony powoduje zmniejszenie szansy powodzenia o 2.

### **A.4. ODWRÓT W KIERUNKU TWIERDZY**

Odwrot jednostek Sprzymierzonych najkrótszą drogą w kierunku Przemyśla oraz jednostek rosyjskich najkrótszą drogą w kierunku Brześcia lub Dęblińska traktuje się jak odwrot we właściwym kierunku.

### **A.5. ATAK W OKRĄŻENIU**

Jeżeli jednostka atakująca znajduje się w okrążeniu, szansa powodzenia ataku maleje o 2.

### **A.6. WARUNKI ZWYCIĘSTWA**

#### **Rosyjskie cele terenowe:**

- Lwów 6PZ
- Stanisławów 2PZ
- każda jednostka na zachód od Sanu 1PZ

#### **Cele terenowe Sprzymierzonych:**

- Lublin 2PZ
- Kowel 2PZ
- Chełm 1PZ

#### **Gracze otrzymują również punkty zwycięstwa za:**

- rozbicie jednostki przeciwnika (również ponowne) - tyle, ile ma ona punktów siły
- eliminację jednostki przeciwnika w okrążeniu - 2 razy tyle, ile ma punktów siły
- każdy nieudany atak przeciwnika - 1PZ.

## **16. UTAJNIENIE**

Brak pełnych informacji o przeciwniku jest na wojnie sytuacją normalną. Nie rozbite jednostki obu graczy, które na końcu fazy ruchów zwykłych nie są w kontakcie z przeciwnikiem (jednostką, twierdzą lub przyczółkiem mostowym), mogą być odwrócone awerssem do spodu. Do czasu ROZPOZNANIA przeciwnik nie może sprawdzić, jakie to jednostki. Wszystkie jednostki wchodzące do gry w jej trakcie lub rozpoczynające ją bez kontaktu z przeciwnikiem mogą być od razu utajnione.

### **16.1. ROZPOZNANIE**

We własnej fazie zaopatrzenia, po zakończeniu zbierania jednostek, każda jednostka gracza posiadająca linie kontroli oraz każda jednostka kawalerii może rozpoznać utajnione jednostki przeciwnika na jednym przylegającym heksie. Jednostki rozpoznane są odwracane awerssem do góry. Rozpoznanie jest dobrowolne. Jednostki rozbite nie mogą rozpoznawać. Nie można rozpoznawać jednostek na heksie oddzielnym morzem, jeziorem albo grzbietem wysokogórskim.

### **16.2. UJAWNIECIE**

Jednostki utajnione są ujawniane, jeśli rozpoznają, atakują lub są atakowane. Gracz może dobrowolnie ujawnić własną jednostkę, ale tylko we własnej fazie.

### **16.3. DZIAŁANIA WOJSK UTAJNIONYCH**

Jednostki utajnione nie posiadają linii kontroli. Wszystkie są odwodami, nawet jeśli przylegają do przeciwnika. Jednostki utajnione posiadają ruchomość 3PM. Utajnione jednostki kawalerii mogą wykonać ruch kosztem 4PM, jeśli zostaną ujawnione.

#### 16.4. ZASKOCZENIE

Jeśli większość PS atakujących wojsk pochodzi od jednostek utajnionych na początku ataku, odporność obrońcy maleje o 1. Jeśli w przypadku zaatakowania utajnionych wojsk okaże się, że atak nie ma szans powodzenia (szansa powodzenia po modyfikacjach wynosi 0 lub mniej), wszystkie atakujące jednostki są automatycznie rozbite. Jednostki te nie przechodzą już sprawdzenia odporności, jeśli atakowały na przeważające siły (reg.8.7). Linie kontroli jednostek ujawnianych na potrzeby ataku wpływają na sytuację innych jednostek w nim uczestniczących.

#### 17. PATROLE

Gracze mogą wprowadzać do gry jednostki PATROLI, nie posiadających żadnej siły bojowej, służących natomiast do akcji pozoracyjnych. Sprzymierzeni dysponują ośmioma jednostkami patroli, Rosjanie sześcioma.

PATROL

##### 17.1. DZIAŁANIA PATROLI

Patrole uczestniczą w grze tylko wtedy, gdy są utajnione. Rozpoznane patrole są natychmiast usuwane z planszy. Utajnione patrole traktowane są identycznie jak utajnione normalne jednostki. Jeśli atakowanymi jednostkami okazały się patrole, jednostki atakujące mogą wykonać normalny pościg. Patrole wlicza się do limitu jednostek mogących stać na jednym heksie. Patrole mogą być dobrowolnie ujawniane tylko we własnej fazie ruchu.

##### 17.2. WPROWADZANIE DO GRY

Na koniec fazy ruchów zwykłych obaj gracze mogą ustawiać patrole na każdej ze swych utajnionych jednostek nie będących w kontakcie z przeciwnikiem. Patrole mogą również być ustawiane na jednostkach utajnionych na początku gry oraz mogą wchodzić do gry w ramach *wprowadzeń* (reg.19). Ujawnione patrole można natychmiast ponownie wprowadzić do gry zgodnie z podanymi zasadami.

#### 18. PRZERZUTY KOLEJOWE

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

##### 18.1. WARUNKI PRZERZUTU

Przerzut odbywać się może tylko pomiędzy dwiema miejscowościami mającymi połączenie kolejowe. Żadna z nich ani żaden heks na trasie przerzutu nie mogą być w kontakcie z przeciwnikiem.

#### 18.2. KONTROLA TERENU

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

##### 18.3. PRZEPUSTOWOŚĆ LINII KOLEJOWYCH

Linie kolejowe dzielą się na magistrale i linie zwykłe. Po odcinku magistrali mogą być w danej fazie przerzucane dwie jednostki, po odcinku linii zwykłej jedna jednostka. Nie ma limitu jednostek przerzucanych przez miejscowości, jednak na stacji, do której nie prowadzi żadna magistrala, można wylądować albo załadować tylko jedną jednostkę. Na stacji, do której prowadzi choć jedna magistrala, wolno wylądować albo załadować dwie jednostki.

**18.3.1.** Na terytorium przeciwnika magistrale kolejowe są traktowane jak linie zwykłe, natomiast po liniach zwykłych nie można dokonywać przerzutów.

##### 18.4. LIMIT TRANSPORTÓW

Gracze dysponują określoną liczbą TRANSPORTÓW ograniczającą liczbę przerzucanych oddziałów. Jednostka wykorzystuje jeden TRANSPORT, jeśli jest przerzucana w obrębie jednego frontu. Jednostka wykorzystuje kolejny transport na każdy kolejny front, na którym w trakcie przerzutu pokonuje więcej niż 1 heks.

*Przykład*

*Jednostka przerzucana z Warszawy (2411) do Kowna (1117) wykorzystuje dwa transporty. Jednostka przerzucana z Poznania (2301) do Krakowa (3409) wykorzystuje jeden transport, ponieważ na froncie galicyjskim pokonuje tylko 1 heks. Jednostka przerzucana z Lwowa (3518) do Królewca (1210) wykorzystuje 3 transporty, ponieważ na każdym z trzech frontów pokonuje więcej niż 1 heks.*

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

**18.4.2.** Sprzymierzeni mogą wykorzystać w każdej fazie ruchu (zarówno zwykłej, jak i ruchu odwodów) 5 transportów, lub mogą wykorzystać w danej fazie 10 transportów, ale nie mogą wtedy wykonywać przerzutów kolejowych w najbliższej fazie ruchu.

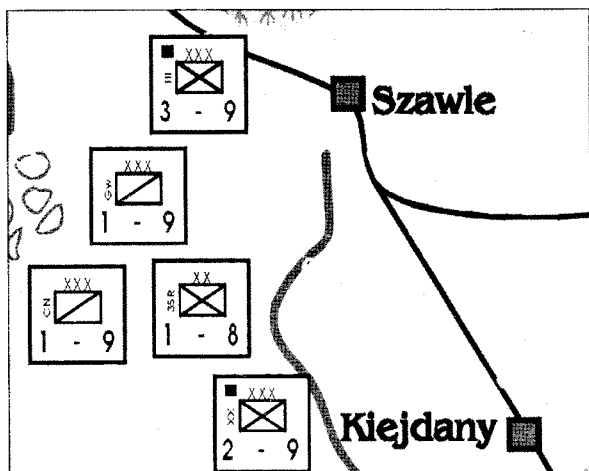
##### 18.5. ZAPLECZE

Dla potrzeb ustalania okrążenia brzegi heksów z liniami kolejowymi, po których gracz może przerzucać wojska kolejaj, traktowane są jak jego linie kontroli.

*Przykład*

*Rosjanie mogą przerzucać wojska kolejaj na linii Szawle -*

Kiejdany, gdyż nie przylegają do niej żadne jednostki Sprzymierzonych. Niemiecka 35DPRez jest zatem w okrążeniu, gdyż brzegi heksów 0716 i 0817 są traktowane jak rosyjskie linie kontroli.



## 19. WPROWADZENIA

Jeżeli szczegółowe przepisy nie stanowią inaczej, jednostki wprowadzane do gry w jej trakcie wjeżdżają na planszę przez rzutem kolejowym na początku pierwszej fazy ruchu (zwykłej lub odwodów) w podanym na karcie scenariusza posunięciu gracza. Gracz sam wybiera, na który front wjeżdżają. Wprowadzenie każdej jednostki (także patrolu) wymaga jednego transportu. Gracz może opóźnić wprowadzenie swoich jednostek. Opóźnione wprowadzenia mogą wchodzić do gry także w fazie ruchu odwodów wykonywanej w posunięciu przeciwnika.

## 20. TAJNA KONCENTRACJA

Gracz może dokonać przetrzutu jednostek nie ujawniając od razu, do jakiej miejscowości pojechały. Nazwę wybranej miejscowości zapisuje na kartce tak, by nie widział tego przeciwnik, a przetrzucane jednostki umieszcza na polu u dołu planszy (mogą zostać w tym momencie utajnione). W pierwszej fazie ruchów (zwykłej lub odwodów) następnego własnego posunięcia gracz ujawnia zapisaną nazwę i mieszczą tam przetrzuczone jednostki. Mogą one natychmiast wykonać normalny ruch.

### 20.1. WYMAGANIA TRANSPORTOWE

Miejscowość wybrana jako miejsce koncentracji oraz miejscowości, z których przetrzucane są tajnie koncentrujące się jednostki, muszą mieć połączenie kolejowe z brzegiem planszy na terytorium własnym lub sprzymierzonym. Tajna koncentracja wymaga dwóch transportów w przypadku jednostki będącej już na planszy, niezależnie od ilości frontów, po których następuje przetrzut. Tajna koncentracja jednostek wprowadzanych do gry wymaga 1 transportu na jednostkę.

### 20.2. LICZBA JEDNOSTEK

Graczowi wolno przetrzucić w celu tajnej koncentracji więcej jednostek niż może wylądować w wybranej miejscowości. Są one wylądowywane w najbliższych od niej miejscowościach, do których możliwy jest przetrzut.

### 20.3. INTERWENCJA PRZECIWNIKA

Jeśli w międzyczasie przeciwnik zajmie wybraną miejscowość lub znajdzie się w jej sąsiedztwie, jednostki gracza wylądowywane są w najbliższych kontrolowanych przez niego miejscowościach nie przylegających do przeciwnika i nie mogą wykonać ruchu.

### 20.4. WYWIAD

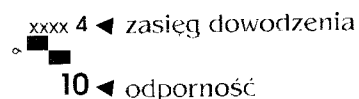
Zachowanie tajności koncentracji może się nie powieść. Na końcu własnego posunięcia gracz wykonujący tajną koncentrację wykonuje rzut kostką. Jeśli koncentrację przeprowadzają Sprzymierzeni, wynik 11 lub 12 oznacza, że wywiad rosyjski odkrył miejsce koncentracji - gracz musi ujawnić nazwę miejscowości. Pozostałe wyniki - tajność została zachowana. Miejsce rosyjskiej tajnej koncentracji jest ujawniane przy wynikach 10-12.

### 20.5. DOŁĄCZANIE PATROLI

Do tajnej koncentracji mogą być dołączone patrole pozostające poza planszą. Wprowadzenie ich tą metodą zmniejsza pulę dostępnych przetrzutów tak jak w przypadku normalnych wprowadzeń.

## 21. SZTABY ARMII

Aby oddać liczne utrudnienia i możliwości wynikające z koordynacji działań na szczeblu armijnym, do gry „Ostatnia Wojna Cesarzy” wprowadzono jednostki SZTABÓW ARMII, które decydują o DOWODZENIU jednostek.



### 21.1. DOWODZENIE

Jednostka jest DOWODZONA, jeśli znajduje się w zasięgu dowodzenia własnego sztabu armii i żadne z nich nie jest okrążone. Ani rodzaj terenu, ani obecność wojsk i linii kontroli przeciwnika nie mają wpływu na zasięg dowodzenia, o ile nie powodują okrążenia.

**21.1.1.** Jeśli jednostka atakująca nie jest dowodzona, szansa powodzenia ataku maleje o 2.

**21.1.2.** Jeśli jednostka rozpoczyna lub kończy odwrót nie będąc dowodzoną, jej odporność maleje tak samo jak w przypadku odwrotu w okrążeniu.

### 21.2. DZIAŁANIA SZTABÓW

Sztaby armii posiadają możliwości marszowe równe ich



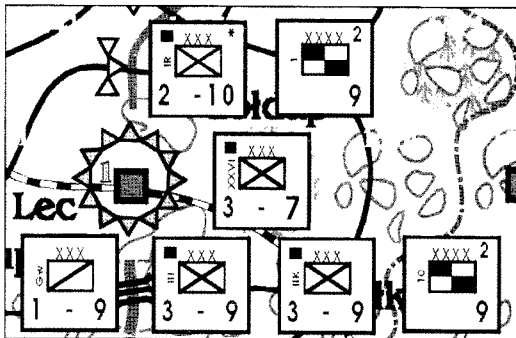
zasięgowi dowodzenia. Dla potrzeb walki siła bojowa sztabu odpowiada sile bojowej rozbitej jednostki o początkowej sile 1 (patrz reg. 8.1.2). Atak na samotnie stojący rozbitý sztab jest zawsze udany. Niemiecki i austro-węgierskie sztaby mogą być utajniane tak jak inne jednostki, natomiast rosyjskie nie. Utajniony sztab nie zapewnia innym oddziałom dowodzenia.

### 21.3. ROZBICIE SZTABU

Jeśli sztab armii został zaatakowany i uległ rozbiciu, musi zostać wykonane sprawdzenie odporności wszystkich jednostek będących w zasięgu jego dowodzenia w chwili ataku. Wyjątkiem są jednostki, które mogą być dowodzone przez inny sztab znajdujący się w mniejszej odległości od nich niż sztab rozbitý. Jednostki utajnione są ujawniane. Odporność sprawdzanych jednostek jest pomniejszana o wielkość zasięgu dowodzenia rozbitego sztabu. Sprawdzanie odporności następuje również w przypadku ponownego rozbicia lub kapitulacji sztabu, jednak jedna jednostka może być z powodu rozbicia sztabu sprawdzana tylko raz w posunięciu, niezależnie od liczby sztabów rozbijanych w jej pobliżu.

#### Przykład

Po ataku niemieckiego IKR sztab rosyjskiej 1 Armii ulega rozbiciu. Sprawdzeniu odporności podlega III i XXVI Korpus. Korpus Kawalerii Gwardii był poza zasięgiem dowodzenia, a dla II Korpusu Kaukaskiego sztab 10 Armii był bliższy od sztabu 1 Armii. Po odjęciu zasięgu dowodzenia (2) III Korpus ma odporność 7, a XXVI Korpus odporność 5.



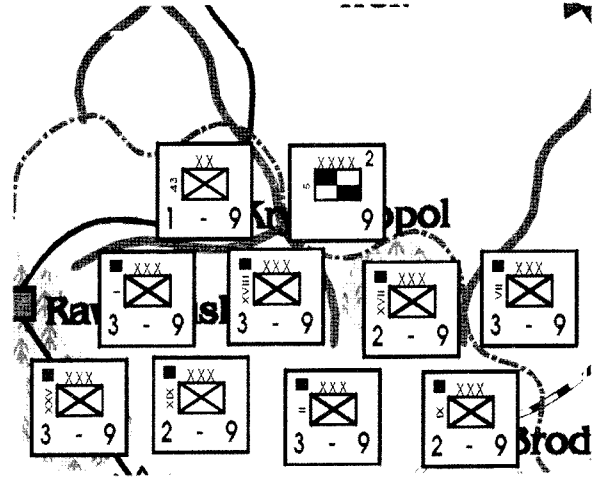
### 21.4. ODWRÓT ARMIJNY

Jednostki inne niż sztaby mogą wycofywać się w kierunku sztabu armii, w zasięgu dowodzenia którego się znajdują. Kierunek taki jest traktowany jak właściwy kierunek odwrotu. Decyzja gracza, czy jednostka wycofuje się w geograficznym kierunku odwrotu, czy w kierunku własnego sztabu, musi dotyczyć obu heksów odwrotu, chyba że zmiana kierunku powoduje zmniejszenie ujemnych modyfikacji.

#### Przykład

Rosyjski XIX Korpus w przypadku odwrotu musi się wycofać najpierw na heks z XVIII Korpusem. Jest to odwrót armijny, a więc we właściwym kierunku. Drugim heksem odwrotu musi być heks ze sztabem 5 Armii, gdyż zmiana kierunku odwrotu na geograficzny nie zmniejsza ujemnej modyfikacji odporności (w obu przypadkach odwrót następuje we właściwym kierunku i nie przez linie kontroli). XXV Korpus

wycofuje się na wschód na heks z XIX Korpusem. Odwrót ten nie może być uważany za odwrót armijny, gdyż jednostka na jego początku nie była w zasięgu dowodzenia 5 Armii. Dalszy odwrót na heks z XVIII Korpusem może być uznany za odwrót armijny, gdyż następuje zmniejszenie ujemnych modyfikacji odporności. XVIII Korpus po odwrócie na sztab wykonuje odwrót na wschód, jako odwrót we właściwym kierunku, XVII Korpus wycofuje się najpierw w kierunku sztabu, lecz dalej musi się już wycofać w złym kierunku i jego odporność maleje w wyniku odwrotu o 1.

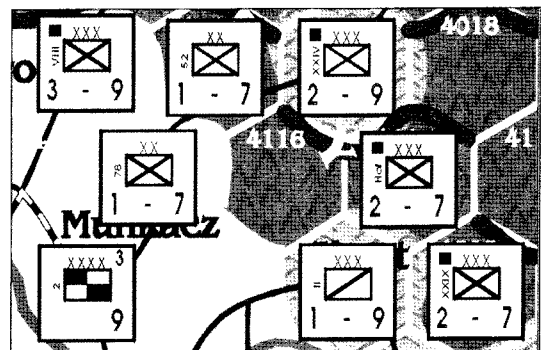


### 21.5. RUCH W KIERUNKU SZTABU

Przejście przez linię kontroli przeciwnika związane z przekroczeniem dużej rzeki, grzbietu górskiego lub wejściem na teren bardzo trudny (reg.6.2.2) wykonać mogą również nie rozbite jednostki pozostające w zasięgu dowodzenia własnego sztabu armii i wykonujące ruch w jego kierunku. Nie rozbite jednostki pozostające w zasięgu dowodzenia sztabu armii mogą przechodzić przez linie kontroli przeciwnika w terenie bardzo trudnym, przy przekraczaniu dużej rzeki lub grzbietu górskiego również w przypadku odwrotu, jeśli wycofują się w kierunku tego sztabu. Jednostki w przypadku takiego ruchu lub odwrotu ulegają automatycznemu rozbiciu.

#### Przykład

Austro-węgierski Korpus Hoffmana może wykonać ruch lub odwrót na heks 4116, gdyż znajduje się w zasięgu dowodzenia sztabu 2 Armii i ruch ten czy też odwrót odbywa się w jej kierunku. 52DP nie może wykonać takiego ruchu ani odwrotu, gdyż w jej przypadku nie jest to w kierunku sztabu.



## 21.6. DOWODZENIE SOJUSZNIKAMI

Najwyżej jedna jednostka niemiecka może być dowodzona przez sztaby austro-węgierskie i wzajemnie. Jeśli więcej niż jedna jednostka któreś z tych armii jest w zasięgu dowodzenia sztabów sojusznika, wybór tej, która jest dowodzona, może być dokonany w dowolnym momencie, lecz nie może ulec zmianie w tym samym etapie. Dla potrzeb dowodzenia Legiony traktowane są jak jednostki austro-węgierskie.

Poznane dotychczas reguły pozwalają na rozegranie scenariusza ROSYJSKI WALEC. Jego kilkakrotne rozegranie zalecane jest przed przejściem do dalszych przepisów.



## B. ROSYJSKI WALEC

W początkach listopada zaczyna toczyć się na zachód długo oczekiwany „rosyjski walec”. Wojska niemieckie i austro-węgierskie szukają sposobu powstrzymania go w głębokim odwrocie i kontruderzeniu.

Gra trwa 4 etapy. Podane poniżej reguły B.1- B.5 obowiązują tylko w tym scenariuszu.

### **B.1. OBSZAR GRY**

Gra toczy się na froncie polskim. Jednostki nie mogą dobrowolnie opuszczać tego terenu. Jednostki zmuszone do odwrotu poza ten obszar lub rozpoczynające grę na heksach przylegających, muszą jak najszybciej na niego wrócić.

### **B.2. WPROWADZENIA SPECJALNE**

Jednostki, które obok daty wprowadzenia mają podany numer hekza, umieszczane są we wskazanym miejscu na początku pierwszej fazy ruchu podanego etapu i mogą się w tej fazie ruszać, poza przypadkiem, gdy jest to faza ruchu odwodów, a wskazany heks przylega do jednostki przeciwnika.

**B.2.1.** Rosyjskie jednostki, których miejsce wprowadzenia oznaczono „Górna Wisła”, wchodzi do gry poprzez tę rzekę na odcinku Kraków - Dęblin (włącznie), ponosząc normalne koszty jej przekroczenia, przez dowolny odcinek wolny od linii kontroli przeciwnika, w zasięgu dowodzenia własnego sztabu.

**B.2.1.** Rosyjskie jednostki, których miejsce wprowadzenia oznaczono „Dolna Wisła”, wchodzi do gry poprzez tę rzekę

na odcinku Toruń - Modlin (włącznie), ponosząc normalne koszty jej przekroczenia, przez dowolny odcinek wolny od linii kontroli przeciwnika, w zasięgu dowodzenia własnego sztabu.

**B.2.3.** Niemieckie jednostki oznaczone jako „tajna koncentracja” pojawiają się w miejscowości wybranej jedno posunięcie wcześniej, zgodnie z zasadami tajnej koncentracji (reg.20). Jeśli jednostki wcześniej obecne w grze przeprowadzają w danym posunięciu tajną koncentrację wprowadzenia te są do niej dołączane.

**B.2.4.** Jednostki oznaczone „kolej” wprowadzane są zgodnie z standardową regułą 19.

### **B.3. FORTYFIKACJE**

Obowiązują identyczne reguły ataku na fortyfikacje jak w regule A.3.

### **B.4. LICZBA PATROLI**

Dla potrzeb tego scenariusza liczba patroli możliwych do wykorzystania jest ograniczona do 6 dla Sprzymierzonych i do 4 dla Rosjan.

### **B.5. WARUNKI ZWYCIĘSTWA**

#### **Rosyjskie cele terenowe:**

Katowice - 10PZ

Gliwice - 6PZ

pozostałe miejscowości na terytorium Sprzymierzonych - 2PZ

#### **Cele terenowe Sprzymierzonych:**

Łódź - 2PZ

**B.5.1.** Gra kończy się strategicznym zwycięstwem Sprzymierzonych i zostaje natychmiast przerwana, jeśli zdobędą oni Warszawę.

**B.5.2.** Gra kończy się rosyjskim zwycięstwem strategicznym, jeśli przynajmniej jedna dowodzona rosyjska jednostka dojdzie do zachodniego brzegu mapy.

**B.5.3. Gracze otrzymują również punkty zwycięstwa za:**

- rozbicie jednostki przeciwnika (również ponowne) - tyle, ile wynosi jej siła lub zasięg dowodzenia,

- eliminację jednostki przeciwnika w okrążeniu - 2 razy tyle, ile wynosi jej siła lub zasięg dowodzenia,

- każdy nieudany atak przeciwnika - 1PZ.

## 22. ZAOPATRZENIE

Poziom zaopatrzenia jest ustalany dla każdego frontu oddzielnie na TORACH ZAOPATRZENIA za pomocą oznaczników:

**G**

front galicyjski

**P**

front polski

**W**

front wschodniopruski

Tory zaopatrzenia wydrukowane są w dwóch zestawach - jeden na wewnętrznych stronach pudełka, drugi na kartach scenariuszy dodatkowych. Każdy z graczy powinien umieścić swój tor obok planszy, wybierając ten z zestawów, którym wygodniej mu się posługiwać.

Na początku własnej fazy zaopatrzenia gracz otrzymuje punkty zaopatrzenia (ZAP) i rozdziela je pomiędzy fronty. Liczbę otrzymywanych ZAP oraz początkowe poziomy zaopatrzenia podają reguły scenariuszy. Raz przydzielone ZAP nie mogą być przenoszone pomiędzy frontami. Gracz może przydzielić na jeden front nie więcej niż 8 ZAP na etap. Ilość wydawanych ZAP zależy od charakteru działań. Poziom zaopatrzenia na końcu fazy zaopatrzenia nie może przekroczyć 24.

### 22.1. CHARAKTER DZIAŁAŃ

Wojska gracza robią na danym froncie PAUZĘ OPERACYJNĄ, jeśli nie wykonują na nim w danym posunięciu żadnych ataków. Wojska prowadzą DZIAŁANIA OGRANICZONE, jeśli wykonują 1 lub 2 ataki, i prowadzą OFENSYWE, jeśli wykonują więcej ataków. Jednostki w trakcie pauzy operacyjnej nie mogą rozpoznawać w ogóle, a w trakcie działań ograniczonych mogą rozpoznać jednostki przeciwnika najwyżej na dwu heksach. W przypadku ofensywy nie ma limitu rozpoznania.

### 22.2. KOSZTY DZIAŁAŃ

Pauza operacyjna nie powoduje wydawania ZAP. Działania ograniczone kosztują 3 ZAP a ofensywa 9 ZAP. Gracz może ponieść koszty charakteru działań jednocześnie z rozdzielaniem zaopatrzenia lub w tym momencie, w którym wykona atak decydujący o przejściu do działań bardziej kosztownych.

**22.2.1.** Heksy przylegające do granicy pomiędzy dwoma frontami traktowane są dla potrzeb tej reguły jako heksy wspólne. O tym, czy jednostki na nich się znajdujące przypisać jednemu czy drugiemu frontowi, decyduje gracz atakujący.

### 22.3. KOSZTY NIEPOWODZENIA

Jeśli atak nie powiódł się, a rezultat rzutu kostką był nieparzysty, atakujący traci 1ZAP na froncie, na którym atak miał miejsce. Jeśli broniące się jednostki miały 4PS lub więcej, atakujący w przypadku niepowodzenia zawsze traci 1ZAP, natomiast nieparzysty wynik rzutu kostką oznacza dodatkową stratę 1ZAP.

### 22.4. KOSZTY ZEBRANIA JEDNOSTKI

Zebranie każdej rozbitej jednostki kosztuje tyle ZAP, ile ma ona PS, a w przypadku sztabu armii tyle ZAP, ile wynosi jego zasięg dowodzenia. Koszty ponoszone są na tym froncie, na którym jednostka się znajduje. Jeśli gracz nie ma wystarczającej ilości zaopatrzenia, nie może przystąpić do próby zbierania.

### 22.5. KRYZYS ZAOPATRZENIOWY

Jeśli na danym froncie gracz posiada zaopatrzenie na poziomie 6 lub mniejszym, szansa powodzenia jego ataków

na tym froncie maleje o 2, zaś szansa powodzenia ataków jego przeciwnika rośnie o 1. Przy takim stanie zaopatrzenia podniesienie jego poziomu o 1 wymaga 2 ZAP aż do uzyskania poziomu 7. Jeśli poziom zaopatrzenia wynosi 0, jednostki nie mogą atakować.

### 22.6. TAJNE ZAPASY

Rozdzielając zaopatrzenie, gracz nie musi ujawniać, dokąd ono trafia. Dzięki temu można ukryć przed przeciwnikiem, na którym froncie planuje się ofensywę. Część lub całość rozdzielanych ZAP może zostać zapisana na kartce i ujawniona w najbliższej własnej fazie zaopatrzenia. Nie jest możliwe dobrowolne ujawnienie zapasów wcześniej. Przy procedurze tajnych zapasów obowiązują takie limity przydzielanych ZAP, jak zwykle oraz takie same, jak w przypadku tajnej koncentracji (reg.20) reguły działania wywiadu.

## 23. ATAKI SPECJALNE

Gracze mogą zwiększyć szansę powodzenia ataku swoich wojsk przeprowadzając ATAK Z DETERMINACJĄ (tylko Sprzymierzeni) lub ATAK DESPERACKI (tylko Rosjanie). Sprzymierzeni mogą także atakować ze wsparciem ARTYLERII.

### 23.1. ARTYLERIA

Gracz dowodzący wojskami sprzymierzonymi ma prawo do przydzielania wsparcia artyleryjskiego do 3 ataków w posunięciu - po jednym na każdy front. Szansa powodzenia takiego ataku rośnie o 1, a odporność jednostek broniących się maleje o 1. Każdorazowe wsparcie kosztuje 1ZAP na front, na którym atak ma miejsce. Aby wsparcie mogło być udzielone, przynajmniej jedna jednostka atakująca musi być dowodzona.

### 23.2. ATAK DESPERACKI

Szansa powodzenia ataku desperackiego rośnie o 2, lecz wszystkie atakujące jednostki muszą przejść sprawdzanie odporności, niezależnie od jego wyniku. Sprawdzenie dokonuje się po odwróceniu a przed pościgiem. Dla potrzeb tego sprawdzania odporność jednostek maleje o 2. W ataku desperackim muszą uczestniczyć co najmniej 4 punkty siły.

### 23.3. ATAK Z DETERMINACJĄ

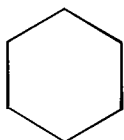
Szansa powodzenia ataku z determinacją rośnie o 2, lecz niezależnie od jego wyniku atakujące jednostki o sile co najmniej 2PS i odporności 10 lub 11 muszą zostać rozbite. Ataku z determinacją nie można przeprowadzić, jeśli takie jednostki nie biorą w nim udziału. Atakujący sam wybiera, które jednostki są rozbite.

### 23.4. LICZBA ATAKÓW

Rosjanie mogą przeprowadzić w posunięciu jeden atak desperacki, a Sprzymierzeni jeden atak z determinacją.

## 24. OKOPY

Korpusy piechoty mogą budować linie okopów oznaczane za pomocą żetonów:



Jednostka w posunięciu może wybudować jedną taką linię. Gracz podejmuje decyzję o budowie okopów we własnej fazie zaopatrzenia, wydając 1ZAP za każdy umieszczany na planszy oznacznik okopów. Jednostki budujące okopy nie mogą w danym posunięciu ruszać się ani atakować. Atak na heks z okopami przez linię okopów powoduje zmniejszenie szansy powodzenia o 1. Liczba oznaczników znajdująca się na jednym heksie nie wpływa na wielkość modyfikacji. Okopy wpływają na walkę niezależnie od tego, która strona je stawiała. Nie mogą być one przesuwane.

### 24.1. REJONY UMOCNIONE

Rejony umocnione traktowane są jak okopy na stałe umieszczone na planszy. Umocnienia Warszawy i Lwowa mają siłę 2 - o tyle zmniejsza się szansa powodzenia przy ataku na nie.

### 24.2. NISZCZENIE OKOPÓW

Korpusy piesze mogą we własnej fazie zaopatrzenia niszczyć okopy na zajmowanym heksie. Niszczenie okopów nie wymaga wydawania ZAP, lecz jednostka niszcząca nie może w tym posunięciu ruszać się ani atakować. Rejony umocnione nie mogą być niszczone.

### 24.3. MANDŹURSKIE DOŚWIADCZENIA

Wojska rosyjskie, po doświadczeniach wojny z Japonią 1904-1905, zdecydowanie większą uwagę poświęcały umocnieniom polowym. Dwa rosyjskie korpusy piesze znajdujące się na jednym heksie mogą postawić okop bez straty ZAP.

## 25. TWIERDZE

Twierdze nie mogą być zajmowane przez przeciwnika w fazie ruchów. Przyjmuje się, że każda twierdza ma własną załogę, która broni się nawet wówczas, gdy nie ma tam normalnych jednostek. Każda twierdza posiada swoją siłę, zaznaczoną na jej heksie; odporność załogi pustej twierdzy wynosi 6.

### 25.1. IZOLACJA

Twierdza jest izolowana, jeśli jest w okrążeniu i nie pozostaje w zasięgu dowodzenia własnego sztabu armii. Wojska w izolowanej twierdzy nie mogą jej opuszczać przez linie kontroli przeciwnika, poza przypadkiem pościgu (reg.10). Wojska wykonujące atak z izolowanej twierdzy muszą niezależnie od jego rezultatu przejść sprawdzenie odporności.

### 25.2. ATAK NA TWIERDZĘ

Przy ataku na twierdzę jako siłę obrońcy przyjmuje się sumę jej siły i PS jednostek w niej stojących. Powodzenie ataku nie jest jednoznaczne ze zdobyciem twierdzy. Przy takim rezultacie obrońca sprawdza odporność najlepszej jednostki (poza rozbitymi jednostkami o sile 1 i sztabami) powiększoną o siłę twierdzy. Jeśli wojska obrońcy ulegną rozbiciu, twierdza jest zdobyta - wojska w twierdzy izolowanej lub ze wszystkich stron otoczonej przez jednostki wroga są eliminowane.

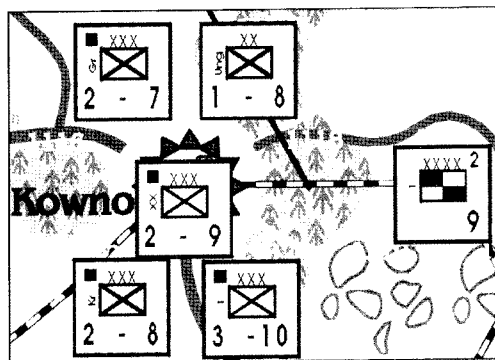
W pozostałych przypadkach wycofują się. Jeśli jednostka obrońcy pomyślnie przejdzie sprawdzenie odporności, wszystkie wojska pozostają na swoich miejscach, także jednostki rozbite, znajdujące się w izolowanej twierdzy.

**25.2.1.** Przy ustalaniu szansy powodzenia ataku nie mają zastosowania żadne modyfikacje poza artylerią (reg.23).

**25.2.2.** Przy sprawdzaniu odporności stosowane są tylko modyfikacje wynikające ze stosunku sił, przewagi odporności (reg.8.5) i użycia artylerii. Odporność wojsk w okrążonej twierdzy oraz jednostek broniących twierdzy na terytorium sojusznika maleje dodatkowo o 1.

#### Przykład

Niemieckie jednostki o łącznej sile 8PS, przy wsparciu artylerii atakują twierdzę w Kownie, bronioną przez XX Korpus. Siła obrońcy wynosi 4PS - 2PS korpusu i 2PS twierdzy. Szansa powodzenia ataku po modyfikacji wynikającej z użycia artylerii, wynosi 9. W przypadku powodzenia ataku sprawdzana jest odporność XX Korpusu. Jest ona powiększona o siłę twierdzy, a pomniejszona o 1 na podstawie stosunku sił, o 1 na skutek niemieckiej przewagi odporności, o 1 na skutek okrążenia i o 1 w wyniku użycia artylerii. Użycie wojsk drugiej linii nie ma wpływu na odporność wojsk w twierdzy. W sumie odporność XX Korpusu wynosi więc 7. Przy wynikach 8-12 twierdza jest zdobyta, a rozbity XX Korpus wycofuje się. Gdyby jednak na heksie 1119 nie było sztabu 1 Armii, twierdza byłaby izolowana, a w przypadku jej zdobycia korpus nie mógłby się wycofać i byłby eliminowany.



### 25.3. ZDOBYTA TWIERDZA

Zdobytą twierdzą przykrywa się odwróconym oznacznikiem okopów i nigdy nie może już powrócić do swojego początkowego statusu. Od tego momentu traktowana jest jak rejon umocniony o sile równej sile twierdzy.

## 25.4. DOWODZENIE W TWIERDZY

Wojska w twierdzy są zawsze dowodzone (reg.21.2), ale jednostki rozbite nie mogą przystąpić do próby zbierania, jeśli twierdza jest okrążona.

## 25.5. OBLĘŻENIE

Wojskom będącym w twierdzy nie grozi kapitulacja wskutek nieudanego wybombardowania (reg.8.7), jeśli suma ich PS nie jest większa niż 2. Jeśli w twierdzy lub w kotle, wewnątrz którego znajdują się okrążone jednostki o sile większej niż 2PS, sprawdzania kapitulacji nie dokonuje się przez tyle etapów, ile wynosi siła twierdzy. Jeśli twierdza nie zostanie odblokowana, na koniec każdego następnego posunięcia sprawdza się odporność wybranej jednostki powiększając ją o siłę twierdzy i pomniejszając o ilość PS w kotle. W przypadku rozbicia tej jednostki twierdza kapituluje.

## 25.6. PORZUCENIE TWIERDZY

Jeśli wojska w atakowanej, izolowanej twierdzy nie są ze wszystkich stron otoczone przez jednostki przeciwnika, mogą zrezygnować z jej obrony. Obecność twierdzy jest w takim wypadku ignorowana - atak wykonuje się według normalnej procedury. W przypadku przegranej obrońca może wykonać odwrót a twierdza zostaje zdobyta.

## 26. PRZYZCÓŁKI MOSTOWE

Przyczółki mostowe w przypadku ataku od frontu, a także w przypadku zdobycia, traktowane są identycznie jak twierdze. Wojska na ich terenie są zawsze dowodzone. W razie okrążenia wojska na przyczółku podlegają jednak normalnym regułom, a nie regułom oblężenia (reg.25.4). Obecność przyczółka nie ma wpływu na walkę jeśli wojska na nim się znajdujące są zaatakowane od tyłu.

### 26.1. ATAK Z DWÓCH STRON

Jeśli część jednostek atakuje obsadzony przyczółek mostowy od frontu, a część od tyłu, siłę przyczółka dolicza się do PS broniących się jednostek, jednak atak wykonywany jest według zasad normalnych a nie ataku na twierdzę.

### 26.2. ZAJĘCIE BEZ WALKI

Nie obsadzone wojskami polowymi przyczółki mostowe mogą być zajmowane bez walki od tyłu, zarówno w fazie ruchu, jak i ataków. Jednostka przed zajęciem przyczółka musi być ujawniona.

## 27. PODZIAŁ KORPUSÓW

Niektóre biorące udział w grze korpusy mogą zostać podzielone na operujące samodzielnie dywizje. Podzielone korpusy można odtworzyć przez połączenie tych dywizji. Dywizje pochodzące z podziału korpusów posiadają obok

swojego numeru również numer macierzystego korpusu. Dywizje takie oraz korpusy, które mogą zostać podzielone, oznaczono gwiazdką w prawym górnym rogu.

■ xxx *	xx *	xx *
>	7/10	10/10
2 - 9	1 - 9	1 - 9

Podziału i łączenia korpusów można dokonać w fazie zaopatrzenia lub na początku pierwszej fazy ruchu własnego posunięcia. Korpusy rozbite nie mogą być dzielone, a rozbite dywizje łączone w korpusy. W przypadku podziału utajnionego korpusu jego dywizje mogą pozostać utajnione. Przy połączeniu dywizji w korpus jedną z nich wolno zastąpić inną jednostką o identycznej sile, odporności i narodoowości. Część korpusów rozpoczyna grę jako już podzielone.

*Poznane dotychczas reguły pozwalają na rozegranie scenariusza OFENSYWA HINDENBURGA. Jego kilkakrotne rozegranie zalecane jest przed przejściem do reguł kampanii.*



## C. OFENSYWA HINDENBURGA

Zwycięstwa pod Tannenbergiem i nad Jezioremi Mazurskimi umożliwiają Niemcom przerzut większych sił na pomoc osłabionemu sojusznikowi. Rosyjskie dowództwo musi rozstrzygnąć, czy kontynuować natarcie w Galicji, czy też stawić czoła Niemcom na zachód od Wisły. Gra trwa 6 etapów. Podane poniżej reguły C.1- C.7 obowiązują tylko w tym scenariuszu.

### C.1. OBSZAR GRY

Gra toczy się na frontach: polskim i galicyjskim. Jednostki nie mogą dobrowolnie opuszczać tego terenu. Jednostki zmuszone do odwrotu poza ten obszar muszą jak najszybciej na niego wrócić.

### C.2. EKRAN KAWALERYJSKI

Rosyjskie korpusy kawalerii, które jako położenie początkowe mają podane „ekran”, mogą być dowolnie rozmieszczane na heksach podanych w karcie scenariusza. Na tych polach mogą być również rozmieszczone rosyjskie patrole.

### C.3. WPROWADZENIA SPECJALNE

Rosyjskie jednostki oznaczone jako „tajna koncentracja” pojawiają się w miejscowości wybranej jedno posunięcie wcześniej, zgodnie z zasadami tajnej koncentracji (reg.20). Jeśli jednostki wcześniej obecne w grze przeprowadzają w danym posunięciu tajną koncentrację, wprowadzenia te są do niej dołączane.

### C.4. LIMIT ZAOPATRZENIA

Sprzymierzeni otrzymują w każdym posunięciu 16 ZAP a Rosjanie 12. Początkowe poziomy zaopatrzenia wynoszą:

Fronty	Galicyski	Polski
Sprzymierzeni	8	16
Rosjanie	14	8

### C.5. ZMIANY SKŁADU

Na skutek eliminacji rosyjskiej 2DP w składzie XXIII Korpusu została ona zastąpiona przez 1BStrz. W składzie V Korpusu Syberyjskiego 12 Syberyjska Dywizja Strzelców została zastąpiona przez 79DP. W składzie Korpusu Kumnera 95 Dywizję Landszturmu zastąpiono Dywizją Nikicia.

### C.6. ZDOBYTE UMOCNIENIA

Austro-węgierskie przyczółki mostowe w Jarosławiu i Haliczu zostały już zdobyte i są traktowane jak rejon umocnione.

### C.7. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

#### Cele terenowe Sprzymierzonych:

- Warszawa, Lwów po 6PZ
- Stanisławów, Lublin, Dęblin po 2PZ

#### Rosyjskie cele terenowe:

- Przemyśl, Katowice, Gliwice po 8PZ
- Łódź, Nowy Sącz, Tamów po 2PZ
- każda jednostka na terytorium Niemiec lub Nizinie Węgierskiej (teren czysty na południe od Karpat) 1PZ
- Przemyśl w okrążeniu 1PZ

#### C.7.1. Gracze otrzymują również punkty zwycięstwa za:

- eliminację jednostki przeciwnika poprzez jej ponowne rozbitcie - tyle, ile wynosi jej siła lub zasięg dowodzenia
- eliminację jednostki przeciwnika w okrążeniu - 2 razy tyle, ile wynosi jej siła lub zasięg dowodzenia
- posiadanie przez przeciwnika na końcu gry poziomu zaopatrzenia poniżej 7 - 5PZ za front.

## 28. ELIMINACJA JEDNOSTEK

W grze kampanijnej nie wszystkie wyeliminowane jednostki traktuje się tak samo. Jednostki wyeliminowane wskutek dwukrotnego rozbitcia mogą zostać odtworzone, jeśli w chwili eliminacji nie znajdowały się w okrążeniu. Jednostki wyeliminowane wskutek kapitulacji i te, które w chwili powtórnego rozbitcia były w okrążeniu, nie mogą być odtwarzane. Za jednostkę wyeliminowaną, ale możliwą do odtworzenia, gracz otrzymuje tyle punktów zwycięstwa,

ile wynosi jej siła lub zasięg dowodzenia. Za jednostkę przeciwnika wyeliminowaną nieodwracalnie gracz otrzymuje dwukrotność tej liczby.

### 28.1. ODTWARZANIE JEDNOSTEK

Jednostka odtwarzana może zostać umieszczona na własnym początkowym terytorium w miejscowości oddalonej o co najmniej 3 hekсы od jednostek przeciwnika w fazie zaopatrzenia drugiego posunięcia po eliminacji. Odtworzenie jednostki wymaga wydania na odpowiednim froncie tyle ZAP, ile wynosi dwukrotność jej siły lub zasięgu dowodzenia. Jednostka odtworzona jest rozbita i musi się zebrać. Nie można przystępować do próby zebrania w posunięciu, w którym jednostka została odtworzona.

### 28.2. ROZWIĄZYWANIE JEDNOSTEK

Dywizje o odporności 7 lub 5 mogą zostać rozwiązane we własnej fazie zaopatrzenia. Za każdą rozwiązana dywizję, niezależnie czy jest rozbita, czy nie, gracz otrzymuje 2ZAP na froncie, na którym ma to miejsce. Jednostki rozwiązane nie mogą zostać odtworzone. Na froncie, na którym gracz rozwiązał dywizję, nie może w danym posunięciu zarządzić ofensywy. Rozwiązanie jednostki nie powoduje straty punktów zwycięstwa.

### 28.3. WCIELENIE

Jeśli na hekсы z rozwiązywaną jednostką znajduje się rozbitý korpus tej samej armii, gracz zamiast podnieść swój poziom zaopatrzenia może podjąć decyzję o wcieleniu dywizji do tego korpusu. Korpus jest natychmiast zebrany bez dodatkowych kosztów w ZAP, nawet jeśli ma siłę 3. Nie można wcielać dywizji do korpusu, który podjął już w danym posunięciu próbę zbierania.

### 28.4. JEDNOSTKI MARSZOWE

Austro-węgierskie jednostki o odporności 5 nie mogą w przypadku rozbitcia być zbierane.

## 29. LIMIT ZAOPATRZENIA

W każdym posunięciu Sprzymierzeni otrzymują 20 ZAP a Rosjanie 15. Sprzymierzeni mogą otrzymać dodatkowo 2 ZAP kosztem jednego punktu zwycięstwa lub 4 ZAP kosztem trzech punktów zwycięstwa. Mogą oni również zrezygnować z przydzielenia 2 lub 4 ZAP otrzymując w zamian odpowiednio 1 i 2 punkty zwycięstwa.

### 29.1. POZIOM POCZĄTKOWY

Początkowe poziomy zaopatrzenia:

Fronty	Galicyski	Polski	Wschodniopruski
Sprzymierzeni	12	7	12
Rosjanie	12	7	16

### **30. MOBILIZACJA**

Armie austro-węgierska i rosyjska wysyłając przeciw sobie mobilizowane na terenie całego kraju wojska, maksymalnie wykorzystywały przepustowość swojej sieci kolejowej. Ich jednostki, pojawiające się jako wprowadzenia w pierwszym etapie, przypisane są miejscowościom, przewidzianym planem mobilizacyjnym. W pierwszej fazie ruchu muszą być przerzucone do tych właśnie miejsc. Nie obowiązują limity przerzutów, ale żadne inne jednostki rosyjskie ani austro-węgierskie nie mogą być w tym etapie przetrzucane koleją.

#### **30.1. OSŁONA MOBILIZACJI**

Rosyjskie dywizje kawalerii, zbyt małe, by je uwzględnić w grze jako jednostki, skutecznie osłaniały koncentrację mobilizowanych armii. Jednostki austro-węgierskie nie mogą w pierwszym posunięciu przekraczać granicy z Rosją na terenie frontu galicyjskiego.

### **31. LANDSZTURM**

Począwszy od etapu 3.IX, w każdej własnej fazie zaopatrzenia Sprzymierzeni mogą sformować jedną jednostkę landszturmu lub sztab armii. Możliwe do sformowania jednostki wraz z miejscowościami formowania podaje KARTA KAMPANII. Jednostki z adnotacją "Nizina Węgierska" mogą być formowane w dowolnej, nie przylegającej do przeciwnika, miejscowości położonej na terenie czystym, na południe od Karpat. Jednostki z adnotacją "Terytorium Niemiec" na identycznych warunkach mogą być formowane w granicach Niemiec. Sformowanie jednostki wymaga wydania na odpowiednim froncie ilości ZAP równej jej sile lub zasięgowi dowodzenia. Jednostka nie może się poruszać w posunięciu, w którym jest formowana.

### **32. LEGIONY**

Formowanie brygad legionowych zależne było od szeregu czynników, przede wszystkim politycznych. W grze ich wprowadzenie jest losowe. Począwszy od etapu 3.IX, w fazie zaopatrzenia Sprzymierzonych wykonywany jest rzut kostką. Jeśli wynik rzutu wynosi 7 lub mniej, może zostać sformowana jedna brygada. Każdy zdobyty przez Sprzymierzonych *cel wojny* (reg.36) podnosi szansę formowania o 1. Każdy zdobyty przez Rosjan cel wojny na terytorium Austro-Węgier zmniejsza tę szansę o 1. Brygady formowane są w kolejności numeracji, nie więcej niż jedna na etap. Po wprowadzeniu każdej kolejnej brygady szansa na sformowanie następnej maleje o 2. Sformowane brygady umieszczane są na planszy tak jak landszturm w Krakowie, Lwowie, Kielcach lub Warszawie.

### **33. POSIŁKI**

Dowództwa Sprzymierzonych, prowadząc wojnę na dwa fronty, przewidywały stopniowe przemieszczanie sił

z zachodu i południa na wschód. Jednostki możliwe do ściągnięcia podane są na KARCIE KAMPANII. Decyzję o sprowadzeniu posiłków gracz reprezentujący Sprzymierzonych może podjąć na końcu każdego własnego posunięcia, zapisując na kartce w tajemnicy przed przeciwnikiem, jakie jednostki sprowadza.

#### **33.1. KOLEJNOŚĆ SPROWADZANIA**

Jednostki możliwe do ściągnięcia podzielone są na ponumerowane PULE POSIŁKÓW. Jednostki kolejnej puli mogą zostać ściągnięte, jeśli zostały ściągnięte obie jednostki poprzedniej puli. Od woli gracza zależy to, którą jednostkę z puli ściągnie jako pierwszą. W jednym etapie można ściągnąć do 10 punktów siły.

#### **33.2. WPROWADZENIE POSIŁKÓW**

Jednostki, co do których zapadła decyzja o ściągnięciu, wprowadzane są do gry jako tajna koncentracja (reg. 20) w pierwszej fazie ruchów następnego posunięcia Sprzymierzonych. Zapis na kartce musi obejmować zatem również miejsce ich wprowadzenia. Ujawnienie przez wywiad miejsca koncentracji powoduje również ujawnienie tego, jakie jednostki są ściągane z zachodu.

**33.2.1.** Ściąganie posiłków z zachodu nie zmniejsza limitu przerzutów kolejowych.

#### **33.3. TOR POSIŁKÓW**

Na KARCIE KAMPANII umieszczono TOR POSIŁKÓW. Służy on obliczaniu kosztów przyspieszania i zysków z opóźnienia przybycia posiłków. Rozkłada się na nim 10 oznaczników:



Umieszcza się je poczynając od pola odpowiadającego etapowi 22.VIII, w ilości równej cyfrze podanej na polu.

**33.3.1.** W momencie wprowadzenia posiłków do gry, z pola odpowiadającego aktualnemu etapowi musi zostać ściągniętych tyle oznaczników, ile wynosi siła ściąganych jednostek. Jeśli na tym polu nie ma wystarczającej ilości oznaczników, muszą one zostać przesunięte z kolejnych pól. Przesunięcie jednego oznacznika o jeden etap powoduje stratę jednego punktu zwycięstwa. Ściągnięte oznaczniki umieszcza się z powrotem na torze, identycznie jak w rozłożeniu początkowym, na najbliższych polach, na których nie ma jeszcze oznaczników.

#### *Przykład*

*Sprzymierzeni już na koniec posunięcia 16.VIII decydują się ściągnąć z zachodu XI Korpus. Gracz zapisuje tę informację na kartce wraz z nazwą miejscowości, do której korpus zostanie skierowany. Informacje te ujawniane są w posunięciu Sprzymierzonych w etapie 22.VIII, w pierwszej fazie ruchu, i korpus zostaje wprowadzony do gry. Ponieważ ma on 3 punkty siły, z Toru Posiłków muszą zostać ściągnięte 3 oznaczniki. Na polu odpowiadającym etapowi 22.VIII znajduje się tylko 1 oznacznik. Pozostałe 2 muszą zostać przesunięte z pola 21.IX. Ich przesunięcie o 5 etapów powoduje stratę przez Sprzymierzonych 10 punktów zwycięstwa. Na*

torze pozostaje 5 oznaczników na polu 21.IX i po jednym na polach 27.IX i 3.X. 3 ściągnięte oznaczniki umieszcza się na polach 9.X - 21.X.

**33.3.2.** Jeśli posunięcie Sprzymierzonych zakończyło się, a na polu odpowiadającym danemu etapowi znajdują się nie wykorzystane oznaczniki, są one przesuwane na następne pole. Za każdy tak przesunięty oznacznik Sprzymierzeni otrzymują dwa punkty zwycięstwa.

### **34. PRZYSPIESZANIE WPROWADZEŃ**

Począwszy od etapu 15.X, gracz rosyjski może podjąć decyzję o przyspieszeniu przewidywanych w KARCIE KAMPANII wprowadzeń. Przyspieszenie wprowadzenia jednej jednostki o jeden etap powoduje zmniejszenie liczby otrzymywanych ZAP o 1.

Począwszy od tej daty opóźnienie wprowadzenia jednej jednostki powoduje wzrost otrzymywanej liczby ZAP o 1. Decyzja o opóźnieniu lub przyspieszeniu wprowadzeń podejmowana jest w rosyjskiej fazie zaopatrzenia. Przyspieszone może być wprowadzenie dowolnej jednostki, natomiast opóźnić można tylko wprowadzenia przewidywane w danym etapie. Jeśli za opóźnienie wprowadzenia jednostki gracz rosyjski otrzymał punkt zaopatrzenia, nie może jej wprowadzać w fazie ruchu odwodów wykonywanej podczas posunięcia przeciwnika.

### **35. KONCENTRACJA KAWALERII**

W początkowej fazie konfliktu większość dywizji kawalerii obu walczących stron wykonywała zadania rozpoznawcze i osłonowe, nie odgrywając większej roli operacyjnej. Począwszy od etapu 3.IX gracze we własnych fazach zaopatrzenia mogą podjąć próbę skoncentrowania korpusów kawalerii. Korpusy przewidziane dla poszczególnych austro-węgierskich i rosyjskich armii podaje KARTA KAMPANII. Dla każdego podanego w karcie i obecnego na planszy sztabu armii wykonuje się rzut kostką. W etapie 3.IX koncentracja jest udana przy wynikach 1-6. Korpusy kawalerii, których koncentracja się powiodła, umieszczane są na odpowiednich sztabach i mogą one normalnie uczestniczyć w działaniach. Jeśli koncentracja się nie powiodła, jej próba może być ponawiana w kolejnych etapach, aż do skutku. W każdym następnym etapie szansa powodzenia koncentracji rośnie o 2 (np. w etapie 9.IX udaje się przy wynikach 1-8). Korpusy skoncentrowane na sztabach nie będących w kontakcie z przeciwnikiem mogą być od razu utajnione. Jeśli sztab armii został wyeliminowany przed skoncentrowaniem odpowiadającego mu korpusu kawalerii, korpus ten nie może już być wprowadzony.

### **36. CELE WOJNY**

Na mapie oznaczono CELE WOJNY. Na koniec etapu ten z graczy, który kontroluje więcej Celów Wojny na terytorium wroga niż przeciwnik na jego własnym, otrzymuje równą

swej przewadze liczbę punktów zwycięstwa. Heksy z dwiema lub trzema gwiazdkami traktowane są, odpowiednio, jak dwa lub trzy cele. Cel Wojny nie może zostać zdobyty przez jednostkę utajnioną.

### **36.1. ROSYJSKIE ASPIRACJE**

W KARCIE KAMPANII na każdym polu z datą umieszczono cyfrę. Jeśli przewaga gracza rosyjskiego w ilości kontrolowanych Celów Wojny jest mniejsza od tej cyfry, Sprzymierzeni dostają dwa razy tyle punktów zwycięstwa, ile brakuje do limitu.

*Przykład*

*W etapie 15.X Rosjanie kontrolują Lwów i Stanisławów, zaś Sprzymierzeni Łódź. Rosjanie kontrolują 4 Cele Wojny a Sprzymierzeni 1. Rosjanie otrzymują zatem 3PZ. Jednak ich limit przewagi na ten etap to 4 Cele Wojny - o 1 więcej. Sprzymierzeni otrzymują z tego tytułu 2PZ.*

### **37. WSCHODNIOPRUSKIE ZOBOWIĄZANIA**

Zobowiązania sojusznicze wobec Francji karzą gracza rosyjskiego podjąć ryzykowną ofensywę przeciw Prusom Wschodnim. Nacisk kół dworskich zmusza niemieckie dowództwo do bronięcia Prus Wschodnich mocniej niż by to wynikało z militarnego i gospodarczego znaczenia tego obszaru.

### **37.1. POSPIESZNA OFENSYWA**

Gracz rosyjski musi w każdym z trzech pierwszych posunięć podjąć ofensywę na froncie wschodniopruskim.

### **37.2. JUNKIERSKIE NACISKI**

Jeśli dowodzona jednostka rosyjska opanuje choć jeden Cel Wojny na terytorium niemieckim, w najbliższym posunięciu Sprzymierzonych musi zapaść decyzja o ściągnięciu dwu pierwszych puł posiłków z zachodu (reg.33). Jeśli ma to miejsce przed etapem 21.IX, gracz rosyjski otrzymuje 10 PZ.

### **37.3. UWOLNIENIE PRUS**

Jeśli na końcu etapu na terytorium niemieckim nie ma żadnego rosyjskiego sztabu armii, Sprzymierzeni otrzymują 3 punkty zwycięstwa.

### **37.4. ŚLĄSKI PRZEMYSŁ**

Jeśli dowodzone jednostki rosyjskie zajmą Katowice i Gliwice, gracz rosyjski otrzymuje jednorazowo 10PZ.

### **37.5. PRUSKA PYCHA**

Wojska austro-węgierskie i Legiony nie mogą dobrowolnie przechodzić na terytorium Niemiec na Froncie Wschodniopruskim.



### **38. TRANSPORT MORSKI**

Jednostki niemieckie mogą być przrzućane pomiędzy portami na Bałtyku. Przerzut wykonywany jest w fazie ruchu za całość PM jednostki. W jednym etapie można przrzuć morzem jedną jednostkę. Jednostka nie może być przrzućana do portu sąsiadującego z jednostkami przeciwnika. Jednostka przrzućana z takiego portu jest automatycznie rozbita, jeśli port ten nie jest twierdzą.

#### **38.1. ZAOPATRZENIE DROGĄ MORSKĄ**

Jeśli wojska niemieckie są otoczone, lecz wewnątrz kotła znajduje się port, nie są uważane za okrążone. Modyfikacja szansy powodzenia ataku na nie wynosi +1, modyfikacja dla ich ataku -1, a ich morale przy sprawdzaniu maleje o 1.

#### **38.2. BLOKADA PORTÓW**

Porty w Królewcu i Elblągu nie mogą być używane, jeśli Rosjanie zajmują Pilawę. Port w Królewcu jest blokowany również w przypadku zajmowania przez Rosjan heksów 1209 i 1309, a port w Elblągu w przypadku zajmowania heksów 1408 lub 1308.

### **39. ZWYCIĘSTWO DRUZGOCĄCE**

Jeśli na początku własnego posunięcia Sprzymierzeni mają cztery dowodzone korpusy piechoty albo nie okrążony sztab armii na północ od Dźwiny lub na ostatnich dwóch rzędach heksów na wschodnim brzegu planszy, odnoszą zwycięstwo druzgocące i gra zostaje przerwana. Rosjanie odnoszą takie zwycięstwo, jeśli spełnią identyczny warunek dla zachodniego brzegu planszy lub terenów na południe od Dunaju. Zwycięstwo druzgocące ma miejsce również w przypadku zdobycia przez Sprzymierzonych Rygi lub zdobycia przez Rosjan Budapesztu, Poznania bądź Wrocławia.

### **40. KAMPANIA 1914**

Wszystkie poznane dotąd reguły to całość przepisów do gry KAMPANIA 1914. Umożliwiają one symulację walk na froncie wschodnim poczynając od pierwszych starć (16.VIII) a kończąc na zimowej stabilizacji frontu.

#### **40.1. KARTA KAMPANII I OdB**

Położenie początkowe jednostek rozpoczynających grę na planszy oraz numery reguł wprowadzania pozostałych podane są na KARCIE OdB, natomiast KARTA KAMPANII służy oznaczaniu aktualnego etapu oraz zawiera szczegółowe informacje dotyczące wprowadzania jednostek. Korzystając z Karty OdB gracze rozkładają swoje jednostki na planszy. Jednostki wchodzące do gry w jej trakcie ustawiane są na Karcie Kampanii.

#### **40.2. STABILIZACJA**

W odróżnieniu od wcześniejszych scenariuszy, etap

kończący grę nie jest jednoznacznie określony. Począwszy od etapu 2.XII, front może ulec stabilizacji. Jeśli gracz, który nie wygrywa, nie zadeklaruje w swojej fazie zaopatrzenia ofensywy na żadnym froncie, gra zostaje przerwana. Gra kończy się automatycznie po etapie 26.XII.

### **SCENARIUSZE DODATKOWE**

Trzy scenariusze dodatkowe: Odsiecz, Przesilenie i Sprzymierzeni, rozgrywane są według wszystkich reguł Kampanii, z użyciem jej karty, identycznym zakończeniem i takimi samymi jak w Kampanii warunkami zwycięstwa.

#### **D. ODSIECZ**

Scenariusz rozpoczyna się od etapu 27.IX. Obowiązują reguły C.2, C.5 i C.6 ze scenariusza Ofensywa Hindenburga. Strony rozpoczynają rozgrywkę z następującymi poziomami zaopatrzenia:

Fronty	Galicyski	Polski	Wschodniopruski
Sprzymierzeni	8	16	16
Rosjanie	14	8	6

#### **E. PRZESILENIE**

Scenariusz rozpoczyna się od etapu 2.XI. Obowiązują reguły C.5 i C.6 ze scenariusza Ofensywa Hindenburga. Strony rozpoczynają rozgrywkę z następującymi poziomami zaopatrzenia:

Fronty	Galicyski	Polski	Wschodniopruski
Sprzymierzeni	7	10	20
Rosjanie	12	14	8

#### **F. SPRZYMIERZENI**

Kampanię 1914 można rozegrać w trzy osoby. Jeden z graczy dowodzi wojskami rosyjskimi, drugi niemieckimi, a trzeci wojskami austro-węgierskimi i legionistami. Dodatkowe przepisy określają relacje pomiędzy graczami Sprzymierzonymi w tych sytuacjach, gdy nie ma pomiędzy nimi porozumienia.

#### **F.1. PODZIAŁ DOWODZENIA**

Każdy z graczy dowodzi wszystkimi jednostkami, które są dowodzone przez jego sztaby, oraz wszystkimi własnymi jednostkami, które nie są dowodzone. Gracz może zawsze wykonać ruch własną jednostką dowodzoną przez sojusznika, wbrew jego woli, ale tylko w kierunku zachodnim.

#### **F.2. PODZIAŁ ZAOPATRZENIA**

Każdy z graczy otrzymuje w posunięciu 10 ZAP i może podjąć decyzję o ściągnięciu dodatkowych 2 ZAP. Limity przydzielanego na jeden front zaopatrzenia pozostają niezmiennione.

### F.3. PRZERZUTY KOLEJOWE

Gracz niemiecki dysponuje trzema transportami, zaś gracz austro-węgierski dwoma lub, odpowiednio, sześcioma i czterema w przypadku ich koncentracji w jednej fazie. Gracze mogą prze-rzucać swoimi transportami jednostki sojusznika.

### F.4. LANDSZTURM

Gracz niemiecki ma pierwszeństwo w formowaniu jednostek landszturmu. Jeśli w danym posunięciu nie formuje żadnej jednostki, gracz austro-węgierski może sformować swoją.

### F.5. POSIŁKI Z BAŁKANÓW

Jeśli gracz niemiecki nie podjął decyzji o ściągnięciu posiłków z zachodu, gracz austro-węgierski może podjąć decyzję o ściągnięciu z Bałkanów swoich jednostek z puli szóstej i siódmej, zgodnie z wszystkimi zasadami dotyczącymi ściągania posiłków. Taka decyzja kosztuje sprzymierzonych dodatkowe 3 punkty zwycięstwa.

### F.6. ATAKI SPECJALNE

Pierwszeństwo w wykorzystaniu ataków specjalnych ma gracz niemiecki.



### KOMENTARZ AUTORSKI

„Ostatnia Wojna Cesarzy” oparta jest na wydarzeniach, które, choć przez pół wieku zapomniane, stają się dziś przedmiotem coraz żywszego zainteresowania, nie tylko wśród licznych pasjonatów. Walki na wschodnim froncie w roku 1914 są przy tym wymarzoną materią na grę. Wbrew stereotypowemu obrazowi I wojny światowej, była to jedna z najbardziej manewrowych kampanii XX wieku. Niewielka, zwłaszcza początkowo, gęstość wojsk uniemożliwiała stabilizację frontu, dając możliwość planowania i przeprowadzania spektakularnych, wręcz podręcznikowych operacji - przełamań, przeskrydlenia i okrążeń.

Bardzo ciekawa z punktu widzenia gracza, ale stwarzająca wiele komplikacji autorowi gry, jest sytuacja, gdy wojska na froncie mogą być wzmacniane posiłkami z zewnątrz w zależności od rozwoju wydarzeń. Duża liczba przepisów dotyczących pojawiania się w grze nowych jednostek wynika nie tylko z chęci wiernego oddania rzeczywistości historycznej. Powoduje ona także niepowtarzalność poszczególnych partii dzięki możliwości wpływania na posiadane siły oraz pewnej nieprzewidywalności sił przeciwnika. W połączeniu z permanentnym utajnieniem znacznej części wojsk daje to szansę zaskoczenia nie tylko na poziomie taktycznym, ale także operacyjnym czy nawet strategicznym.

Kolejny spory problem to twierdze. Odgrywały one ogromną rolę w planowaniu strategicznym, choć często w ogóle nie były wystawiane na ataki. Wystarczała sama świadomość ich siły. Niektóre z nich w praktyce, przy rozsądnej obronie, były niemożliwe do zdobycia. Większość mogła najwyżej odgrywać rolę obozu warownego dla armii polowej.

Najtrudniejsze było rozwiązanie problemu ponoszenia strat, gdy chciało się używać żetonów jednostronnie zadrukowanych, które umożliwiają efektywne utajnianie. Wyjściem okazało się wprowadzenie „rozbijania” jednostek. Zostało to połączone z uwzględnieniem wielkiego zróżnicowania jakości poszczególnych oddziałów przy identycznych parametrach siły. Odpomość jednostek w tej grze jest czymś innym niż sama siła, gdyż, jak pisał pewien dowódca rosyjskiej dywizji rezerwowej, „kiepskie wojsko je tyle samo co dobre wojsko”. Rozbicie korpusu rezerwowego

# No 1

## NOVINA

Opracowanie gry - Jarosław Flis przy współpracy Pawła Błaszczyka.

Testerzy - Waław Aleksandrowicz, Tomasz Baczyński, Hubert Długosz, Deák Gábor, Krzysztof Malak, Jakub Miąsik, Tomasz Szopa, Rafał Wojtczak, Robert Wojtczak, Andrzej Zacharzewski.

Współpraca - Dorota Czupkiewicz, Wojciech Borowy, Krzysztof Jemiołek, Paweł Mirka.

Wykorzystanie obrazu Wojciecha Kossaka za zgodą Kazimierza Olszańskiego. Ilustracje ze zbiorów Marka Sosenki.

Projekt plastyczny: Małgorzata Flis

Opracowanie graficzne: Marek Szwarnóg, Jarosław Flis

Producent: NOVINA 05-806 KOMORÓW,  
ul. M. Dąbrowskiej 6, tel/fax (22)758 08 86

**PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ**

Copyright © 1997: NOVINA  
Wszelkie prawa zastrzeżone

jest łatwiejsze niż liniowego, lecz zebranie go kosztuje tyle samo. Wydaje się, że stworzony dzięki temu mechanizm odpowiada doktrynie stosowanej przez ówczesne armie i faktycznemu przebiegowi działań.

### **JAK GRAĆ, BY WYGRAĆ**

Rosjanie mogliby uderzać na wszystkich kierunkach, lecz nie mają na tyle zaopatrzenia. Sprzymierzeni posiadają dość zaopatrzenia by to robić, ale nie mają tyle sił. Zwycięstwo w największym stopniu zależy od tego, czy któremuś z graczy uda się na wybranym kierunku zgromadzić siły i środki dające lokalną przewagę, co pozwoli odnieść spektakularny sukces. Aby to zrobić należy:

- dobrze wybrać miejsce uderzenia, tak by nie było możliwości zablokowania go małymi siłami lub bezproblemowego odwrotu pobitych jednostek;
- przewidzieć plany przeciwnika, by uderzenie nie trafiło w próżnię, ani nie rozbiło się o przeważające siły;
- zabezpieczyć skrzydła natarcia i tak zaplanować obronę lub odwrot na pozostałych kierunkach strategicznych, by nie były zagrożone klęską zmuszającą do porzucenia własnych planów;
- ustrzec się wcześniejszego zdradzenia własnych planów przeciwnikowi, gdyż to umożliwi mu przeprowadzenie kontratacji.

Zaskoczenie jest czynnikiem szczególnie ważnym.

Najlepszą obroną na bocznych kierunkach jest taki sukces na kierunku wybranym, który zmusi przeciwnika do wykonania fazy ruchu odwodów w Twoim posunięciu. To odbiera mu inicjatywę i w praktyce uniemożliwia podjęcie groźnych ofensyw.

Największe sukcesy operacyjne to okrążenie wojsk lub rozbięcie sztabu armii (czyli przecięcie linii zaopatrzenia). Rozbijanie rosyjskich sztabów zdarza się częściej, ale rozbięcie sztabu Sprzymierzonych jest znacznie gorsze w skutkach.

Stosunkowo najłatwiejsze jest okrążenie 1-2 korpusów na pojedynczym heksie. Może się to zdarzyć po błędzie taktycznym przeciwnika lub jako konsekwencja operacyjnego przekrzywienia. Takie siły można zniszczyć w tym samym posunięciu, jednak taki pojedynczy sukces nie przesądza wyniku gry. Okrążenie sił większych - kilku korpusów na kilku heksach - może doprowadzić do rozstrzygnięcia całej kampanii. Niezmiernie rzadko udaje się jednak taki „kocioł” zlikwidować w jednym posunięciu. Jeśli tak się nie stanie okrążone wojska mają szansę wybicia się, co często prowadzi także do okrążenia dotychczas okrążających.

Jeśli grasz Sprzymierzonymi, na początku uderz zdecydowanie wojskami austro-węgierskimi w kierunku Lublina i Chełma, zachowując jak najdłużej inicjatywę. Jeśli zdobędziesz Dęblin, możesz mówić o dużym sukcesie. Na kierunku lwowskim ogranicz się do obrony, wzmacniając ją napływającymi posiłkami. Przedwczesny upadek tego miasta może zniweczyć wszelkie sukcesy na Lubelszczyźnie. Niemcy muszą przynajmniej częściowo powtórzyć „Cud pod Tannenbergiem” - pobić jedną z rosyjskich armii. Nie jest to wcale proste, niemniej możliwe. Wybrać ofiarę musisz już w pierwszym posunięciu nie dając jednocześnie przeciwnikowi szansy na odgadnięcie Twoich zamiarów.

Czas próby przyjdzie w początkach września, gdy Rosjanie po otrzymaniu posiłków będą mogli wybrać kierunek własnego uderzenia. Nie przywiązuj się zbyt do terenu - utrzymanie Lwowa czy Lecu przez całą grę może się udać tylko w szczególnych okolicznościach. Twoją szansą jest kontrofensywa - celny cios wsparty posiłkami z zachodu.

Grając Rosjanami pamiętaj, że nie możesz dopuścić do okrążenia Dęblina. Początkowe austro-węgierskie natarcie powinno ugrzęznąć pod jego fortami. Jest to zwornik Twojego frontu, ale nie jest on wystarczająco mocny, by wytrzymać oblężenie.

Najlepszą obroną Lubelszczyzny jest zdobycie Lwowa. Skuteczniejsze od frontalnych szturmów na to miasto, choć bardziej ryzykowne, jest obejście go od północy lub południa. To powinno zmusić Sprzymierzonych do odwrotu. W Prusach, cóż - raz maty rodyła - trzeba atakować. Jeśli już musisz podjąć ofensywę, warto, by pomimo sporego ryzyka przyniosła ona jakiś skutek. Jeśli odgadniesz, na którą z Twoich armii czają się Niemcy, masz szansę na sukces - ich stać na atak tylko na jednym z kierunków. Twoje wojska w Prusach wymagają jednak wzmocnienia. Jeśli wszystkie posiłki wyślesz na południe, trudno Ci będzie zdobyć Olsztyn i Lec, a w połowie września Niemcy wzmocnieni wojskami z zachodu mogą Ci zadać srogą klęskę. Fortyfikacje linii Narwi są bardzo dobrą osłoną, musisz jednak uważać i nie osłabiać ich obsady tak, by Niemcy zdecydowali się na podjęcie próby przełamania tej pozycji. Jeśli im się to uda, Warszawa będzie poważnie zagrożona.

Warunki zwycięstwa powodują, że to Rosjanie muszą atakować, by zdobyć przewidziany limit Celów Wojny. Optymalny wybór kierunku głównego nacisku jest dla nich ważniejszy niż dla Sprzymierzonych - rosyjskie możliwości przerzutu sił z jednego obszaru na drugi są ograniczone.

Oczywiście żadna z podanych wskazówek nie jest gwarancją sukcesu. Pięcioletnie doświadczenia z "Ostatnią Wojną Cesarzy" wskazują, że mogłoby nią być tylko całkowicie schematyczne postępowanie przeciwnika. Tego trzeba więc unikać przede wszystkim, korzystając z faktu, że zwycięstwo można tu osiągnąć na wiele sposobów.

# INDEKS NAJWAŻNIEJSZYCH TERMINÓW

ARTYLERIA	23.1	ODPORNOŚĆ	8
ATAK	7	ODPORNOŚĆ - MODYFIKACJE W ODWROCIE	9.2-7
ATAK BEZ DOWODZENIA	21.1.1	ODTWARZANIE JEDNOSTEK	28.1
ATAK JEDNOSTEK DRUGIEJ LINII	8.4	ODWRÓT	9
ATAK NA KAWALERIĘ	12	ODWRÓT ARMIJNY	21.4
ATAK NA OKOP	24	ODWRÓT PRZEZ LINIE KONTROLI	9.4, 21.5
ATAK NA PRZEWAŻAJĄCE SIŁY	8.5	OFENSYWA	22.1
ATAK NA PRZYCZÓŁEK MOSTOWY	26	OKOPY	24
ATAK NA SZTAB	21.2, 21.3	OKRĄŻENIE	6.3
ATAK NA TWIERDZĘ	25.2	OKRĄŻENIE - MODYFIKACJE W ATAKU	7.4.5
ATAK POWTÓRNY	11	OKRĄŻENIE - MODYFIKACJE W ODWROCIE	9.5
ATAK W KRYZYSIE ZAOPATRZENIOWYM	22.5	PATROLE	17
ATAK Z ZASKOCZENIEM	16.4	PATROLE W TAJNEJ KONCENTRACJI	20.5
ATAKI SPECJALNE	23	PAUZA OPERACYJNA	22.1
BRZEGI PLANSZY	13	PODZIAŁ KORPUSÓW	27
CELE WOJNY	36	POSIŁKI	33
CHARAKTER DZIAŁAŃ	22.1	POŚCIG	10
DOWODZENIE	21.1	POWTÓRNY ATAK	11
DOWODZENIE W TWIERDZY	25.4	PRZERZUT KOLEJOWY	18
DZIAŁANIA OGRANICZONE	22.1	PRZEWAGA ODPORNOŚCI	8.3
DZIAŁANIA OPÓŹNIAJĄCE	12.1	PRZYCZÓŁEK MOSTOWY	26
ELIMINACJA PO NIEUDANYM WYBICIU	8.7	PRZYSPIESZANIE WPROWADZEŃ	34
ELIMINACJA PRZEZ KAPITULACJĘ	8.6	PUNKTY MARSZOWE	5.1
ELIMINACJA PRZEZ PODWÓJNE ROZBICIE	8.1.3	PUNKTY SIŁY	7.3
ETAP	3	PUNKTY ZAOPATRZENIA	22
FAZA RUCHU ODWODÓW	4	PUNKTY ZWYCIĘSTWA	15
FRONTY	14	REJONY UMOCNIONE	24.1
FRONTY W TRANSPORCIE KOLEJOWYM	18.4	ROSYJSKIE ASPIRACJE	36.1
IZOLACJA TWIERDZY	25.1	ROZBICIE SZTABU	21.3
JEDNOSTKI DRUGIEJ LINII - ATAK	8.4	ROZPOZNANIE	16.1
JEDNOSTKI DRUGIEJ LINII - OZNACZENIE	2.1.1	ROZWIĄZYWANIE JEDNOSTEK	28.2
JEDNOSTKI MARSZOWE	28.4	SOJUSZNICZY - DOWODZENIE	21.6
JEDNOSTKI ROZBITE	8.1	SOJUSZNICZY - WSPÓLDZIAŁANIE	5.4
KAPITULACJA	8.6	SPRAWDZANIE ODPORNOŚCI	8
KAWALERIA	12	SZTABY	21
KAWALERIA - KONCENTRACJA	35	TAJNA KONCENTRACJA	20
KAWALERIA - MOŻLIWOŚCI MARSZOWE	5.1.1	TAJNE ZAPASY	22.6
KOSZTY DZIAŁAŃ	22.2	TRANSPORT KOLEJOWY	18.4
KOSZTY NIEPOWODZENIA	22.3	TWIERDZA	25
KOSZTY ZBIERANIA	22.4	UNIKANIE OKRĄŻENIA	9.7
KRYZYS ZAOPATRZENIOWY	22.5	UTAJNIENIE	16
LANDSZTURM	31	WCIELENIE	28.3
LEGIONY	32	WŁĄCZYWIY KIERUNEK ODWROTU	9.2
LIMIT ZAOPATRZENIA	29	WPROWADZENIA	19
LINIE KONTROLI	6, 18.5	WYWIAD	20.4, 22.6, 33.2
MAGISTRALNE KOLEJOWE	18.3	ZAOPATRZENIE	22
MINIMALIZACJA STRAT	9.6	ZAOPATRZENIE DROGĄ MORSKĄ	38.1
MOBILIZACJA	30	ZAPLECZE	18.5
MODYFIKACJE SZANSY POWODZENIA ATAKU	7.4	ZBIERANIE JEDNOSTEK	8.8
NIEUDANE WYBICIE	8.7	ZDOBYTA TWIERDZA	25.3
OBLĘŻENIE	25.5		