

Ostrołęka 26 maja 1831 – scenariusz turniejowy z XVI GMS (Muszyna 2019)

Czas trwania: **2 etapy**

Pierwsi ruszają się: **Rosjanie**

Scenariusz rozgrywany jest na planszy do gry „Ostrołęka 26 maja 1831”.

Rozstawienie początkowe odbywa się w oparciu o mapkę załączoną do scenariusza. Każda ze stron rozstawia swoje oddziały dowolnie w ramach zaznaczonego na mapce obszaru. Jedynymi jednostkami ściśle przypisanymi do pól są 1/5 psk (wraz z dowódcą Łubieńskim) i 2/5 psk, które stoją w Ostrołęce. Oddziały mogą znajdować się wyjściowo w dowolnym szyku z wyjątkiem tyralierskiego. Zabronione jest wydzielanie tyralier w ramach rozstawienia początkowego. **Jako pierwsi rozstawiają swoje oddziały Polacy.** Na mapce załączonej do scenariusza zaznaczono linię stanowiącą granicę obszaru gry. Należy ją traktować jak krawędź planszy.

Zasada specjalna: Rosjanie mogą **na początku pierwszego etapu** (przed fazą ruchu kawalerii rosyjskiej) przeprowadzić **ostrzał artyleryjski**. Jednostki artylerii rosyjskiej, które uczestniczyły w tym ostrzale, nie mogą już więcej strzelać w ciągu pierwszego etapu (żetony artylerzystów tych baterii należy położyć na żetonach dział). Innymi słowy, ostrzał ten jest wykonywany zamiast ostrzału w trakcie pierwszego etapu.

Skład sił obu stron (siła oddziałów według tabel jednostek dołączonych do gry)

Rosjanie

3 Dywizja Grenadierów (11 batalionów, 3 baterie piesze, dowódca: Nabukow)

2 Dywizja Grenadierów (6 batalionów, 3 baterie piesze, dowódca: Polujektow)

Gwardia Wielkiego Księcia (4 bataliony, 2 dywizjony huzarów gw., 1 bateria piesza, dowódca: Kuruta)

3 Dywizja Kirasjerów (2 dywizjony kirasjerów, 2 baterie konne, dowódca: Kabłukow)

Pułk Ułanów Gwardii (z DLek.Kaw.Gw.) – 2 dywizjony ułanów gw.

Pułk Gwardii Konnej (z 1 DKir.) – 2 dywizjony kirasjerów gw.

Szachowski – głównodowodzący

Polacy

5 Dywizja Piechoty (10 batalionów, 2 baterie piesze, dowódca: Kamieński)

II Korpus Kawalerii bez 2 blak (9 dywizjonów, dowódca: Łubieński)

Łubieński – głównodowodzący

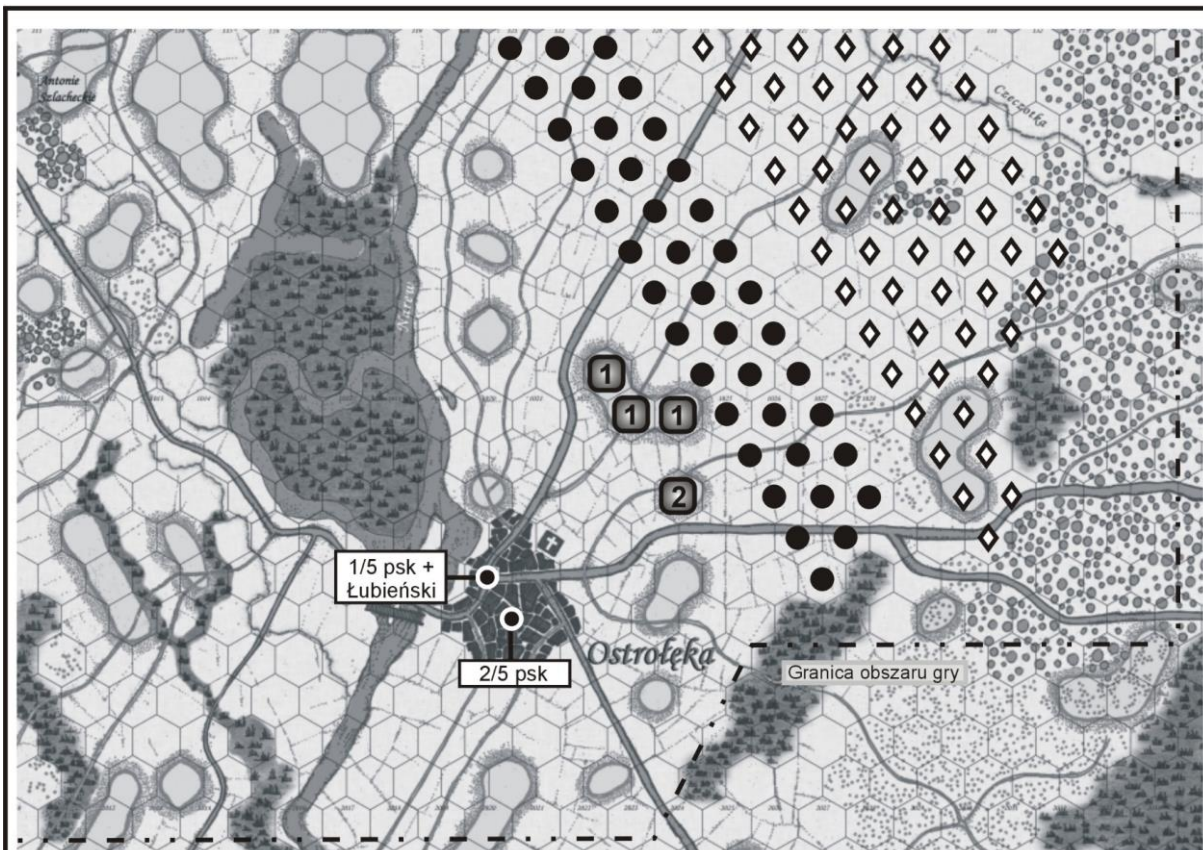
Warunki zwycięstwa

Aby zwyciężyć, Rosjanie muszą zrealizować co najmniej jeden z dwóch celów:

- 1) Zdobyć co najmniej 2 z 3 pól wzgórza 923-1023-1024 i wzgórze 1224 (oba wzgórza zaznaczone są na mapce załączonej do scenariusza), lub
- 2) 3/4 jednostek polskich jest na koniec 2 etapu wyeliminowanych bądź w stanie ucieczki (przy obliczeniach nie uwzględniamy tyralier wydzielonych z batalionów piechoty).

Jednocześnie, aby zwyciężyć **Rosjanie muszą mieć mniej oddziałów wyeliminowanych i w stanie ucieczki niż Polacy** (przy obliczeniach nie uwzględniamy tyralier wydzielonych z batalionów piechoty).

Jeżeli Rosjanom nie uda się zrealizować warunków zwycięstwa, wygrywają Polacy.



- - Polacy 1 - wzgórze 923-1023-1024
- ◆ - Rosjanie 2 - wzgórze 1224