



PLUTON

CZEŚĆ I



Niniejszym artykułem wychodzimy naprzeciw oczekiwaniom wielu naszych, przede wszystkim nowych, Czytelników. Jest to pierwsza część przepisów oraz dwa scenariusze do nowego systemu rozgrywek na szczeblu taktycznym z okresu II wojny światowej. System będzie sukcesywnie rozbudowywany – na razie zaczynamy od podstawowych zasad dotyczących walk pododdziałów piechoty i wsparcia. W kolejnych numerach zamieścimy przepisy (i scenariusze) do walk oddziałów pancernych, kawalerii, itp. Będziemy też stopniowo uzupełniać zasady podstawowe o dodatkowe szczegóły.

[1.0] Żetony

Rozróżnia się dwa rodzaje żetonów:

- a) bojowe – przedstawiają plutony piechoty, rodzaje sprzętu oraz dowódców.
- b) pomocnicze – takie jak nakrycie artyleryjskie, stopnie sprawności bojowej.

[2.0] Kości do gry

W systemie „Pluton” używa się kostki dziesięciościennej, dalej oznaczonej K10. Oprócz normalnego rzutu kostką, wykonywany jest rzut procentowy (oznaczany K100), który wykonuje się dwoma K10, gdzie wartość pierwszej kostki odczytujemy jako dziesiątki, a drugiej jako jedności, co tworzy przedział od 1 do 100. Przykład – na pierwszej kostce wypadła 5, a na następnej 7, co w sumie daje 57.

[3.0] Skala gry

Mapa wykonana jest w skali 1:10000, co oznacza, że jedno pole ma ok. 170 m. Jeden etap gry to 5 min. czasu rzeczywistego. Jednostki są w skali plutonu, a w przypadku dział – baterii.

[4.0] Rozgrywka

[4.1] Etapy gry

Scenariusze w grze PLUTON rozgrywane

są w cyklach, zwanych etapami. Na planszą naniesiono tor etapów, który służy do zaznaczania upływającego czasu gry (mierzonego w etapach). Etapy parzyste i nieparzyste są zaznaczone odrębnymi kolorami – ma to znaczenie przede wszystkim dla reorganizacji oddziałów (patrz [11.0]). Aby zachować pewien porządek, wszystkie czynności dokonywane w danym etapie podzielone zostały na sześć faz. Dany etap uważa się za zakończony, gdy zostaną wykonane wszystkie czynności przypisane fazom 1-6.

[4.2] Fazy

Podczas niżej wymienionych faz gracze mogą wykonywać tylko ściśle określone czynności. Kolejność faz:

F.1 – Ogień pośredni gracza 1

Gracz rozmieszcza żetony nakryć artyleryjskich na wybranych przez siebie polach (patrz [8.0]). Żetony nakryć będące na planszy przed tą fazą może przesunąć o jedno pole lub zdjąć, by rozmieścić je w następnym etapie w innym miejscu. Po zakończeniu powyższych czynności przechodzimy do sprawdzenia czy ogień

nie został zniesiony, a następnie określamy efekt ostrzału.

F.2 – Ruch jednostek gracza 1

W tej fazie gracz porusza swe jednostki, a podczas ich ruchu gracz 2 może je ostrzelać (patrz [7.0]). Po zakończeniu wszystkich ruchów, jednostki gracza 2, które nie prowadziły ostrzału, mogą to zrobić. Ostatnią czynnością w tej fazie jest określenie skutków walk wręcz (patrz [10.0]), jeśli oczywiście miały one miejsce.

F.3 – Reorganizacja jednostek gracza 1

Jednostki przykryte żetonem utraty sprawności o odpowiednim kolorze, mogą się reorganizować.

F.4 – Ogień pośredni gracza 2

Analogicznie do fazy 1.

F.5 – Ruch jednostek gracza 2

Analogicznie do fazy 2.

F.6 – Reorganizacja jednostek gracza 2

Analogicznie do fazy 3.

[5.0] Koncentracja jednostek

[5.1] W grze PLUTON możliwe jest zajmowanie jednego pola przez kilka jednostek. Tworzą one wtedy stos.

[5.2] Stos może zawierać maksymalnie 6 jednostek, w tej liczbie nie uwzględnia się dowództw.

[5.3] W przypadku, gdy stos złożony jest z więcej niż 4 jednostek, to straty od ostrzału wroga są modyfikowane o jeden (patrz [7.5]).

[5.4] Tworząc lub likwidując stosy nie ponosi się dodatkowych kosztów w punktach ruchu.

[6.0] Ruch

Zasady ogólne

[6.1] Każdy oddział może podczas własnej fazy ruchu poruszać się w dowolnym kierunku. Oddział, wchodząc na kolejne pole, jest zmuszony do wydania określonej ilości punktów ruchu (według tabeli TEREN). W czasie faz ruchu gracze mogą przesunąć dowolną ilość jednostek w wybranym przez siebie kierunku.

[6.2] Po wejściu własnymi jednostkami na żetony wroga, należy zatrzymać się.

[6.3] Zdolność poruszania się jednostek piechoty i wsparcia równa jest **dwóm** punktom ruchu (dalej – PR).

[6.4] Jeśli jednostka nie jest uziemiona lub pod ogniem może poruszać się biegiem, co w przypadku ciężkich karabinów i moździerzy zwiększa limit do 3 PR, a plutonów strzeleckich do 4 PR.

[6.5] Jednostki wykonujące bieg przykrywa się żetonem „pod ogniem”. W ten sposób dany oddział może poruszać się biegiem co drugi etap.

[7.0] Walka ogniowa

[7.1] Walkę ogniową mogą prowadzić jednostki piechoty, obsługa broni wsparcia (moździerzy, dział), oraz pojazdy uzbrojone w broń maszynową.

[7.2] Jednostki moździerzy prowadzą walkę ogniową jak plutony lekkie.

[7.3] Procedura prowadzenia ognia strzeleckiego:

- Ustalić czy cel jest widoczny [nie jest przysłonięty przez las lub zabudowania].
- Określić odległość w polach od jednostki ostrzeliwanej.
- Ustalić siłę ognia na podstawie tabeli SIŁA OSTRZAŁU PIECHOTY. Siłę ognia odnajduje się na przecięciu kolumny oznaczającej liczebność danej jednostki oraz rzędu oznaczającego odległość od celu.
- Wprowadzić do siły ognia oddziału modyfikatory walki ogniowej.
- Wykonać rzut K10.
- Odczytać efekt walki ogniowej (tabela SKUTECZNOŚĆ ART. POŚREDNIEJ I PIECHOTY), i od razu go wprowadzić w życie.

[7.4] Podczas modyfikowania siły ognia korzysta się z tabeli MODYFIKATOR (patrz [15.0])

[7.5] Modyfikatory walki ogniowej:

- Jeśli cel jest częściowo przysłonięty (czyli ten, do którego linia ognia przebiega przez własną jednostkę), to ostrzeliwujący otrzymuje modyfikator -1.
- Jednostka prowadząca ogień nakryta żetonem „pod ogniem” ma modyfikator -2.

- Jednostka prowadząca ogień nakryta żetonem „uziemiony” ma modyfikator -4.
- Modyfikatory zależne od terenu przedstawione są w tabeli TEREN.
- Ostrzał samotnie poruszającego się dowódcy ma modyfikator -2.
- Jeśli jednostka ostrzeliwana porusza się biegiem, dodajemy modyfikator +2.
- Jeśli na jednym ostrzeliwanym polu znajduje się od 4 do 6 oddziałów, dodajemy modyfikator +1
- Ostrzeliwująca jednostka nie dowodzona ma modyfikator -1.

[7.6] Podczas etapu dana jednostka może ostrzelać tylko jeden cel. Wyjątkiem od tej zasady jest przypadek gdy oddział podzieli ogień na różne cele, ale tylko wtedy gdy dane cele będą ostrzeliwane tylko przez tą jednostkę. Przykład podziału ognia: W kierunku plutonu strzeleckiego zmierzają dwa wrogi oddziały, gracz podejmuje decyzję, aby ostrzelać obie jednostki, a więc wyznacza że pierwszą z nich ostrzela dwoma „kratkami” liczebności a drugą pozostałą ostatnią liczebnością.

[7.7] Jednostki uziemione mogą prowadzić ogień tylko na pole sąsiednie lub własne.

[7.8] Każdy oddział wykonuje ostrzał samodzielnie – zabronione jest łączenie siły ognia kilku oddziałów.

[7.9] W przypadku gdy jednostka w danym etapie weszła na pole zajęte przez nieprzyjaciela i została w wyniku ognia strzeleckiego przez tą jednostkę uziemiona, to musi wycofać się o 1 pole.

[8.0] Ostrzał pośredni

[8.1] Ostrzał pośredni mogą wykonywać moździerze i artyleria polowa.

[8.2] Ogień pośredni można prowadzić tylko na pola widoczne przez dowódców.

[8.3] Procedura prowadzenia ognia pośredniego:

- Rozmieszczenie żetonów nakrycia artyleryjskiego na wybranych polach (żeto-

ny znajdujące się na planszy można przemieścić o jedno pole, a resztę rozstać dowolnie na planszy).

- Sprawdzenie dla każdego żetonu nakrycia czy nie został zniesiony. Wykonujemy rzut K10. Wynik 7- 10 oznacza trafienie w pole. Wynik 1- 6 oznacza, że ogień został zniesiony o jedno pole w kierunku zgodnym z diagramem zaznaczonym na planszy
- Wyznaczenie siły ostrzału. Siła zależy od ilości strzelających luf (dział lub moździerzy) oraz od ich kalibru (patrz tabela SIŁA ARTYLERII).
- Wprowadzenie modyfikacji terenowych, zgodnych z tabelą TEREN.
- Określenie efektów ostrzału, poprzez wykonanie rzutu K10 i sprawdzenie w tabeli SKUTECZNOŚĆ ARTYLERII POŚREDNIEJ I PIECHOTY.
- Wprowadzenie w życie efektów ostrzału

[8.4] Podczas modyfikowania siły ognia pośredniego korzysta się z tabeli MODYFIKATOR.

[8.5] Moździerze mają zasięg:

- Minimalny – 3 pola, co oznacza że nie można bliżej ustawić nakrycia niż ta odległość.
- Średni – 4-8 pól, jest on najskuteczniejszy.
- Maksymalny – 9-16 pól, siła ognia jest modyfikowana o -2 (wg tab. MODYFIKATOR).

[9.0] Jednostki artylerii wsparcia

[9.1] Jednostki artylerii wsparcia, to baterie, które nie występują jako żetony, tylko jako wsparcie spoza planszy.

[9.2] Ilość oraz rodzaj tych baterii określa scenariusz gry.

[9.3] Zasady prowadzenia ognia przez jednostki artylerii wsparcia są takie same jak jednostek znajdujących się na planszy.

[9.4] Zasięg ostrzału jednostek artylerii wsparcia obejmuje całą planszę, chyba że scenariusz przewiduje inaczej.

[10.0] Walka wręcz

[10.1] Do walki wręcz dochodzi, gdy na jednym polu znajdują się jednostki obu



stron.

[10.2] Stroną atakującą jest ta, która jako druga weszła na pole. Jeśli podczas ostatniej fazy ruchu żadna jednostka nie poruszyła się, to może nie dojść do walki wręcz (tylko w terenie zabudowanym lub lesie) jeśli żadna ze stron nie za deklaruje ataku. W przypadku, gdy obie strony zadeklarowały atak, to atakującym jest ten gracz, którego jest faza ruchu.

[10.3] Procedura rozstrzygnięcia walki wręcz:

- Każda ze stron sumuje liczebność jednostek biorących w walce wręcz, a następnie określa się stosunek sił, dzieląc liczebność atakujących przez liczebność obrońców. Wynik zaokrągla się na korzyść obrońcy. Przykład - gracz atakujący ma liczebność 7,5, obrońca 3, co po podzieleniu daje wynik 2,5:1, a po zaokrągleniu stosunek 2:1. Maksymalny stosunek sił z liczebności to 3:1

- Gracze obliczają modyfikatory. Jeśli wynikiem jest liczba dodatnia, to przesuwa się odpowiednią ilość kolumn na prawo, a jeśli ujemna, to na lewo. Przykład - przy początkowym stosunku sił 2:1 suma modyfikatorów wyniosła +2, co daje w końcu stosunek 4:1.

- Wykonuje się rzut K10 i wynik sprawdza w tabeli WALKA WRĘCZ

- Wprowadza się efekty walki - wynik przed kreską ułamkową dotyczy atakującego, a po kresce broniącego. Liczba oznacza straty w liczebności, a „p” - przymus wycofania się o 1 pole.

[10.4] Modyfikacje tabeli WALKA WRĘCZ:

- Atakujący pod ogniem -1 kolumna
- Atakujący z dowódcą +1 kolumna
- Morale atakującego - odpowiednia ilość dodatnich kolumn (np. morale 2 - dwie kolumny)
- Morale obrońcy - odpowiednia ilość ujemnych kolumn
- Obrońca z dowódcą -1 kolumna
- Obrońca w lesie -1 kolumna
- Obrońca w zabudowaniach drewnianych -1 kolumna
- Obrońca w zabudowaniach murowanych - 2 kolumny
- Obrońca „pod ogniem” +1 kolumna
- Obrońca „uziemiony” +2 kolumny
- Jednostki polskie modyfikują walkę wręcz zawsze o jedną kolumnę na swoją korzyść

[10.5] W przypadku, gdy w walce wręcz suma liczebności wszystkich walczących oddziałów obu stron zawiera się w przedziale od 12 do 18, to straty mnoży się przez 1,5 (zaokrąglając do góry). Jeśli mieści się w przedziale od 19 do 24, to straty mnożone są przez 2, a jeżeli suma liczebności przekroczy 24, to mnożymy przez 3.

[11.0] Poziomy sprawności bojowej

[11.1] Rozróżnia się trzy poziomy sprawności bojowej:

- pełnosprawny
- pod ogniem

- uziemiony

Podczas gry w wyniku ostrzału bądź innych zdarzeń, oddziały mogą obniżać poziomy sprawności bojowej (według podanej powyżej kolejności).

[11.2] W grze występują dwa wzory żetonów utraty sprawności bojowej o kolorze zielono-czerwonym i żółto-czerwonym.

[11.3] Stratę poziomu bojowego, w etapie zaznaczonym na torze etapów kolorem żółto-czerwonym, zaznacza się żetonem żółto-czerwonym, analogicznie postępuje się w etapie „zielono-czerwonym”.

[11.4] Oddział przykryty żetonem „uziemienie”, może wykonać ruch tylko o jedno pole, oddalając się od nieprzyjaciela lub wyjść spod żetonu nakrycia artyleryjskiego.

[12.0] Reorganizacja

[12.1] W swojej fazie reorganizacji jednostki przykryte żetonami sprawności bojowej o takim samym kolorze co aktualny etap i nie znajdujące się na polu z jednostkami wroga mogą się reorganizować. Tym samym dana jednostka może się reorganizować co drugi etap.

[12.2] Reorganizacja polega na podwyższeniu poziomu sprawności o jeden stopień („uziemiony” na „pod ogniem” a „pod ogniem” na pełnosprawny).

[12.3] Jednostki dowodzone reorganizują się automatycznie.

[12.4] Jednostka nie dowodzona, aby się zreorganizować, musi wykonać rzut K10, a wynik sprawdzić w tabeli MORALE. Podczas tego sprawdzianu nie uwzględnia się ujemnego modyfikatora morale ze względu na brak dowodzenia.

[12.5] Po reorganizacji oddziału „uziemionego” na „pod ogniem” zmienia się kolor żetonu sprawności bojowej.

[13.0] Dowódcy

[13.1] Dowódcy poruszają się jak plutony strzeleckie.

[13.2] Zasięg dowodzenia wynosi:

- Pełnosprawny 4 pola
- Pod ogniem 3 pola
- Uziemiony 1pole

[13.3] Zasięg obserwacji wynosi:

- Pełnosprawny 20 pól
- Pod ogniem 10 pól
- Uziemiony 4 pola

[13.4] Jednostka nie dowodzona:

- Ma morale obniżone o 1
- Nie może poruszać się biegiem
- Skuteczność ognia strzeleckiego modyfikowana jest o -1

[13.5] Jeśli jednostka, z którą przebywa dowódca poniesie straty, to należy wykonać rzut K10 i gdy wynik będzie równy lub niższy od poniesionych strat, dowódca jest eliminowany.

[13.6] Kompania, która straciła swego dowódcę może otrzymać nowego, jeśli:

- Pluton tej kompanii w wyniku walki wręcz wyprze nieprzyjaciela o jedno pole
- Pluton tej kompanii w wyniku ostrzału uziemi wrogą jednostkę.

Oraz po każdej z wykonanych powyższych czynności wykona rzut K10, a wynik zmieści się w przedziale 1-4. Przy

pierwszym sukcesie, dowódca ustawiany jest na jednostce, która spełniła któryś z tych warunków.

[13.7] Nowy dowódca ma obniżony zasięg dowodzenia o jedno pole, oraz nie może kierować ogniem pośrednim.

[14.0] Liczebność

[14.1] Każda jednostka ma swoją liczebność, wyrażającą ilość sił (liczebność piechoty to ilość drużyn, liczebność baterii artylerii, to ilość dział) i zaznacza się ją na arkuszu liczebności. Każda kratka oznacza jedną liczebność.

[14.2] Plutony piechoty tracą jedną kratkę liczebności przy dwóch stratach. Tym samym jedna strata = 1/2 drużyny, czyli 1/2 liczebności. Przykład - pluton w wyniku ognia artylerii otrzymał straty równe 3, co oznacza że na arkuszu liczebności skreśla się jedną kratkę dwukrotnie a drugą jednokrotnie (w ten sposób dany oddział utracił w wyniku ostrzału 1,5 drużyny).

[15.0] Tabela MODYFIKATOR

[15.1] MODYFIKATOR używa się przy określaniu modyfikacji ognia strzeleckiego i pośredniego.

[15.2] Po określeniu siły ognia i modyfikatora, końcową modyfikację określa tabela MODYFIKATOR. Przykład - Siła ognia równa jest 10 a zsumowany modyfikator -3, co odczytuje się tak: siłę 10 znajduje się w kolumnie 0, a modyfikacja -3 to przesunięcie w lewo o trzy kolumny, co daje nam zmodyfikowaną siłę równą 6.

[15.3] Modyfikacja powyżej 5 lub poniżej -5 oznacza odpowiednio 5 i -5.

[16.0] Maskowanie

[16.1] Jednostki niewidoczne i znajdujące się poza zasięgiem obserwacji uznaje się za zamaskowane, co przedstawia się poprzez odwrócenie żetonu na drugą stronę.

[16.2] Teren zalesiony i zabudowany ogranicza widoczność.

[16.3] Jednostki przebywające w lesie lub zabudowaniach, jeśli nie prowadziły ostrzału strzeleckiego, są zamaskowane.

[16.4] Zasięg obserwacji jednostek wynosi 10 pól. Oddziały pod ogniem mają zasięg zmniejszony do 6 pól, a uziemione do 2 pól.

[16.5] Oddziały zamaskowane nie mogą być nakrywane żetonami nakrycia artyleryjskiego (z wyjątkiem sytuacji, gdy nakrycie zostało zniesione na dany oddział) oraz ostrzeliwane ogniem strzeleckim.

[17.0] Morale

[17.1] Każda jednostka ma współczynnik morale, który odzwierciedla jej możliwości bojowe. Jest on ustalany oddzielnie dla każdego scenariusza.

[17.2] Występują 4 poziomy morale, oznaczone cyfrą w przedziale od 1 do 4 oraz nazwą.

[17.3] Morale nie może być wyższe niż 4 i niższe niż 1.

Marek Domański

SKUTECZNOŚĆ ARTYLERII POŚREDNIEJ I PIECHOTY

RZUT K10										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SIŁA OGNI	1	1C	-D	-B	-A					
	2	1D	1B	-C	-B	-A				
	3	1E	1C	-D	-B	-A				
	4	1E	1D	1B	-C	-B	-A			
	5	1F	1E	1C	-D	-B	-A			
	6	1F	1E	1D	1C	-B	-C	-A		
	7	2D	1F	1E	1C	-D	-B	-A		
	8	2F	2E	1E	1D	1C	-C	-B	-A	
	9	2F	2E	2D	1F	1C	-D	-B	-A	
	10	3E	2F	2D	1F	1E	1C	-D	-B	-A
	11	3F	3E	2E	2D	1F	1D	-C	-C	-A
	12	4D	3F	2F	2E	1E	1D	1C	-C	-B
	13	4F	3F	3E	2D	2C	1F	1D	-C	-B
	14	4F	4E	3D	2F	2E	2C	1F	1D	-B
	15	4F	4E	3F	3D	2F	2E	2D	1C	1B

Liczba – straty w liczebności
Litera – wynik, patrz tabela MORALE

SIŁA OSTRZAŁU PIECHOTY									
Liczebność	Odległość od celu								
	pluton lekki			pluton strzelecki			pluton ckm		
	0,1	2	3	0,1	2,3	4	0-2	3,4	5,6
1	3	2	1	4	3	2	5	3	2
2	4	3	2	6	4	3	8	6	4
3	6	4	3	8	6	4	11	8	6
4	8	6	4	10	7	5	14	10	8

WALKA WRE CZ									
rzut K10	stosunek sił								
	1:3	1:2	1:1.5	1:1	1.5:1	2:1	3:1	4:1	5:1
1,2	3/1p	4/2p	3/2p	3/2p	2/2p	2/2p	2/3p	2/3p	1/3p
3,4	2/1	2/2	2/1p	2/1p	2/1p	1/2p	1/2p	1/2p	-3p
5,6	3p/1	2/1	1/1	1/2	1/1p	1/1p	-1p	-2p	1/2p
7,8	2p/-	2p/1	1p/1	2/1	1/1	1/2	-2	-1p	-1p
9,10	1p/-	1p/-	2p/2	1p/1	1p/2	p/2	1/3	1/3	1/4

TEREN											
rodzaj terenu	koszt wejścia na pole				ostrzeliwany strzelecko	ostrzeliwujący strzelecko	ostrzał pośredni	ostrzeliwana piech. bezp.	ostrzeliwujący piech. bezp.	ostrzeliwany pancernie	ostrzeliwujący pancernie
	piechota	kawaleria	zmotoryzowana	zmechanizowana							
czysty	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
wzniesienie	+1	+1	+2	+1	0	+1	0	0	0	0	+1
skarpa	+2	CR	N	N	-1	+1	0	-1	0	-1	+1
zagajnik	1	1	2	2	-1	0	-1	0	0	-1	0
las	1	2	3	3	-2	0	-1	-1	-1	-1	-1
gęsty las	2	3	N	N	-2	-1	-2	-2	-1	-1	-2
podmokły	1	2	3	2	+1	0	0	0	0	0	-1
bagna	2	3	N	N	+1	-1	-1	-1	N	+1	N
jezioro	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
strumień	2	2	3	2	+1	-1	+1	+1	-1	+1	-1
rzeczka	3	4	N	4	+2	-2	+2	+2	-3	+2	-3
rzeka	3	N	N	N	+3	N	+3	+3	N	+3	N
most	1	1	1	1	+1	-1	0	0	-1	+1	-1
zab. drewniane	1	1	1	1	-2	0	-1	-1	0	-1	0
zab. murowane	1	2	2	2	-3	0	-2	-2	-1	-2	0

N - wejście niemożliwe

MODYFIKATOR										
-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5
0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2
0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4
1	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5
1	2	2	3	3	4	5	5	6	6	7
1	2	3	4	4	5	6	7	7	8	9
2	3	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	4	4	6	7	8	9	10	12	13	14
2	4	5	6	8	9	10	12	13	14	15
3	4	6	7	9	10	12	13	14	15	15
3	5	6	8	9	11	13	14	15	15	15
3	5	7	8	10	12	14	15	15	15	15
4	5	8	9	11	13	15	15	15	15	15
4	6	8	10	12	14	15	15	15	15	15

MORALE				
morale	poziom sprawności bojowej przy wyniku			samodzielną reorganizacją
	pełnosprawny	pod ogniem	uziemiony	
1. Słabe	x	A,B	C,D,E,F	1-3 K10
2. Normalne	A	B,C	D,E,F	1-5 K10
3. Dobre	A,B	C,D	E,F	1-7 K10
4. Wysokie	A,B,C	D,E	F	1-9 K10

SIŁA ARTYLERII				
kaliber	ilość luf			
	1	2	3	4
75-90	2	3	5	7
100-105	3	5	8	10
120-122	4	6	9	12
150-155	5	8	11	14

plutony strzeleckie				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				

plutony ckm				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

plutony moździerzy				
1				
2				
3				

Nakrycia artyleryjskie	
nr	oddział przyporządkowany
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

Skróty nazw jednostek:

- s – pluton strzelecki,
- c – pluton ckm,
- m – pluton moździerzy,
- d – dowódca kompanii,
- kp – kompania piechoty,
- km – kompania karabinów maszynowych,
- II/50pał – drugi dywizjon trzydziestego pułku artylerii lekkiej,
- I/83pp – pierwszy batalion osiemdziesiątego trzeciego pułku piechoty,
- dac – dywizjon artylerii ciężkiej.

Skład sił biorących udział w scenariuszu 1:

Strona polska

I/83pp. 1kp – 1,2,3 s 1d. 2kp – 4,5,6 s 2d. 3kp – 7,8,9 s 3d. km – 1,2,3 c 1m.

II/83pp. 4kp – 10,11,12 s 4d. 5kp – 13,14,15 s 5d. km – 4,5,6 c 2m.

III/83pp. 7kp – 19,20,21 s 7d. 8kp – 22,23,24 s 8d. 9kp – 25,26,27 s 9d. km – 7,8,9 c 3m.

Strona niemiecka

I/73pp. 1kp – 1,2,3 s 1c 1d. 2kp – 4,5,6 s 2c 2d. 3kp – 7,8,9 s 3c 3d. km – 10,11 c 1,2 m.

II/73pp. 4kp – 10,11,12 s 4c 4d. 5kp – 13,14,15 s 5c 5d. 6kp – 16,17,18 s 6c 6d. km – 12,13 c 3,4 m.

III/73pp. 7kp – 19,20,21 s 7c 7d. 8kp – 22,23,24 s 8c 8d. 9kp – 25,26,27 s 9c 9d. km – 14,15 c 5,6 m.

Ranga zwycięstwa:

- od 0 do 3 – remis
- od 4 do 6 – małe zwycięstwo
- od 7 do 10 – średnie zwycięstwo
- od 11 do 15 – duże zwycięstwo
- od 16 – ogromne zwycięstwo

– Polacy

– Niemcy

plutony strzeleckie				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				

plutony moździerzy				
1				
2				
3				
4				
5				
6				

plutony ckm				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

Nakrycia artyleryjskie	
nr	oddział przyporządkowany
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

1 września 1939 r, w pasie operacyjnym armii „Łódź” rozegrała się bitwa, pomiędzy 83 pp z 30 DP a niemieckim 73pp z 19 DP. Obie strony w tej bitwie miały względną równowagę sił dlatego też o zwycięstwie miały przesądzić zdolności taktyczne dowódców oraz wyszkolenie i morale żołnierzy.

Scenariusz 1 (Bój o Parzymiechy)

Skład sił biorących udział w scenariuszu i skłoty nazw jednostek oraz ranga zwycięstwa na stronie obok.

Przyporządkowanie żetonów nakryć artyleryjskich:

Strona polska – plutony moździerzy (kaliber 81 mm) 1,2,3 odpowiednio żetony 1,2,3. II/30pal żetony 4,5,6 (baterie 4 działowe o kalibrze 75 mm). III/30pal żetony 7,8,9 (baterie 4 działowe o kalibrze 100 mm).

Strona niemiecka – plutony moździerzy (kaliber 80 mm) 1-6 odpowiednio żetony 1-6. I/19pal żetony 7,8,9 (baterie 4 działowe o kalibrze 105 mm). II/19pal żetony 10,11,12 (baterie 4 działowe o kalibrze 105mm). dac żetony 13,14,15 (baterie 4 działowe o kalibrze 150 mm).

Początkowe rozmieszczenie jednostek:

Strona polska: 9kp+9c – 1817 [2]. 3kp+3c – 3418 [2]. 4kp+4c – 0616 [2]. 7kp+7c – 2206 [1]. 8kp+8c, 3m – 1505 [1]. 5kp+5c, 2m – 0404.

Strona niemiecka: cały batalion I/73pp dowolnie w zabudowaniach Zimnowody i Kleśniski.

Wyjaśnienie kodu rozstawienia, 9kp+9c – 1817 [2] oznacza że 9 kompania plus 9 ckm ustawia się na polu o numerze 1817, a cyfra w nawiasie oznacza, że można dane jednostki dowolnie rozmieścić o maksymalnie dwa pola od wyznaczonego miejsca.

Wsparcie artyleryjskie:

Strona polska może wezwać – II/30pal od 3 etapu, III/30pal od 6 etapu.

Strona niemiecka może wezwać – I/19pal od 2 etapu, II/19pal od 4 etapu, dac od 12 etapu.

Uzupełnienia:

Reszta I/83pp wchodzi na plansze z pól 2901 i 3601 w 4 etapie.

Niemiecki II/73pp wchodzi na plansze w etapie w którym zostanie opanowane pierwsze zabudowanie Parzymiech lub folwark Zimnowoda. III/73pp w 6 etapie gry. Niemieckie uzupełnienia wkraczają z dowolnych pól południowej krawędzi planszy.

Punkty zwycięstwa:

Strona polska

- za każde pole zabudowań zajmowane w ostatnim etapie gry +2p.z.
- za nie wezwanie II/30pal w czasie gry +4p.z.
- za nie wezwanie III/30pal w czasie gry +4p.z.
- za każdą straconą kratkę liczebności (dotyczy to też kratek częściowo wyeliminowanych) –0,5p.z.
- za każdego wyeliminowanego własnego dowódcę –1p.z.

Strona niemiecka

- za każde pole zabudowań zajmowane w ostatnim etapie gry +1,5p.z.
- za nie wezwanie II/19pal w czasie gry +3p.z.
- za nie wezwanie dac w czasie gry +4p.z.
- za każdą straconą kratkę liczebności (dotyczy to też kratek częściowo wyeliminowanych) –0,5p.z.
- za każdego wyeliminowanego własnego dowódcę –1p.z.
- jeżeli po zakończeniu gry żadna jednostka polska nie stoi bliżej niż 4 pola od drogi łączącej pole 0527 z 4309 lub polem 1901 +8p.z.

Warunki zwycięstwa.

Po zakończeniu ostatniego etapu gry gracze sumują swoje punkty zwycięstwa (pz), a następnie od wyższej sumy odejmują niższą. Wynik w danym przedziale oznacza rangę zwycięstwa.

Scenariusz 2 (dowolny)

Poniższy scenariusz jest pewnym rozwinięciem poprzedniego i ma na celu ukazanie możliwości pełnego maskowania.

Scenariusz rozpoczyna się o godzinie 9.00 a kończy się o 11.00, co oznacza że trwa 24 etapy gry.

Skład sił jest taki sam jak w scenariuszu 1, plus dodatkowo

w II/83pp występuje 6kp – 16,17,18s 6d, 6c.

Żetony nakryć artyleryjskich są tak samo przyporządkowane jak w scenariuszu 1.

Początkowe rozmieszczenie jednostek

Przed rozpoczęciem rozgrywki strona polska w tajemnicy rozmieszcza kolejne kompanie piechoty na polach lasów i w zabudowaniach (za wyjątkiem zabudowań Kleśniski i Zimnowody oraz 4 pól w promieniu tych zabudowań) zapisując na kartce ich położenie. Plutony ckm i moździerzy można rozmieścić dowolnie z kompaniami odpowiednich batalionów. Po zakończeniu tych czynności wszystkie żetony zdejmowane są z planszy tak aby żadnych żetonów nie było na planszy gdy wroga strona zacznie rozmieszczać swe siły.

Niemieckie jednostki rozmieszcza się jak w scenariuszu 1.

Wsparcie artyleryjskie:

Całe polskie wsparcie artyleryjskie może działać już od pierwszego etapu.

Niemcy mogą używać wsparcia artyleryjskiego zgodnie z poniższymi warunkami:

I/19 pal-gdy ujawni się min. 12 plutonów polskich

II/19pal-gdy ujawni się min. 20 plutonów polskich

dac-gdy min. 4 własne plutony zbliżą się na min. 5 pól od Rozalina lub Giętkowizny, oraz spełniony zostanie warunek dla II/19pal.

Uzupełnienia dla strony niemieckiej:

Na początku każdego etapu, po ujawnieniu się jakiegokolwiek jednostki polskiej wykonywany jest jeden rzut K10 dla każdego batalionu (II/73pp, III/73pp), gdzie w przypadku wyrzucenia 1, można wprowadzić batalion. Rzuty wykonuje się aż do momentu wprowadzenia obu batalionów. Od 8 etapu wyrzucenie 1 i 2 uprawnia do wprowadzenia batalionu.

Punkty zwycięstwa:

Strona polska

- za każdy etap nie ujawniania się jednostek polskich +3p.z. (max. 18p.z.)
- za każde pole zabudowań zajęte w ostatnim etapie gry +2p.z.
- za nie wezwanie II/30pal w czasie gry +3p.z.
- za nie wezwanie III/30pal w czasie gry +4p.z.
- za każdą straconą kratkę liczebności (dotyczy to też kratek częściowo wyeliminowanych) –0,5p.z.
- za każdego wyeliminowanego własnego dowódcę –1p.z.

Strona niemiecka

- za każde pole zabudowań Giętkowizny, Przesieki, Rozalina zajęte w ostatnim etapie gry +3p.z.
- za każde pole zabudowań Napoleona, Parzymiechów, zajęte w ostatnim etapie gry +2,5p.z.
- za każde pole reszty zabudowań zajęte w ostatnim etapie gry +2p.z.
- za każdą straconą kratkę liczebności (dotyczy to też kratek częściowo wyeliminowanych) –0,5p.z.
- za każdego wyeliminowanego własnego dowódcę –1p.z.
- jeżeli po zakończeniu gry żadna jednostka polska nie stoi bliżej niż 4 pola od drogi łączącej pole 0527 z 4309 lub polem 1901 +12p.z.

Warunki zwycięstwa i ranga jest analogiczna jak w scenariuszu 1.

Uwagi do scenariuszy 1 i 2:

- zabudowania na polu 2611 należą do m. Parzymiechy
- wszystkie zabudowania na planszy są drewniane, tereny zadrzewione to lasy a linie wodne to strumienie.
- jako pierwsze poruszają się jednostki niemieckie.
- Wszystkie plutony mają trzy kratki liczebności, za wyjątkiem polskich plutonów moździerzy i niemieckich plutonów ckm o numeracji 1 – 9, które mają dwie kratki liczebności.
- Wszystkie oddziały obu stron mają na początku morale 2 (normalne).