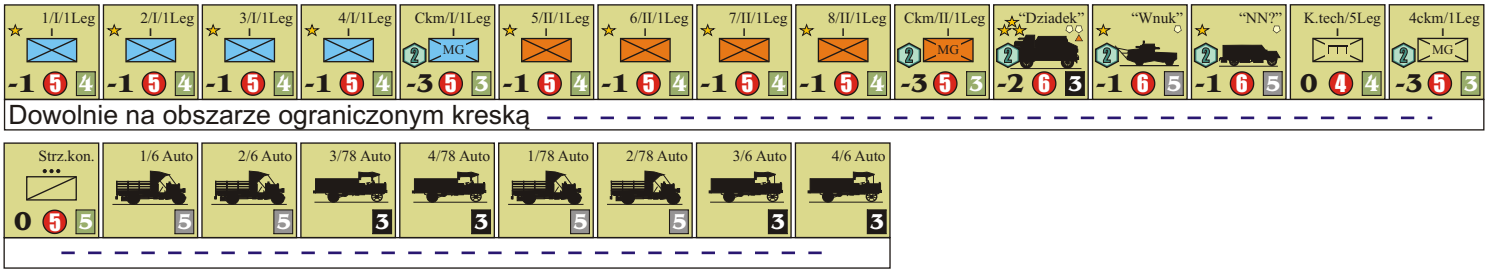
Zagon na Żytomierz, 25-26 kwietnia 1920 roku - scenariusz historyczny

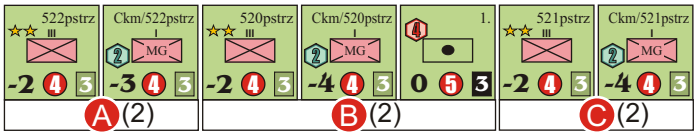
25 kwietnia 1920 roku rozpoczęła się ofensywa Wojska Polskiego skierowana na Kijów. Tak zwana Wyprawą Kijowska. Dla powodzenia ofensywy i utrzymania wysokiego tempa natarcia koniecznym było zdobycie leżącego na tyłach Frontu Południowo-Zachodniego miasta Żytomierz - ważnego węzła drogowo-kolejowego. Szybkie zdobycie miasta leżącego w odległości 80 km od linii frontu możliwe było tylko dzięki zaskoczeniu. O świcie 25 kwietnia doraźnie zmotoryzowana grupa pułkownika Stefana Dęba-Biernackiego w składzie trzech batalionów piechoty z 1 i 5 Pułku Piechoty Legionów, zmotoryzowanej baterii artylerii, saperów i plutonu kawalerii, wzmocniona dwoma albo trzema (nie ma zgodności) samochodami pancernymi ruszyła bocznymi drogami na Żytomierz. Unikanie głównej drogi ma swoją cenę - marsz jest spowalniany trudnymi, piaszczystymi drogami, ma tez zalety: zaskoczenie wroga. Rozpędzając drobne oddziały jazdy bolszewickiej, a mimo to z pełnym zaskoczeniem ok. 12.30 tego dnia grupa Biernackiego po przejechaniu ok. 60 km dojeżdża do miasteczka Wilsk bronionego przez 522 Pułk Strzelców 58 Dywizji Strzeleckiej Armii Czerwonej. Rozpoczyna się przedostatnia część Zagonu na Żytomierz.

Polacy - rozstawienie początkowe:



Polacy - początek gry - zestaw żetonów aktywacyjnych:

Bolszewicy - rozstawienie początkowe:

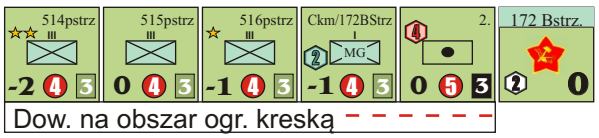


(2) - na danym heksie i w promieniu dwóch heksów do niego.

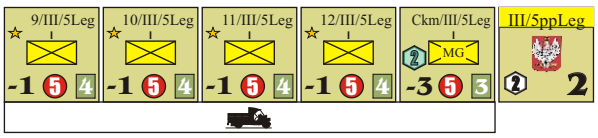
Bolszewicy - początek gry - zestaw żetonów aktywacyjnych:

Posiłki:

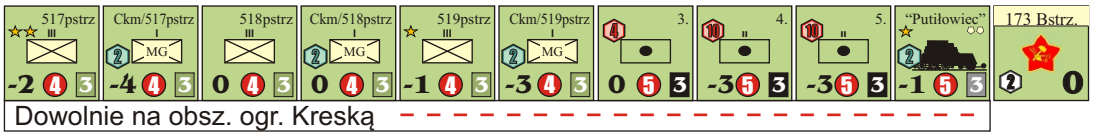
6 Etap:



6 Etap:



9 bądź 10 Etap (patrz punkt XII.34. Przepisów):



Warunki zwycięstwa:

Za każdy heks oznaczony gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.
Jeśli do ostatniego etapu gry gracz polski w dowolnym momencie zajmie wszystkie 5 punktów **wygrywa automatycznie** - gra jest natychmiast kończona.
W przeciwnym razie po zakończeniu ostatniego etapu gracze zliczają punkty zwycięstwa.
Poziom zwycięstwa: (**5** punktów zwycięstwa gracza bolszewickiego) - klęska gracza polskiego;
4 punkty zwycięstwa - duże zwycięstwo gracza, **3** punkty zwycięstwa - małe zwycięstwo gracza.