

SIŁY BOHDANA CHMIELNICKIEGO -
ZIMA 1647/WIOSNA 1648



Najsłynniejsze powstanie kozackie rozpoczęło się w grudniu 1647 roku, kiedy to Bohdan Chmielnicki na czele grupy spiskowców zbiegł na Zaporozże. Miał wtedy pod swoją komendą 250-300 Kozaków rejestrowych, wśród nich setników pułku czehryńskiego Burłaja, Tokajczuka i Wiśniaka. Kozacy założyli obwarowany obóz na miejscu starej siedziby Siczy Zaporoskiej czyli na wyspie Buck (Horodyszczce). Przyłączyło się do nich ok. 300 lokalnych Kozaków, głównie myśliwych i rybaków, stopniowo do obozu docierały kolejne grupki chcące przyłączyć się do buntu. Przywódca kozacki zdawał sobie jednak doskonale sprawę z tego, że są to siły niewystarczające do długotrwałej walki z Rzeczpospolitą. W lutym 1648 roku udało się powstańcom przejść do ograniczonych działań ofensywnych, zdobywając Sicz i ścierając się z rejestrowymi pułkami czehryńskim i czerkaskim. Garść rejestrowych przeszła na stronę Chmielnickiego, jednak większość zgrupowania, na czele z pułkownikami Krzczowskim i Wadowskim, wycofała się w stronę Kryłowa. Hetman kozacki starał się skaptować nowych zwolenników spośród rejestrowych i wypisz-

czyków, jednocześnie na początku marca 1648 roku wysyłając posłańców na Krym. Mimo wstępnych nieporozumień chan Islam Girej III zgodził się w końcu na sojusz ze zbuntowanymi Kozakami. Na czele posiłków wysłanych na Zaporozże stanęli Tuhaj Bej i Karasz Bej, a podlegało im (zależnie od źródeł) od 3000 do 6000 Tatarów, głównie z ord nogajskich. Jak to z lekceważeniem pisał o owych Tatarach anonimowy polski żołnierz kwarciany w 1648 roku:

Orda licha i nieśmiała i niepozorna w kozuchach i w siermiężkach bez szabel, bez luków; najwięcej z masłakami, to jest kość wsadzona na gibkie drzewo, co jest gorszego niżli szabla i pogaństwa tego siła było przecież jak jedna nasza z nimi się potkała chorągiew ćma uciekało.

Widzimy więc, że we wstępnej fazie powstania ciężar walk miał spoczywać na Tatarach, stanowiących większość połączonych armii sojusznicznych. Obecność kilku tysięcy ordyńców musiała być dużym zaskoczeniem dla polskich dowódców, którzy oceniali wielkość tatarskich posiłków na zaledwie 500 ludzi. Ogromnym wsparciem dla Chmielnickiego okazał się bunt tzw. „grupy wodnej” z początku maja 1648 roku, kiedy to na stronę powstańców przeszło duże zgrupowanie Kozaków rejestrowych, liczące ok. 3500 ludzi. Z kolei po bitwie pod Żółtymi Wodami do Chmielnickiego przeszły kolejne oddziały rejestrowe i dragoni zaciągnięci na Ukrainie, wzmacniając jego siły o ponad 1200 doświadczonych żołnierzy. W miarę rozwoju kozackich sukcesów przyłączali się też do nich wypiszczycy i lokalna ludność, stąd też siły kozacko-tatarskie maszerujące przeciw armii hetmana Potockiego pod Korsuń miały już liczyć od 14 000 do 18 000 ludzi.

Zasady specjalne

Przywódca rebelii

W przypadku śmierci (lub ucieczki poza stół) Chmielnickiego, gra kończy się automatycznie i niezależnie od dotychczasowego wyniku Zwycięstwem Historycznym dla Przeciwnika.

Hetman zaporoski

Położ przy Chmielnickim 2 znaczniki (3, jeśli grasz na poziomie Zgrupowanie). Chmielnicki może odrzucić jeden ze znaczników aby uzyskać jeden z poniższych efektów na jednostce kozackiej (ale nie tatarskiej) znajdującej się w odległości do 20 cm od Chmielnickiego:

Naprzód bracia!

W fazie Ruchu wybrana jednostka z rozkazem Szarża otrzymuje +5 do ruchu dodatkowego oraz +1 do rozstrzygnięcia walki do końca tury. Możesz wydać tylko jeden znacznik na jedną Jednostkę w trakcie jednej tury.

Równać szyki!

W fazie Rozkazów wybrana Jednostka, która nie jest Zdezorganizowana ani nie Ucieka może wykonać do dwóch darmowych testów Porządkowania. Nie wymaga to wydania punktu Rozkazu.

Ani kroku w tył!

Wybrana Jednostka może przetrzucić dowolny niezdany test Morale. Decydujesz o użyciu znacznika po rzucie.

SIŁY BOHATERA CHMIELNICKIEGO - ZIMA 1647 / WIOSNA 1648

Zasady specjalne:

"KIEDY KOZAK NIE MA WODY, BŁOTA ALBO JAM, TO PRZEPADŁ",
HETMAN ZAPOROSKI, PRZYWÓDCA REBELII, NA WŁASNEJ ZIEMI



Chmielnicki

Harcownicy/
plastuni

Wozy taborowe

PS: 5



PS: 6



ALBO



PS: 8



PS: 9



ALBO



PS: 11



UWAGI:

- + 1PS za wystawienie oddziału plastunów/harcowników (3 podstawki)
- + 1PS za wystawienie Esaula konno (ma statystyki konnego Pułkownika), jeśli wystawisz przynajmniej PS:9, to Esaul jest darmowy. Esaul traktuje Tatarów jako Niesubordynowanych.
- * Jeśli wystawiasz minimum dwie jednostki tatarskie, to zamiast Esaula możesz wystawić Mirzę. Jeżeli wystawisz 8 podstawek kazindzi, to Mirza jest darmowy. Jeśli wystawisz wszystkie dostępne jednostki Tatarów w Podjeździe, to ma dowodzenie . Jeżeli wystawisz Mirzę, kazindzi i igorują zasadę Rabusie. Mirza traktuje Kozaków jako niesubrdynowanych.
- * Tatarzy korzystają z następujących zasad: Pływanie, Doskonali lucznicy, Dobrzy wojownicy, Tam dużo myłtyków, A wzrok mają lepszy i bardziej przenikliwy.

- + 1PS za 3 podstawki dowolnych Kozaków
- * Możesz wymienić 2-podstawkową sotnię jazdy rejestrowej na 4-podstawkową watahę kazindzi. Możesz tak wymienić obie sotnie z podstawy podjazdu.
- + 1PS za wystawienie 2 wozów taborowych. Liczba wozów do wystawienia zależy od wielkości podjazdu. Maksymalnie połowa wozów może mieć działą. Zamiast dwóch wozów możesz wystawić jeden falkonet 1,5 f.
- * Zasada Na własnej ziemi działa tylko jeśli podjazd liczy więcej podstawek Kozaków niż Tatarów (nie licząc dowódców i wozów)
- * Chmielnicki korzysta ze statystyk Pułkownika.

ZGRUPOWANIE BOHANA CHMIELNICKIEGO - WIOSNA 1648



Zasady specjalne:

"KIEDY KOZAK NIE MA WODY, BŁOTA ALBO JAM, TO PRZEPADŁ",
HETMAN ZAPOROSKI, PRZYWÓDCA REBELII, NA WŁASNEJ ZIEMI

Straż przednia:



Skwadron jazdy (doborowej)

ALBO



Skwadron ordynców (sojusznicy)

Plastuny
-1
+1 PS



Podstawa Zgrupowania:

PS: 9



Rota mołojców



Skwadron mołojców rejestrowych



Skwadron ordynców (sojusznicy)

-1
PZ +3

ALBO



Skwadron mołojców rejestrowych (weterani)★



Wataha kazindzi (sojusznicy)

-1
PZ +1



Esaul



Falkonet 1,5f★
+1 PS

+1 PS za Esaula

UWAGI:

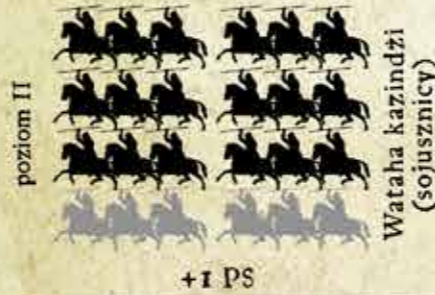
Dodatkowe jednostki:



Mirza



Falkonet 1,5f★
+1 PS



Esaul (konno)



Tabory:



UWAGI:

- +1 PS za 2 dowolne wozy taborowe. Nie możesz mieć w Zgrupowaniu więcej wozów z działkiem niż z bronią palną.
- +1 PS za 3 dowolne podstawki rejestrowych, dragonów, jazdy kozackiej, ordynców lub doborowej jazdy tatarskiej z podstawy lub jednostek dodatkowych.
- +1 PS za 4 podstawki mołojców albo kazindzi z podstawy lub jednostek dodatkowych.
- +1 PS za Mirzę. Mirza traktuje jednostki kozackie jak Niesubordynowane.
- * Zamiast Mirzy możesz wystawić Tuhaj-beja (koszt różnie o dodatki +1 PS). Jeśli to zrobisz, wystawienie tatarskiej jazdy

- doborowej kosztuje o 1 mniej. Możesz wtedy też powiększyć tatarską jazdę doborową o dwie podstawki za 1 PS.
- +1 PS za Esaula konno. Ma on statystyki Pułkownika.
- * Możesz wystawić tatarską jazdę doborową tylko, gdy wystawisz Mirzę lub Tuhaj-beja.
- * Tatarzy korzystają z zasad: Pływanie, Doskonalni łucznicy, Dobrzy wojownicy, Tam dużo myłtyków, A wzrok mają lepszy i bardziej przenikliwy.
- * W bitwach, w których jesteś Obrońcą, Twój Tabor może zaczynać grę spięty.
- * Dragoni używają charakterystyk polskich dragonów.