Ostrołęka 26 maja 1831 – z dziennika projektanta (6)

Wpisany przez Raleen
środa, 16 listopada 2016 19:06 -

Zasięg dowodzenia

W wielu grach, nie tylko heksowych, pojawia się motyw zasięgu dowodzenia. Polega on na tym, że każdy dowódca bądź sztab, reprezentowany w grze przez odpowiedni żeton, ma określony promień oddziaływania na podległe mu oddziały. Odległość ta jest zwykle wyrażona w polach. Czasami zasięg dowodzenia mierzony jest bez względu na teren i obecność wrogich jednostek oraz ich stref kontroli, czasami uwzględnia się wpływ tych czynników. To ostatnie rozwiązanie oznacza, że linia dowodzenia nie może przebiegać przez wrogie oddziały i ich strefy kontroli oraz uwzględnia się wpływ terenu (np. linia dowodzenia nie może biec przez teren niedostępny).

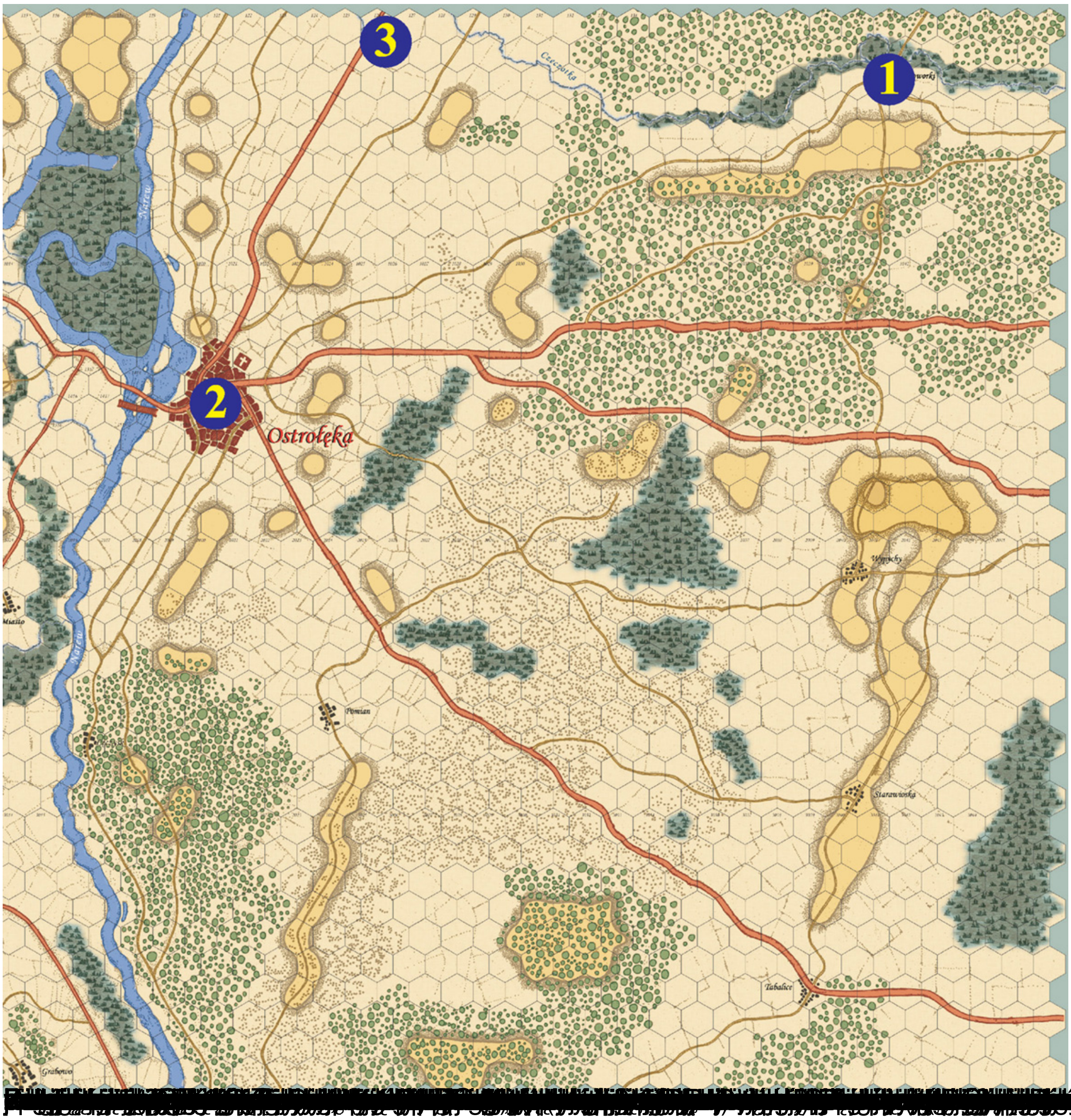
Co się dzieje, gdy oddział znajdzie się poza zasięgiem dowodzenia? Generalnie same straszne rzeczy… Oto kilka rozwiązań przyjmowanych w grach:
- oddziały nie mogą w ogóle ruszać się ani atakować
- oddziały nie mogą tylko się ruszać, ale mogą atakować

- oddziały mogą ruszać się i atakować tylko jeśli pozytywnie przeprowadzą specjalny test, poruszają się i atakują pojedynczo
- oddziały muszą poruszać się w taki sposób, aby z powrotem znaleźć się w zasięgu dowodzenia swojego dowódcy i do czasu aż zrealizują ten ruch nie wolno im czynić niczego innego
- oddziały nie mogą się reorganizować.

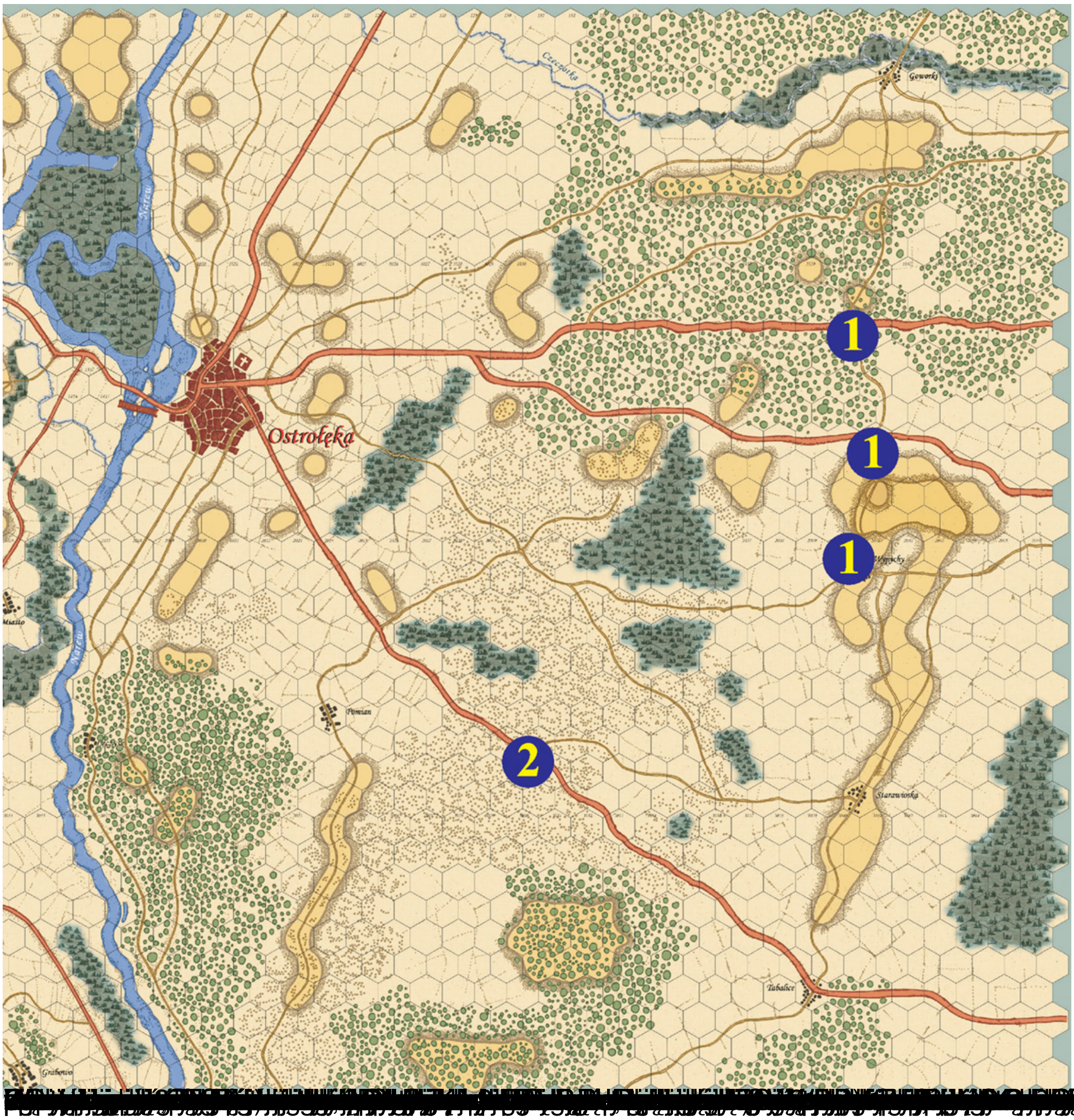
Można spotkać inne pomysły, jak i kombinacje wyżej wymienionych.

W „Ostrołęce 26 maja 1831” nie ma zarówno tego typu rozwiązań, jak i zasięgów dowodzenia. Zastanawiałem się nad tym rozwiązaniem podczas prac nad grą, znane mi były inne tytuły, gdzie go zastosowano. Zdarzyło mi się też dyskutować nad nim zarówno przed jej wydaniem, jak i po. Jak mogłyby wyglądać zasięgi dowodzenia w „Ostrołęce 26 maja 1831” i jak to było z oddziaływaniem dowódców na oddziały w przestrzeni taktycznej, jaką obejmuje gra – tym zajmiemy się w niniejszym artykule.

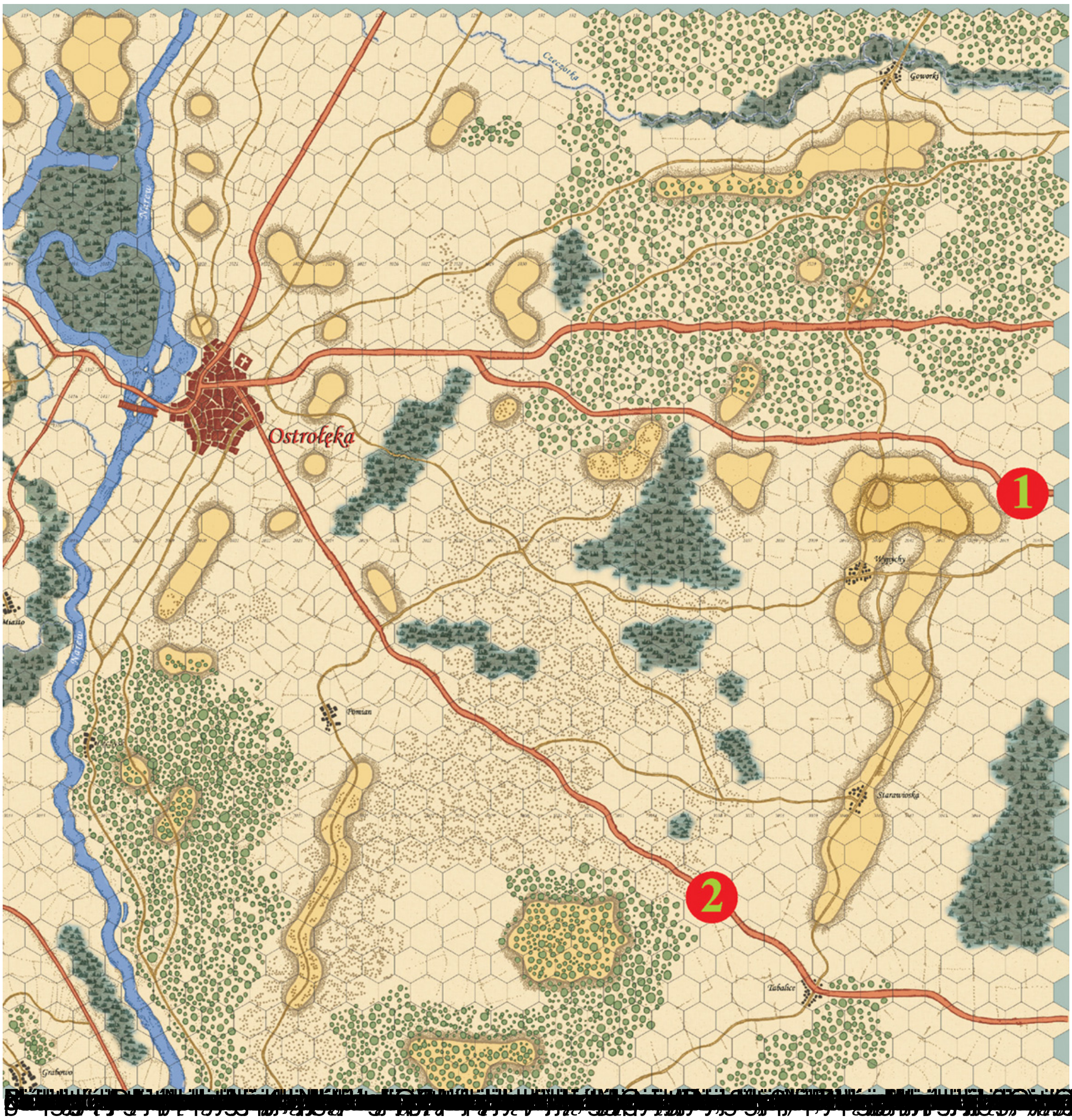
Przyjrzyjmy się jak to funkcjonowało od strony historycznej. Na początek rozmieszczenie oddziałów polskich z rana 26 maja 1831 r. co w grze odpowiada początkowi scenariusza „Odwrót Łubieńskiego”. Jako pierwszą weźmy grupę gen. Bogusławskiego, na którą składało się w sumie sześć batalionów piechoty z 3 Dywizji Piechoty i przydzielona do nich półbateria artylerii konnej pod dowództwem kpt. Jabłonowskiego, wydzielona z 4 baterii lekkiej artylerii konnej ppłk. Bema (d/4 blak). Oddziały były rozrzucone w ten sposób, że 1/4 ppl (pierwszy batalion czwartego pułku piechoty liniowej) umieszczono w Goworkach. U nas na planszy miejscowość ta znajduje się blisko północno-wschodniego rogu planszy. Dwa bataliony (4/4 ppl i 2/8 ppl) stały w Ostrołęce, a reszta (2/4 ppl, 3/4 ppl, 1/Wet., d/4 blak) gdzieś na północ od niej w rejonie biegnącej tu drogi. Prawdopodobnie oddziały te były rozrzucone tak, że część stała bliżej Goworek (w grze także jeden batalion można przesunąć ku wschodowi). Generał Bogusławski znajdował się prawdopodobnie przy głównych siłach swojej grupy, czyli razem z tymi trzema batalionami i artylerią. Na zamieszczonej niżej mapce naniosłem pozycje grupy Bogusławskiego na planszę gry (1 – 1/4 ppl w Goworkach, 2 – 2/8 ppl i 4/4 ppl w Ostrołęce, 3 – główne siły grupy w rejonie drogi na północ od Ostrołęki).


3
1
2
Ostrołęka
Narew
Wypychy
Pomian
Starawionka
Grabowo
Miastko

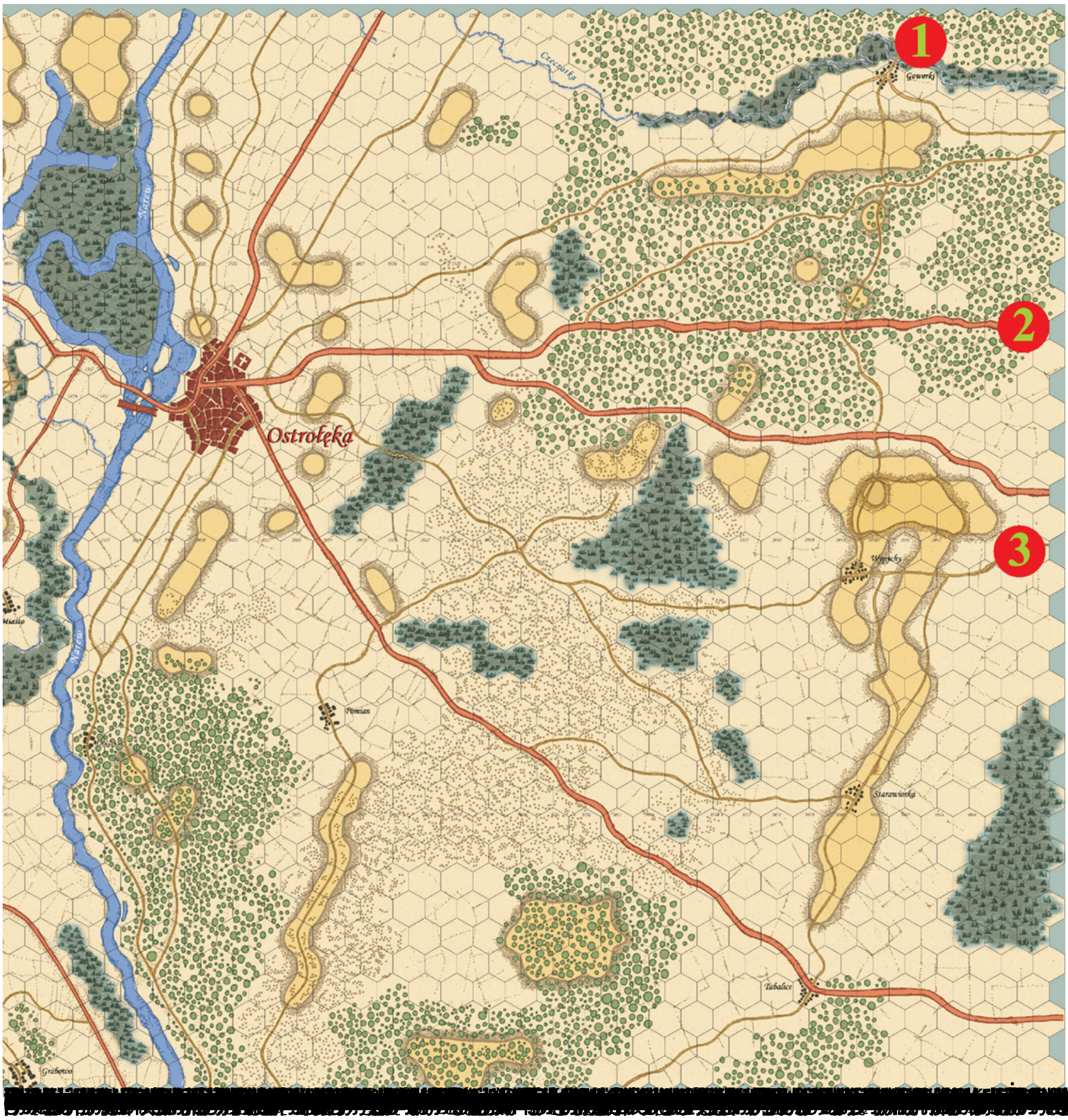
[illegible]


Czeczotka
Goworki
Narew
Ostrołęka
1
1
1
Wypychy
Miastko
Narew
Pomian
2
Starawionka
Tabalice
Grabowo

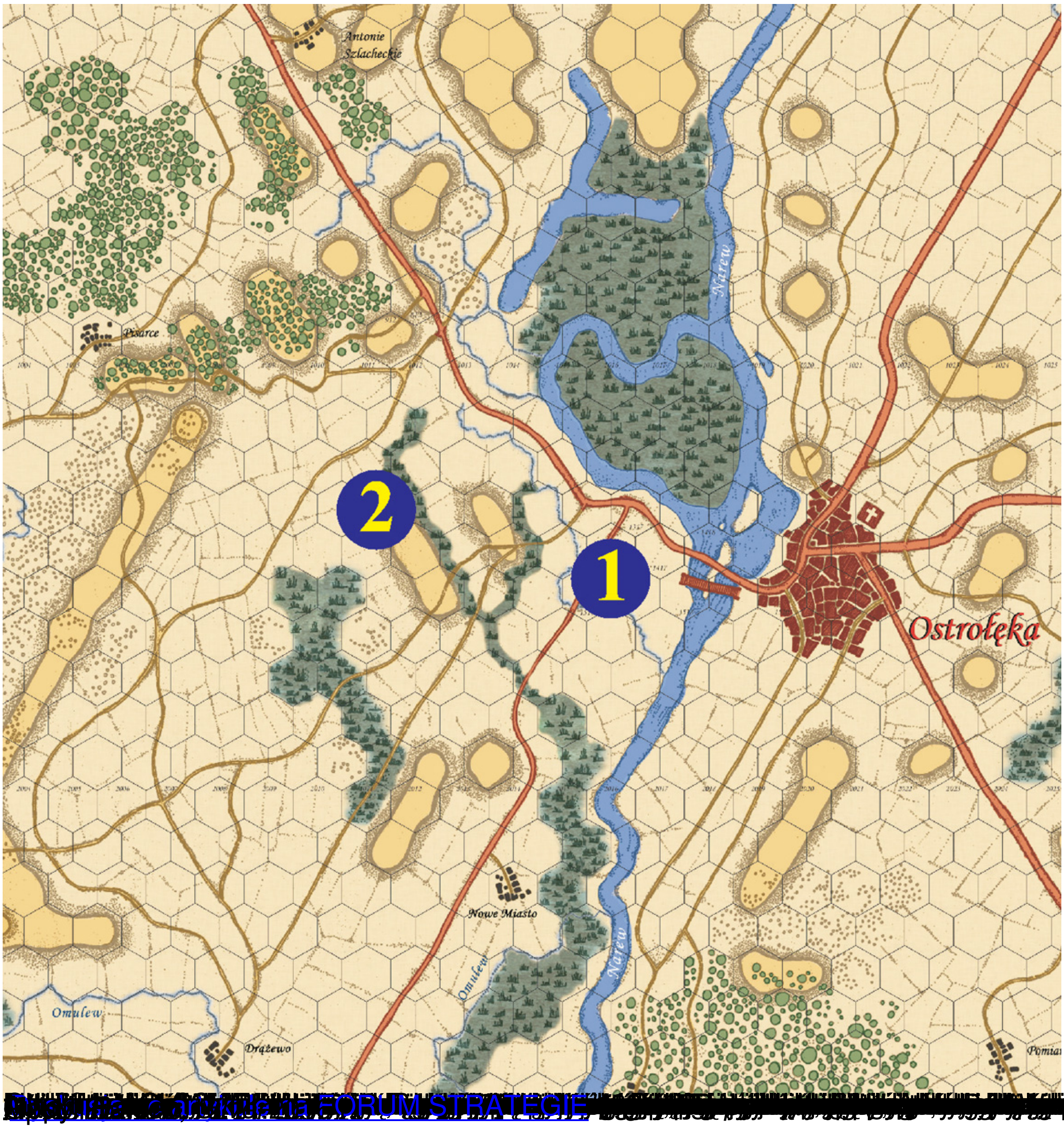
[illegible]


Ostrołęka
Narew
1
2

[illegible]


1
Goworki
2
3
Ostrołęka
Narew
Wypychy
Pomian
Starawioska
Tabalice
Grabowo

[illegible]



[illegible] Dyskusja o artykule na FORUM STRATEGIE [illegible]