



**БАЛКАНФРОНТ**

«ДА РАТ ЗАУВЕК ОСТАНЕ САМО ИГРА»

**ДЕСКОВАЧКИ  
МАНЕВАР**

**УПУТСТВО ЗА ИГРУ**



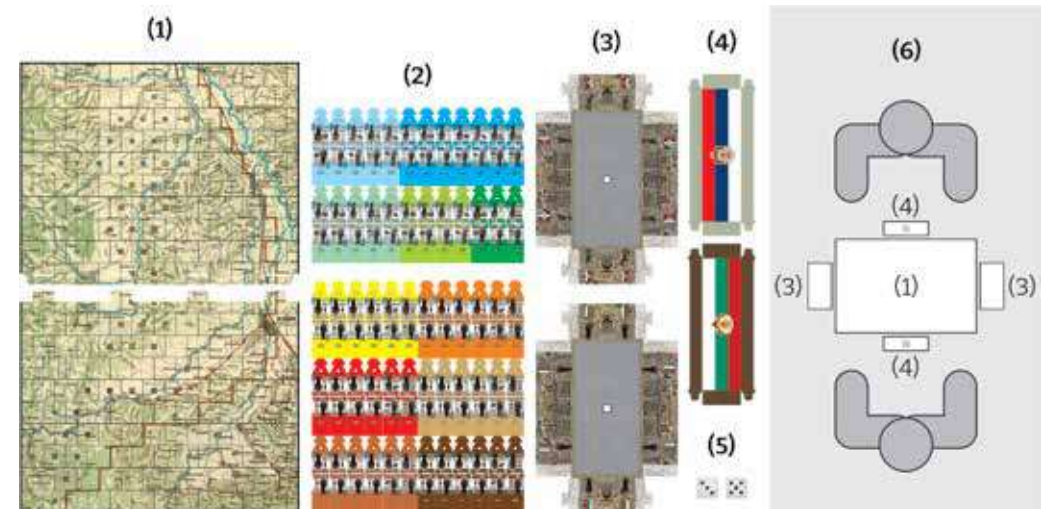
## О ИГРИ

„Лесковачки маневар“ је друштвена игра - ратна стратегија за два играча; описује битку која се одиграла 11. новембра 1915. године у широј околини Лесковца, између комбиноване армијске групе војске Краљевине Србије - под командом пуковника Љубомира Милића и трупа бугарске 1. „Софијске“ („Гвоздене“) дивизије - под командом генерал-мајора Јанка Драганова.

## ОСНОВНИ ЕЛЕМЕНТИ ИГРЕ

Игра се састоји од шест основних елемената [види сл. 1]: бојишта (1), јединице супарничких војски (2), два заробљеништва (3), две посуде за бацање коцкица (4) и две коцкице за игру (5). За распоред основних елемената игре и позиције играча током меча види сл. 1/(6).

Напомена: уколико поседујете игру код које основни елементи нису формирани (изгледају као на слици 1/1-5) - користите *“Упутство за формирање елемената за игру”*. Уколико пак желите да сазнате више информација о самом историјском догађају и јединицама које су у њему учествовале - погледајте брошуру *“Лесковачки маневар - ко је ко”* (упутство и брошура су доступни на сајту [www.balkanfront.rs](http://www.balkanfront.rs)).



Слика 1



## КОМБИНОВАНЕ ТРУПЕ ВОЈСКЕ КРАЉЕВИНЕ СРБИЈЕ



Слика 5



Слика 6



## Подела трупа према родовима

За потребе ове игре, све трупе, свих војски, делимо на три рода: пешадију, коњицу и артиљерију [види сл. 6]. Пешадија обеју војски има класичну пешадију (1) и митраљеска одељења (2); обе војске имају стандардне коњичке трупе (3); (у овој игри) српска артиљерија има пољску (4), хаубичку (5) и коњичку артиљерију (6), а бугарска само пољску (7).

## ПАРАМЕТРИ ЈЕДИНИЦА КОЈИ СУ БИТНИ ЗА ИГРУ

Параметри јединица који су битни за игру [види сл. 7/1] су:

- (1) - максималан борбени домет
- (2) - максималан радијус кретања
- (3) - припадност војсци односно већој јединици у оквиру дате војске
- (4) - иницијална снага јединице
- (5) - обавезујући радијус одступања



Слика 7/1



Слика 7/2

## (1) - максималан борбени домет

Максималан борбени домет означава колико максимално поља од себе јединица може да „пуца“, односно да „отвара ватру“ на противничке јединице.

Јединице могу да отварају ватру и на мањи број поља од максималног око себе, али не и на већи!

С тим у вези, све пешадије и коњице обеју војски могу да отварају ватру само на 1 поље око себе, митраљези на 2 или мање, пољске артиљерије обеју војски и српска коњичка артиљерија (небо плава јединица број 005) на 3 или мање и српски артиљеријски (хаубички) дивизион (небо плава јединица број 004) на 4 или мање поља око себе [види шематски приказ на сл. 8].



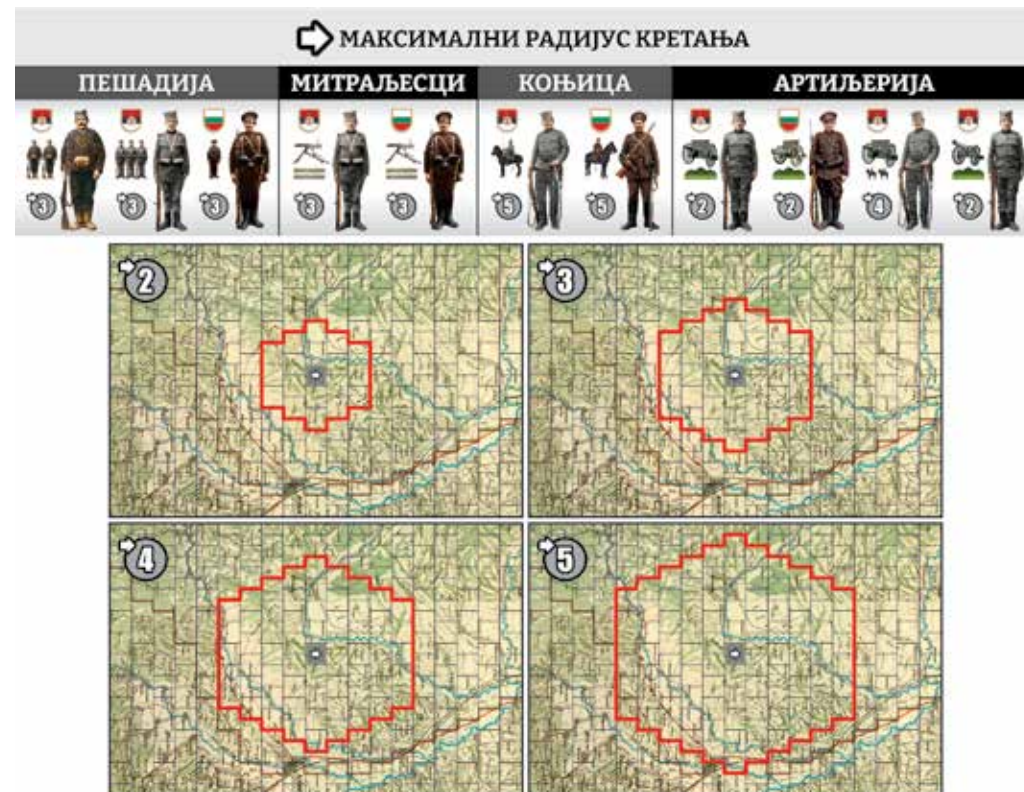
Слика 8

**(2) - максималан радијус кретања**

Максималан радијус кретања означава колико максимално поља од себе јединица може да пређе у једном турнусу.

Јединице могу да прелазе и мањи број поља од оног назначеног максималним радијусом кретања, али не и на већи!

С тим у вези, пољске артиљерије обеју војски и српска хаубичка артиљерија (небо плава јединица број 004) могу да прелазе 2 или мање, пешадија и митраљесци 3 или мање, српска коњицка артиљерија (небо плава јединица број 005) 4 или мање и све коњице 5 или мање поља у једном турнусу [види шематски приказ на сл. 9].



Слика 9

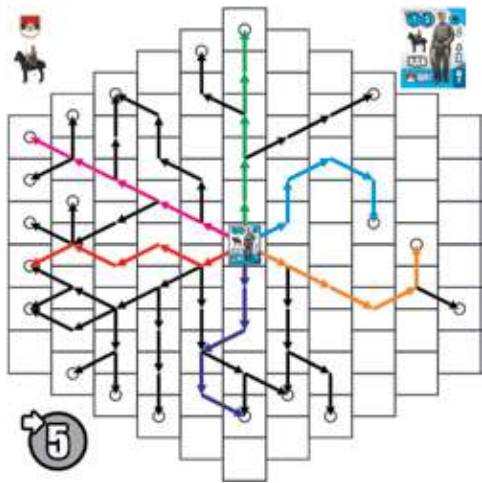
Све јединице свих војски, приликом кретања могу да се крећу у свим правцима и смеровима - горе, доле, дијагонално, цик - цак, криволинијски и сл. [види сл. 10].

Приликом кретања јединице могу да пролазе кроз своје, али не и кроз непријатељске јединице [види сл. 11].

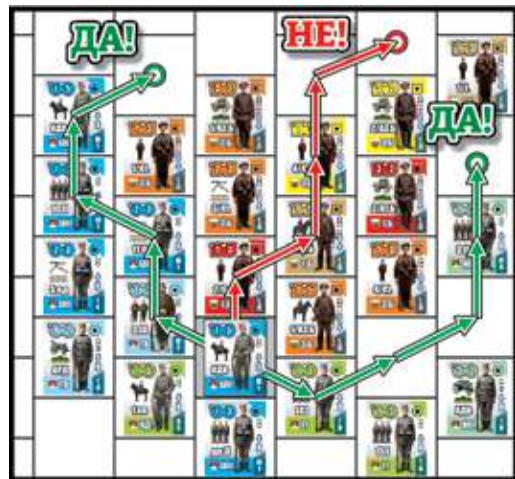
Уколико на мапи, ван зоне одступања, остане 5 или мање бугарских јединица онда оне могу да се крећу искључиво ка дужи, лесковачкој, страни мапе [види сл. 12].

Српске јединице не смеју да прелазе у зону одбачаја ни под којим условима!

Бугарске јединице не смеју самовољно да прелазе у зону одбачаја, већ искључиво ако су одбачене током повлачења!



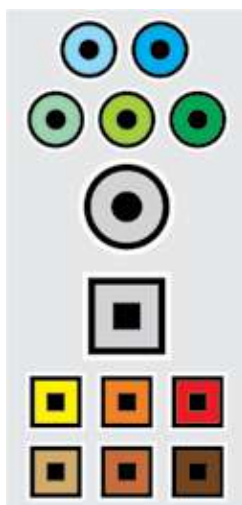
Слика 10



Слика 11



Слика 12



Слика 13

88 ИНИЦИЈАЛНА СНАГА ЈЕДИНИЦЕ 88

	ПЕШАДИЈА		МИТРАЉЕСЦИ		КОЊИЦА		АРТИЉЕРИЈА				
	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8

○ = 1 ⊙ = 1 ⊗ = 0 L = 0 E = 0	2	2	0	2	0	2	0	3	3	3	0
○ = 1 ⊙ = 0,5 ⊗ = 0 L = 0 E = 0	2	2	0	2	0	2	0	2,5	2,5	2,5	0
○ = 0,5 ⊙ = 1 ⊗ = 0 L = 0 E = 0	1	1	0	1	0	1	0	2	2	2	0
○ = 0,5 ⊙ = 0,5 ⊗ = 0 L = 0 E = 0	1	1	0	1	0	1	0	1,5	1,5	1,5	0
○ = 0,5 ⊙ = 0 ⊗ = 0 L = 0 E = 0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0
○ = 0 ⊙ = 0,5 ⊗ = 0 L = 0 E = 0	0	0	0	0	0	0	0	0,5	0,5	0,5	0
○ = 0 ⊙ = 0 ⊗ = 0 L = 0 E = 0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Табела 1

### (3) - припадност војсци односно већој јединици у оквиру дате војске

Јединице војске Краљевине Србије су обележене спољним бојеним круговима са упсаним црним кругом у средини, а Краљевине Бугарске спољним бојеним квадратима са упсаним црним квадратом [види сл. 13]. Боја спољног круга/квadrата, као што смо већ објаснили у одељку ВОЈСКЕ репрезентује припадност дате јединице већој борбеној групи [види сл. 5].

### (4) - иницијална снага јединице

Иницијална снага јединице је снага коју јединица има пре ступања у бој. По правилу, иницијална снага јединице се рачуна тако што бели кругови вреде 1, а бели кругови са уписаним црним кружићем пола поена, док остале ознаке вреде 0 поена.

С тим у вези иницијална снага јединица је: све бугарске јединице 0 поена, све српске пешадије, митраљесци и коњице 2 поена, а све српске артиљерије, укључујући и коњичку артиљерију (светло плава јединица број 005) два и по поена.

У историјском контексту, овако подешена снага осликава дух битке где су српске формације биле појединачно јаче.

**Напомена:** пре почетка меча играчи могу да се договоре да ознаке за иницијалну снагу јединице имају и друге вредности - види табелу 1. Изменом ових вредности се заправо „нивелише“ јачина противничких војски на бојном пољу, те се победа једне стране или друге стране чини мање или више извесном.

### (5) - обавезујући радијус одступања

Обавезујући радијус одступања имају само бугарске јединице!

Радијус показује колико поља бугарска јединица мора да се повуче према „линији одбачаја“ (према дужој страни мапе на лесковачкој страни) у случају да је изгубила бој против српске јединице.

У том смислу, обавезујући радијус одступања за све српске јединице (X) је 0 поља, док је обавезујући радијус одступања за бугарске јединице следећи: за артиљерију 2 поља, за пешадију и митраљесце 3 поља и за коњицу 5 поља [види сл. 14].



Слика 14

### ПАРАМЕТРИ ЈЕДИНИЦА КОЈИ СУ ОПИСНОГ КАРАКТЕРА

Описни параметри јединица [види сл. 7/2] су:

- (6) - врста јединице
- (7) - назив јединице
- (8) - национална припадност јединице
- (9) - изворна припадност већој јединици
- (10) - мобилизацијска област

### (6) - врста јединице

Према врсти, јединица (у овој игри) може бити: пешадијска, митраљеска, коњичка или артиљеријска [види сл. 6].

### (7) - назив јединице

Назив конкретне јединице је дат у облику скраћенице.

Српски називи јединица су: **1.кп** - 1. коњички пук; **2.П** - 2. пешадијски пук II позива; **3.П** - 3. пешадијски пук II позива; **3.П** - 3. пешадијски пук III позива; **4.И** - 4. пешадијски пук I позива; **5.кд** - 5. кадровски пешадијски пук; **10.П** - 10. пешадијски пук II позива; **11.П** - 11. пешадијски пук II позива; **14.И** - 14. пешадијски пук I позива; **15.И** - 15. пешадијски пук I позива; **17.И** - 17. пешадијски пук I позива; **20.И** - 20. пешадијски пук I позива; **АДВ** - артиљеријски дивизион (пољске артиљерије); **АКД** - артиљерија коњичке дивизије; **АРД** - артиљеријски дивизион (хаубичке артиљерије); **дп.П** - допунски пешадијски пук II позива; **еск** - (један) ескадрон; **КДВ** - коњички дивизион; **п.П** - (један) пешадијски пук III позива.

Бугарски називи јединица су: **1/1.**, **2/1.**, **3/1.** и **4/1.** - први, други, трећи и четврти батаљон 1. пешадијског пука; **1/6.**, **2/6.**, **3/6.** и **4/6.** - први, други, трећи и четврти батаљон 6. пешадијског пука; **1/16.**, **2/16.**, **3/16.** и **4/16.** - први, други, трећи и четврти батаљон 16. пешадијског пука; **1/41.**, **2/41.**, **3/41.** и **4/41.** - први, други, трећи и четврти батаљон 41. пешадијског пука; **1/42.**, **2/42.**, **3/42.** и **4/42.** - први, други, трећи и четврти батаљон 42. пешадијског пука; **1/К1.Б** и **2/К1.Б** први и други део коњице 1. бригаде; **1/К2.Б** и **2/К2.Б** први и други део коњице 2. бригаде; **1/К3.Б** и **2/К3.Б** први и други део коњице 3. бригаде; **1/А1.Б** и **2/А1.Б** - први и други део артиљерије 1. бригаде; **1/А2.Б** и **2/А2.Б** - први и други део артиљерије 2. бригаде; **1/А3.Б** и **2/А3.Б** - први и други део артиљерије 3. бригаде.

**Напомена:** дивизијска коњица 1. бугарске дивизије је, за потребе саме игре, „раздељена“ у три дивизијске бригаде, односно шест дивизијских пешадијских пукова; слично су и 4. и 14. артиљеријски пук, као органски артиљеријски пукови 1. бугарске дивизије,

за потребе саме игре, „раздељени“ у три дивизијске бригаде, односно шест дивизијских пешадијских пукова. Све ово отуда што не постоје прецизни историјски подаци о прерасподели коњичких ескадрона и артиљеријских батерија 1. бугарске дивизије по припадајућим јој пешадијским бригадама, односно пешадијским пуковима. Ради поједностављења саме игре све бугарске артиљеријске јединице претстављене су као пољска артиљерија - иако је, у исторјском смислу, поред пољских, у 1. бугарској дивизији, било и хаубичких батерија.

#### **(8) - национална припадност јединице**

Национална припадност јединице је означена државном заставом војске којој јединица припада, уписаном у штит са златним ободом [види сл. 15].



Слика 15

#### **(9) - изворна припадност већој јединици**

Изворна припадност већој јединици се односи на матичну јединицу којој је дата јединица припадала током Лесковачког маневра.

Значење скраћеница за српску војску су: **ВЛ** - Власински одред; **КДИ** - Коњичка дивизија (I позива); **МII** - Моравска дивизија II позива; **ТИ** - Тимочка дивизија I позива; **ТВ** - Тимочка војска; **ШII** - Шумадијска дивизија II позива.

Значење скраћеница за бугарску војску су: **1.Б** - 1. бригада; **2.Б** - 2. бригада; **3.Б** - 3. бригада.

#### **(10) - мобилизацијска област**

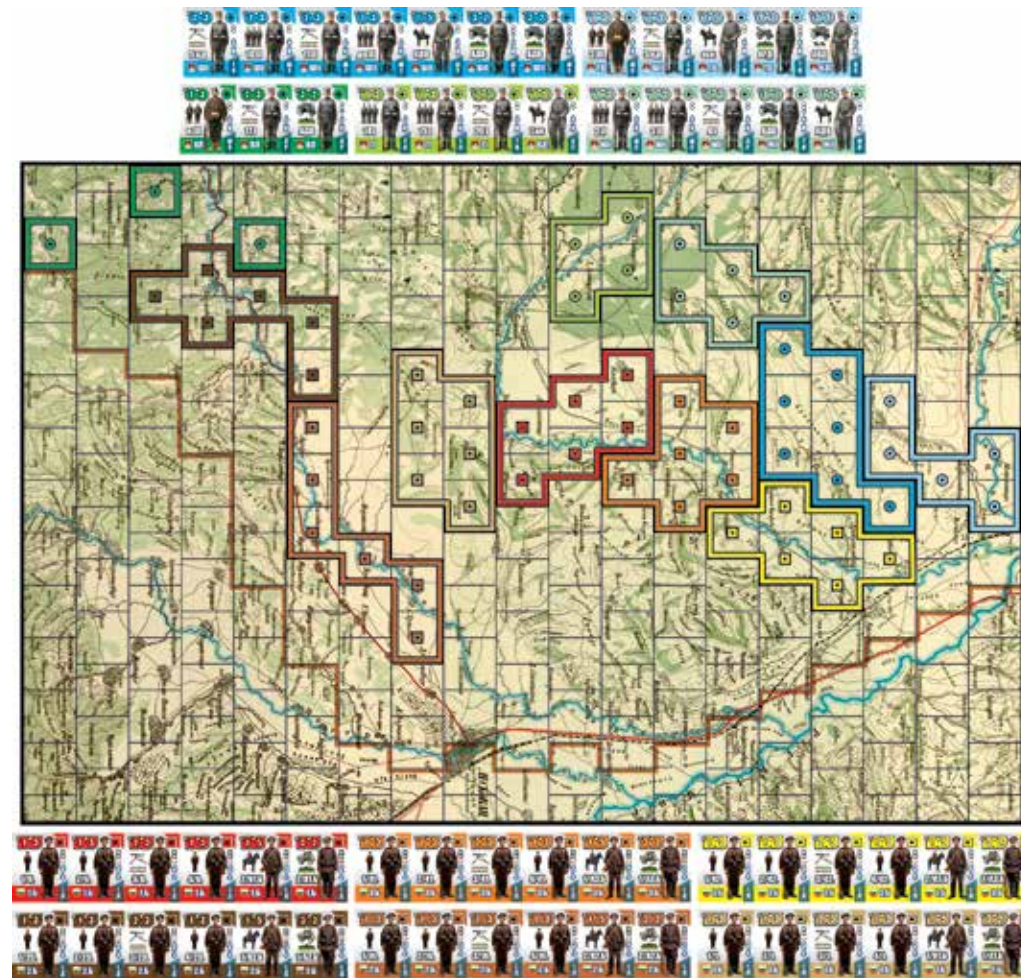
Мобилизацијска област показује којој је дивизији (тј. дивизијској области) јединица припадала приликом мобилизације, пред тројни напад Немачке, Аустроугарске и Бугарске на Србију 1915. године.

Значење скраћеница за српску војску су: **ДР** - дринска дивизиј(ск)а (област); **КС** - територија целе Краљевине Србије; **МО** - моравска дивизиј(ск)а (област); **ТИ** - тимочка дивизиј(ск)а (област); **ШУ** - шумадијска дивизиј(ск)а (област).

Значење скраћеница за бугарску војску је: **1.Д** - 1. пешадијска дивизија.

#### **ИНИЦИЈАЛНИ РАСПОРЕД ТРУПА**

Под иницијалним распоредом трупа подразумевамо распоређивање јединица на почетне положаје пред почетак битке. Играчи симултано распоређују јединице у складу са њиховом бојом [види сл. 16].



Слика 16

Српске јединице се распоређују по систему: небо плаве јединице на поља са небо плавим круговима, плаве јединице на поља са плавим круговима, минт зелене јединице на поља са минт зеленим круговима, итд.

Бугарске јединице се распоређују по систему: жуте јединице на поља са жутим квадратима, наранџасте јединице на поља са наранџастим квадратима, црвене јединице на поља са црвеним квадратима, итд.

Распоред трупа зависи од играча - и то је управо оно место где „престаје историја, а почиње игра“

**Напомена:** иницијални распоред трупа је јако важан, можда чак и пресудан за ток и исход битке! Стога иницијални распоред трупа обавите промишљено - у складу са сопственом тактиком, стратегијом и ратним планом!

### ТУРНУСИ

Након иницијалног распоређивања трупа почиње - битка!

Прво потезе вуче играч српске, а затим бугарске стране.

Играч бира да ли ће прво три пута да помери јединице па три пута да нападне, или обрнуто.

Три померања и три напада, без обзира на редослед ових активности, се сматрају једним турнусом, једног играча.

У току свог турнуса играч може једну те исту јединицу да помери или са њом да нападне само једном!

Играч може, ако то жели, да помери и мање, односно да нападне и са мање од три јединице током једног турнуса.

Дакле, играч може, у складу са својим намерама, у току једног турнуса: само да помера своје јединице, само да напада противничке, односно нити да помера своје нити да напада противничке јединице.

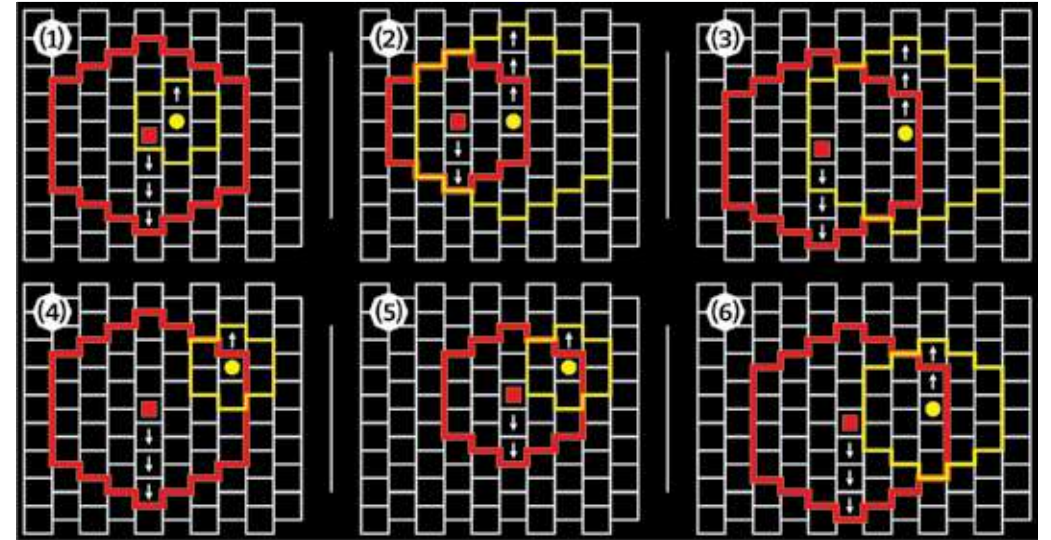
**Напомена:** у току једног турнуса није дозвољено да се комбинује померање сопствених јединица са нападима на противничке!

То практично значи да играч не може нпр. да помери неку своју јединицу, па да са њом и или неком другом нападне, па да опет помери неку своју... Или, нпр. да нападне са две своје јединице, па да онда једну (две или три) своје јединице помери, па да поново нападне трећом, и сл...

### БОЈ

Бој је (у контексту ове игре) сукоб између две јединице током битке.

У игри постоје две ситуације: прва - кад су јединица која која напада и јединица која је нападнута једна другој у домету и друга - кад јединица која напада није у домету нападнуге јединице [види сл. 17].



Слика 17

На пример: ако јединица са дометом од три поља напада јединицу домета једно поље која се налази непосредно до ње, онда имамо случај да су обе јединице једна другој у домету [види сл. 17/(1)]. Или ако, нпр. јединица са дометом од два поља напада јединицу домета три поља која се налази два поља до ње [види сл. 17/(2)]. Исто важи и у случају да јединица са дометом од три поља напада другу јединицу са истим дометом, која се налази нпр. на удаљености три поља од ње [види сл. 17/(3)]. У свим овим и сличним случајевима кажемо да су сукобљене јединице „једна другој у домету“.

Уколико пак јединица са дометом од три поља напада јединицу домета једно поље која се налази на удаљености три поља од ње - онда имамо случај да јединица која напада није у домету нападнуге јединице [види сл. 17/(4)]. Исти случај би био и када би нпр. јединица домета два поља нападала јединицу са дометом од једног поља, а која се налази на удаљености два поља од нападача [види сл. 17/(5)]; или кад би јединица домета три поља нападала јединицу са дометом од два поља, која се налази на удаљености три поља од ње [види сл. 17/(6)]. У свим овим случајевима кажемо „да јединица која која напада није у домету нападнуге јединице“ односно: „да нападнута јединица не може да узврати ватру нападачу“.

## Ток боја

Бој се одвија тако што играч који напада каже: „овом јединицом нападам ову јединицу“, показујући притом прстом најпре на своју јединицу којом напада, а затим на непријатељску јединицу коју напада. Затим оба играча бацају своје коцкице.

Играч који напада сабира иницијалну снагу своје јединице са бројем поена на својој коцки, а затим то исто чини и играч који је нападнут. Затим се та два збира упоређују.

## Исход боја уколико су обе јединице једна другој у домету

Уколико су обе јединице једна другој у домету, исход боја, у зависности од ситуације може бити:

1) Уколико је *нападач српска јединица*, а нападнута јединица бугарска, при чему је резултат на коцки 6:1 за српску страну, без обзира на њихове иницијалне снаге - бугарска јединица бива избачена из строја и са мапе пребачена у српско заробљеништво!

2) Уколико је *нападач српска јединица*, а нападнута јединица бугарска, при чему резултат на коцки није 6:1 већ било који други, с тим да у укупном збиру своје иницијалне снаге и поена на коцки српска јединица има више од збира иницијалне снаге и поена на коцки бугарске јединице - бугарска јединица бива натерана на повлачење, у складу са својим обавезујућим радијусом одступања!

### Односно:

3) Уколико је *нападач бугарска јединица*, а нападнута јединица српска, при чему је резултат на коцки 1:6 за српску страну, без обзира на њихове иницијалне снаге - бугарска јединица бива избачена из строја и са мапе пребачена у српско заробљеништво!

4) Уколико је *нападач бугарска јединица*, а нападнута јединица српска, при чему резултат на коцки није 1:6 већ било који други, с тим да у укупном збиру своје иницијалне снаге и поена на коцки бугарска јединица има више од збира иницијалне снаге и поена на коцки од српске јединице - српска јединица бива избачена из строја и са мапе пребачена у бугарско заробљеништво!

### Односно:

5) *Без обзира ко је нападач, а ко нападнути*, при чему у укупном збиру своје иницијалне снаге и поена на коцки оба играча имају исти број поена - резултат боја је „нерешен“ - тада обе јединице остају на местима на којима се налазе.

## Исход боја уколико нападнута јединица не може да узврати ватру нападачу

Уколико нападнута јединица не може да узврати ватру нападачу, исход боја, у зависности од ситуације може бити:

1) Уколико је *нападач српска јединица*, а нападнута јединица бугарска, при чему је резултат на коцки 6:1 за српску страну, без обзира на њихове иницијалне снаге - бугарска јединица бива избачена из строја и са мапе пребачена у српско заробљеништво!

2) Уколико је *нападач српска јединица*, а нападнута јединица бугарска, при чему резултат на коцки није 6:1 за српску страну већ било који други, с тим да у укупном збиру своје иницијалне снаге и поена на коцки српска јединица има више од збира иницијалне снаге и поена на коцки од бугарске јединице - бугарска јединица бива натерана на повлачење, у складу са својим обавезујућим радијусом одступања!

3) Уколико је *нападач српска јединица*, а нападнута јединица бугарска, с тим да у укупном збиру своје иницијалне снаге и поена на коцки српска јединица има исти збир иницијалне снаге и поена на коцки као и бугарска јединица - резултат боја је „нерешен“ - обе јединице остају на местима на којима се налазе.

### Односно:

4) Уколико је *нападач бугарска јединица*, а нападнута јединица српска, при чему у укупном збиру своје иницијалне снаге и поена на коцки бугарска јединица има више од збира иницијалне снаге и поена на коцки од српске јединице - српска јединица бива избачена из строја и са мапе пребачена у бугарско заробљеништво!

5) Уколико је *нападач бугарска јединица*, а нападнута јединица српска, при чему у укупном збиру своје иницијалне снаге и поена на коцки бугарска јединица има мање од збира иницијалне снаге и поена на коцки од српске јединице обе јединице остају на местима на којима се већ налазе, јер српска јединица (иако је победила) није могла да узврати ватру бугарској јединици!

### Односно:

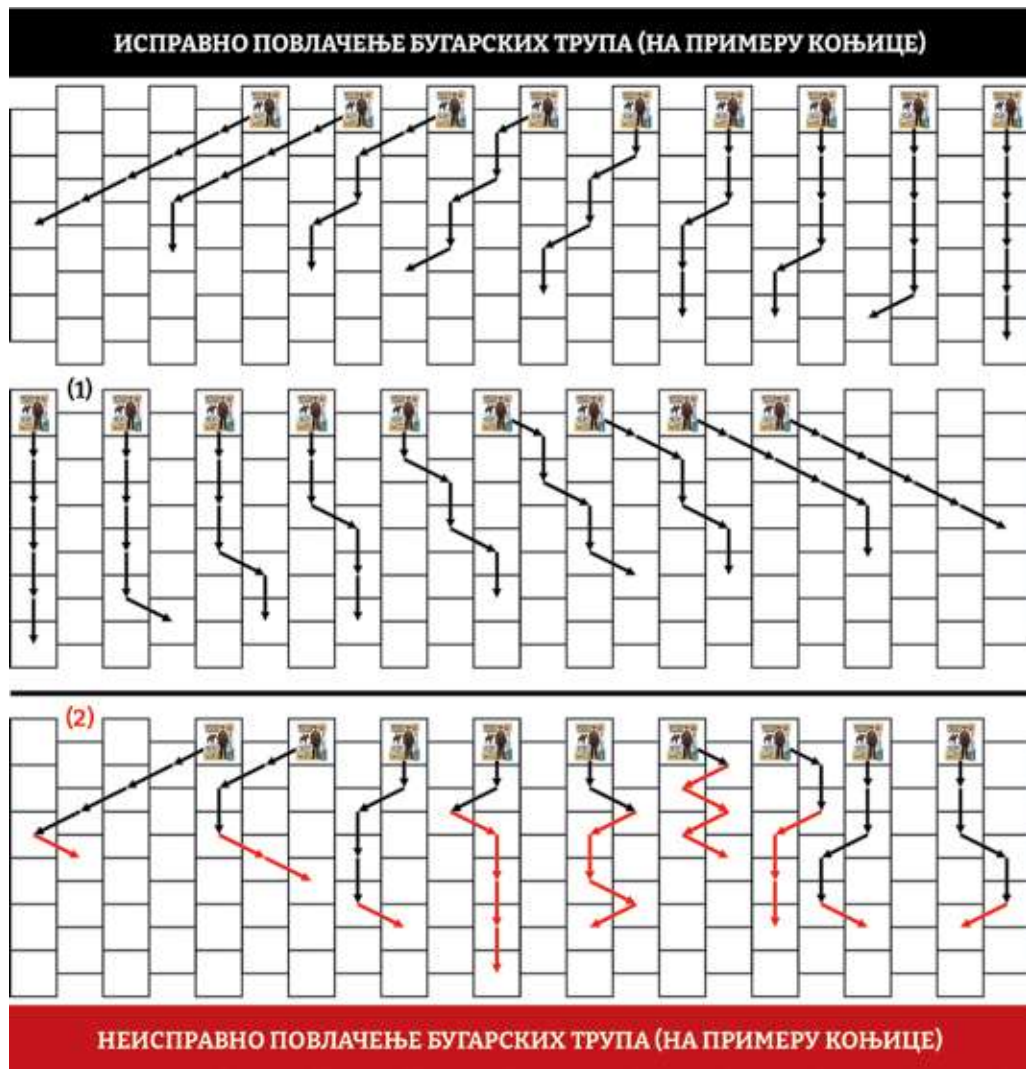
6) *Без обзира ко је нападач, а ко нападнути*, ако у укупном збиру своје иницијалне снаге и поена на коцки оба играча имају исти број поена (резултат боја је „нерешен“) - обе јединице остају на местима на којима се налазе.

## Одступање бугарских јединица

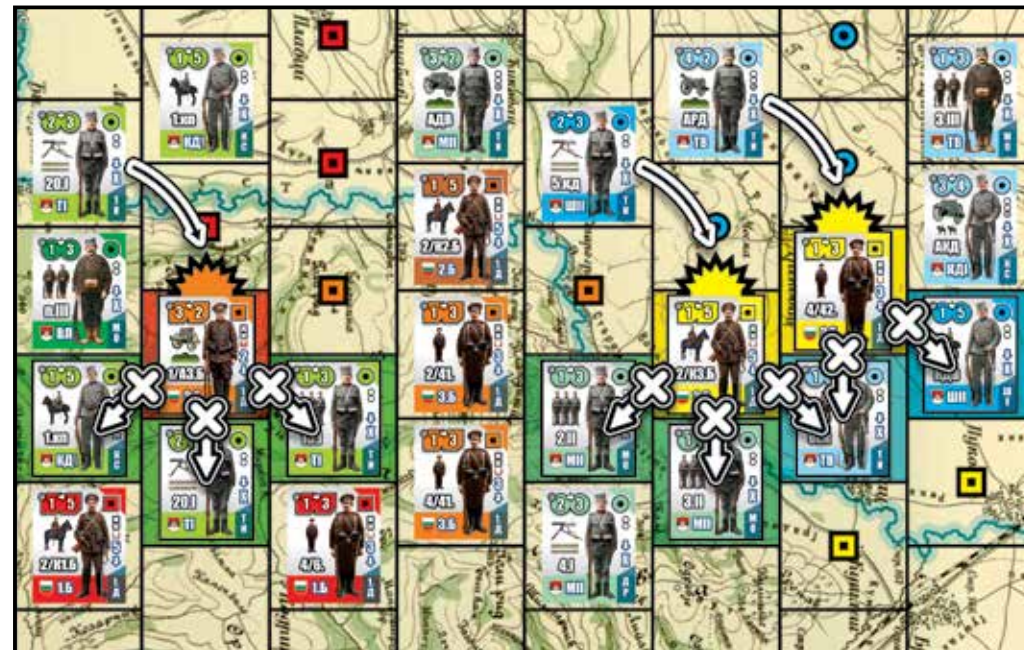
Одступање бугарских јединица се увек врши уназад и/или у исту страну, према линији одбачаја, тачно онолико поља колико је дефинисано обавезујућим радијусом одступања за дату јединицу!

То значи да бугарска јединица која одступа може да се креће уназад, уназад и/или улево или уназад и/или удесно, при чему повлачење уназад и/или увек у исту страну може да се комбинује без ограничења!

За неке примере дозвољеног одступања види [сл. 18/(1)].



Слика 18



Слика 19

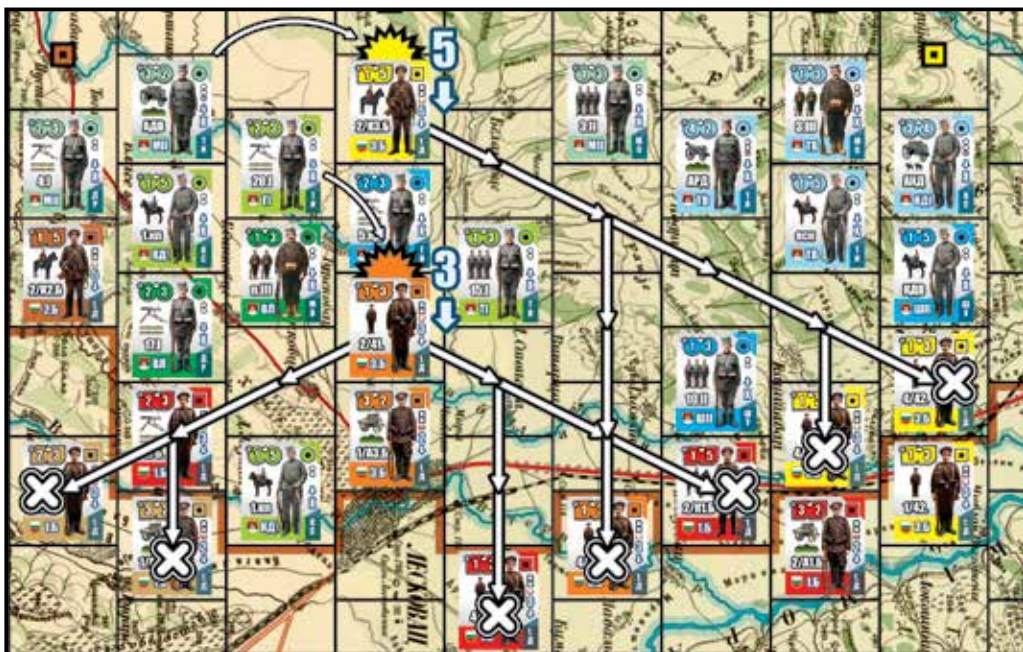
Повлачење уназад и/или у различите стране није дозвољено!

То значи да јединица не може да се повлачи у цик-цак маниру, нпр. уназад, па затим улево, па удесно, или нпр. удесно па улево, па уназад, па удесно, па улево и сл. За неке примере недозвољеног одступања види [сл. 18/(2)].

Уколико приликом одступања бугарска јединица не може да прође од српских трупа (ако је „опкољена“), сматра се да је та јединица заробљена те се са мапе пребаца у српско заробљеништво [види сл. 19].

Уколико приликом одступања бугарска јединица може да прође од српских трупа, али не постоји слободно место на које може да се повуче у складу са својим обавезујућим радијусом одступања (јер јој га заузима нека друга бугарска јединица), сматра се да је та јединица уништена током повлачења, те се са мапе пребаца у српско заробљеништво.

Ово правило важи без обзира да ли је крајња дестинација повлачења бугарске јединице на бојишту или у зони одбачаја [види сл. 20].



Слика 20

### Статус бугарских јединица које се налазе у зони одбачаја

Бугарске јединице која се налазе у зони одбачаја не могу да се враћају назад на бојиште, али могу да се крећу по зони одбачаја и да из ње дејствују.

**Напомена:** играчи могу, пре почетка меча, да се договоре да бугарске јединице у зони одбачаја не могу да се крећу, али могу да дејствују, или да бугарске јединице у зони одбачаја не могу ни да се крећу ни да дејствују.

### КАДА КО ПОБЕЂУЈЕ?

Уколико су све бугарске јединице избачене из строја и пребачене са бојишта у српско заробљеништво, и/или се налазе у зони одбачаја - победник је српска страна.

Уколико су све српске јединице избачене из строја и пребачене са бојишта у бугарско заробљеништво - победник је бугарска страна.

