



W OBRONIE LWOWA



Instrukcja



INSTYTUT
PAMIĘCI
NARODOWEJ





**My nie błagamy
o wolność.
My o nią walczymy.**



Odznaka mundurowa
111. Eskadry Myśliwskiej
(1925–1939)

Odznaka mundurowa
7. Eskadry Myśliwskiej
(1919–1925)

Odznaka mundurowa
303. Dywizjonu Myśliwskiego
(1940–1946)

ELEMENTY GRY

- Plansza do gry
- Książeczka z instrukcją i opracowaniem historycznym
- Żetony:



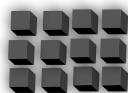
3 dwustronne żetony polskich samolotów



10 dwustronnych żetonów bolszewickiej kawalerii



1 kość strzału



12 czarnych znaczników strzału lub bomb



1 wskaźnik upływu czasu

Używane tylko w wariantcie zaawansowanym:



1 żeton bolszewickiego komisarza



10 żetonów z numerami pułków bolszewickich

CEL GRY

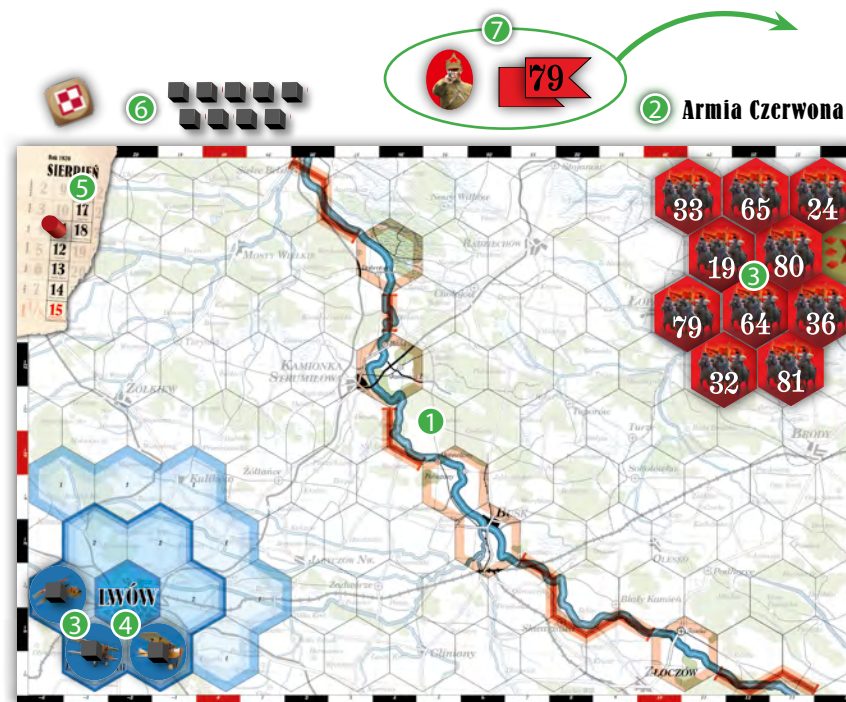
Cel gry jest inny dla każdego gracza. Celem bolszewików jest zdobycie Lwowa. Aby to osiągnąć, jeden z oddziałów kawalerii musi znaleźć się na polu oznaczającym Lwów. Celem polskiego lotnictwa jest zatrzymanie ataku i niedopuszczenie kawalerii do Lwowa przez 8 dni (tur) rozgrywki.

Na stronach 12–15 opisano rozgrywkę w wariantcie zaawansowanym, zalecanym po rozegraniu przynajmniej kilku partii w wariantcie podstawowym. Wprowadza on do gry dodatkowe emocje, ale i dodatkowe zasady, które mogą sprawić trudność początkującym graczom.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Rozłóżcie planszę na środku stołu.
- 2 Wybierzcie strony konfliktu, którymi będziecie grać. Gracz polski siada po zachodniej stronie mapy, gracz bolszewicki po wschodniej.
- 3 Ustawcie żetony w oznaczonych miejscach na planszy: bolszewicką kawalerię na gwiazdach, a polskie samoloty na szachownicach.
- 4 Na samolotach polskich połóżcie po jednym czarnym znaczniku bomb.
- 5 Wskaźnik upływu czasu umieśćcie na pierwszym polu kalendarza (11 sierpnia).
- 6 Znaczniki oraz kości strzału połóżcie obok planszy, tak aby obaj gracze mieli do nich łatwy dostęp.
- 7 Żeton bolszewickiego komisarza oraz 10 żetonów z numerami pułków odłóżcie do pudełka. Są one używane tylko w wariantcie zaawansowanym.



2 Lotnictwo polskie

2 Armia Czerwona

PRZEBIEG GRY

Gra jest podzielona na osiem rund (dni). Kolejne rundy zaznacza się, przesuając wskaźnik upływu czasu na kalendarzu widocznym u góry planszy. Gra kończy się po ruchu kawalerii w 8. rundzie (18 sierpnia).

Runda dzieli się na turę bolszewików i turę Polaków. Każda z tych tur jest podzielona na dalsze czynności:

Tura bolszewików

1. Ruch i ewentualne przygotowanie do strzału bolszewickiej kawalerii (s. 5–6).
2. Reorganizacja rozproszonych w poprzedniej turze oddziałów kawalerii (s. 6).

Tura Polaków

3. Ruch i atak polskich myśliwców (s. 7–9).

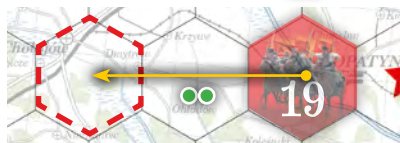
Każdą rundę kończy przesunięcie znacznika upływu czasu i usuwanie znaczników ostrzału z jednostek bolszewickich.

TURA BOLSZEWIKÓW

W jednej turze każda z jednostek bolszewickich może wykonać do dwóch akcji. W ramach jednej akcji (●) można ruszyć się o jedno pole albo przygotować się do strzału. Zorganizowanie rozproszonego oddziału zajmuje dwie akcje. W ramach tury można przykładowo:

4

ruszyć się o dwa pola (●●)



zorganizować rozproszony oddział (●●)



ruszyć się o jedno pole (●) i przygotować się do strzału (●)

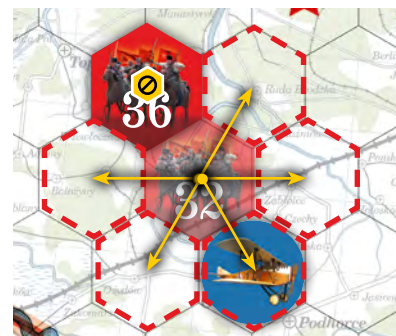


przygotować się do strzału (●) bez wykonywania ruchu



Ruch bolszewików

Kawaleria może ruszyć się na dowolne sąsiednie pole niezajęte przez inną jednostkę kawalerii.



Żetony kawalerii mogą być przemieszczane na pola zajęte przez żetony samolotów. Kawaleria może przesuwać się pod żetonami samolotów.



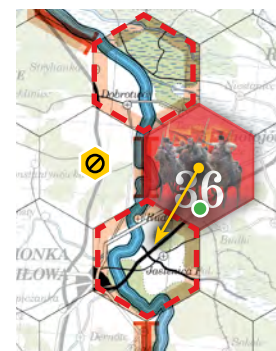
Przeprawa przez Bug

Rzeka ogranicza ruch kawalerii, gdyż przez Bug można się przeprawić jedynie mostami lub brodem.



5

Ruch na pole przeprawy kończy turę danej jednostki kawalerii. Jednostka na przeprawie nie może się także przygotować do strzału.



Przygotowanie do strzału i strzał bolszewików

W ramach jednej akcji kawaleria może przygotować się do strzału. Gotowość do strzału zaznaczamy, kładąc czarny znacznik na żetonie kawalerii. Kawaleria jest przygotowana do strzału tylko na czas tury Polaków. Kawaleria może strzelać wielokrotnie w tej samej turze. Przed rozpoczęciem kolejnej tury bolszewików należy usunąć wszystkie znaczniki strzału z oddziałów kawalerii. Ewentualny strzał bolszewickiej kawalerii ma miejsce wyłącznie w turze Polaków. W chwili, gdy polskie samoloty wlatują na pole z przygotowaną do strzału kawalerią (1) lub zrzucają na nią bombę, przerywa się grę i za pomocą rzutu kostką sprawdza, czy bolszewicy trafili przelatujący samolot (2).



Wyrzucenie na kostce czerwonej gwiazdy oznacza trafienie. Trafiony samolot należy obrócić na stronę „uszkodzoną” (3). Jeżeli samolot był już wcześniej uszkodzony, przy drugim trafieniu zostaje strącony i należy go odłożyć do pudełka. Wyrzucenie szachownicy lub awarii (4) oznacza pułd.

6

W przypadku strzału kawalerii w atakujący samolot obie jednostki atakują równocześnie, a pojedynek zostaje rozstrzygnięty po rzutach kostką obu graczy. Gracz bolszewicki rzuca kostką jako drugi, niezależnie od wyniku strzału polskiego samolotu (por. *Ruch Polaków*). W szczególnym wypadku, gdy Polakom wypadnie na kostce uszkodzenie, a bolszewikom trafienie, polski samolot zostaje od razu zestrzelony i należy go odłożyć do pudełka.

Reorganizacja rozproszonego oddziału kawalerii

Udany atak polskiego samolotu powoduje rozproszenie oddziału kawalerii. Żeton kawalerii należy obrócić na stronę rozproszoną i zdjąć z niego znacznik strzału (jeśli leżał na żetonie). Rozproszona jednostka kawalerii musi się w kolejnej turze zorganizować, poświęcając na to obie swoje akcje. Reorganizacja rozproszonych jednostek kawalerii następuje dopiero na zakończenie fazy bolszewików, czyli po wykonaniu ruchu wszystkimi zorganizowanymi jednostkami.

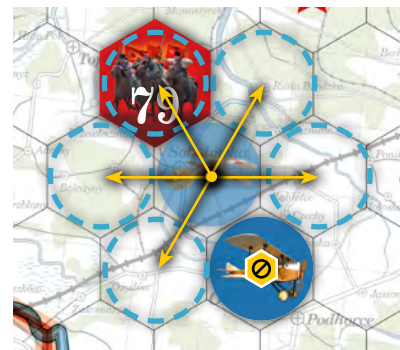


TURA POLAKÓW

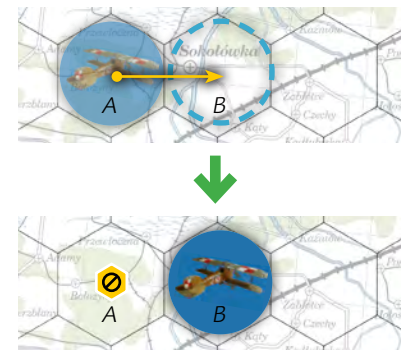
W turze każda z jednostek polskich może wykonać cztery akcje. Po rozpoczęciu ruchu jednym samolotem należy wykonać wszystkie przypisane do niego cztery akcje, zanim poruszymy się następnym. Wykonywanie wszystkich akcji nie jest obowiązkowe. W ramach akcji można ruszyć się o jedno pole lub ostrzelać kawalerię. Wybrane akcje można wykonywać w dowolnej kolejności.

Ruch Polaków

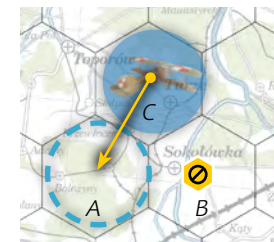
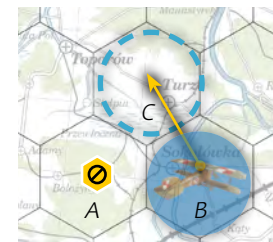
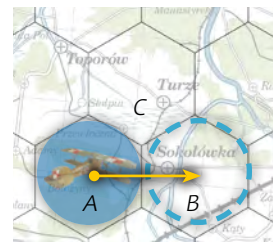
Samolot może ruszyć się na dowolne sąsiednie pole niezajęte przez inny samolot. Żetony samolotów mogą zajmować pola zajęte przez żetony kawalerii i przemieszczać się nad nimi.



Samolot nie może się cofać, czyli wrócić na pole, z którego rozpoczął dany ruch (dotyczy to również ataku). Jeśli samolot przesunął się z pola A na pole B, nie może w następnej akcji przesunąć się pola B na pole A.



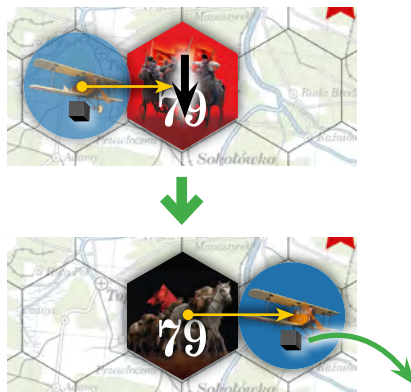
Na pole, z którego samolot rozpoczął ruchy w danej turze, może wrócić jedynie drogą okrężną, w trzech ruchach – z pola A na pole B, z pola B na pole C i z pola C na pole A.



Bomby

Na początku rozgrywki każdy samolot otrzymuje bombę, którą symbolizuje czarny znacznik kładziony na żetonie samolotu. Bombę można rzucić jedynie na kawalerię znajdującą się pod żetonem samolotu. Zrzucenie bomby nie wymaga dodatkowej akcji. Można ją rzucić zarówno przed wykonaniem akcji, jak i po niej. Znacznik bomby należy odłożyć do pudełka. Zrzucenie bomby oznacza automatyczne trafienie i obrót żetonu kawalerii na stronę „rozproszona”. Jeżeli w trakcie zrzucania bomby kawaleria jest przygotowana do strzału, wykonuje swój atak normalnie, choć za chwilę zostanie rozproszona.

UWAGA: Nową bombę można otrzymać wyłącznie na lotnisku.



Ostrzał

W ramach jednej akcji samolot może ostrzelać kawalerię znajdującą się na sąsiednim polu. Wyrzucenie na kostce gwiazdy oznacza pudło. Wyrzucenie szachownicy oznacza trafienie, które wzbudza popłoch w oddziale kawalerii. Trafioną kawalerię należy obrócić na stronę „rozproszona”. Jeżeli na kostce wypadnie symbol awarii, samolot automatycznie traci bombę (jeżeli ją nadal posiadał) i jest odwracany na stronę „awaria”. Po każdym ostrzale należy przelecieć samolotem na drugą stronę atakowanego celu.

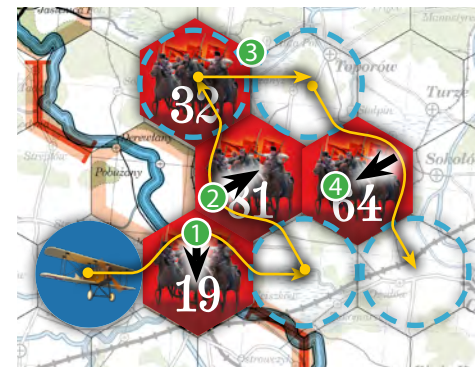


Jeżeli pole jest zajęte przez inny samolot lub znajduje się poza planszą, polski gracz wybiera inne wolne pole sąsiadujące z atakowanym celem i polem po przeciwnej stronie celu.



Jeżeli w zasięgu strzału znajdzie się inny oddział kawalerii, można od razu wykonać następny atak. W sytuacji przedstawionej na ilustracji obok samolot może w jednej turze wykonać trzy ostrzały. W przypadku ataku na uzbrojoną kawalerię patrz *Przygotowanie do strzału i strzał bolszewików*.

UWAGA: W wariantie podstawowym gry kawalerii nie można zniszczyć – trafienia w kawalerię rozproszoną nie mają na nią wpływu.



Rozszygnięcie strzałów

Rzut kostką			
 Atak Polaków	 rozproszenie	 pudło	 awaria
 Strzał bolszewików	 pudło	 awaria	 pudło
	 pudło	 zestrzelenie	 pudło

Uszkodzenie, lądowanie awaryjne i naprawa

Uszkodzony samolot nie może strzelać i może zostać łatwo zniszczony. Jeżeli jednak uszkodzony samolot ma jeszcze przynajmniej jedną niewykorzystaną akcję, może lądować awaryjnie na jednym z trzech pól lotniska kosztem utraty wszystkich pozostałych akcji tego samolotu w bieżącej turze.



Powrót na lotnisko zawsze oznacza koniec ruchu danym samolotem. W następnej turze należy odwrócić żeton na stronę „sprawny” i umieścić na nim znacznik bomb. Samolot jest gotowy do wykonania nowych czterech akcji.

UWAGA: Nie można lądować na polu zajętym przez inny samolot lub pułk kawalerii.

Uzupełnianie bomb sprawnym samolotem

Sprawny samolot także może wylądować na lotnisku w celu uzupełnienia bomby, nie może jednak korzystać z możliwości lądowania awaryjnego, tzn. aby dolecieć do lotniska, musi wykonywać normalne akcje ruchu. Powrót na lotnisko w celu uzupełnienia bomb kończy ruch danym samolotem w bieżącej turze.



Zakończenie rundy

Na zakończenie rundy, po rozegraniu tury gracza polskiego, przesuwa się wskaźnik upływu czasu na następne pole oraz usuwa wszystkie znaczniki strzału z oddziałów kawalerii.



ZAKOŃCZENIE GRY

Jeżeli do 18 sierpnia (tj. przed zakończeniem 8. tury gry) bolszewicy dojdą chociaż jedną jednostką do Lwowa, to natychmiast wygrywają grę. Jeżeli do 18 sierpnia żadna jednostka bolszewicka nie wejdzie do Lwowa, wygrywają Polacy.

WARIANT ZAAWANSOWANY Z REWANŻEM

W wariantcie zaawansowanym pojawia się kilka nowych elementów: Dowódca, Komisarz i Zaawansowana punktacja. Dzięki nim rozgrywka jest jeszcze bardziej atrakcyjna, ale i trudniejsza. Zaawansowane zasady polecamy wprowadzić dopiero po rozegraniu kilku partii w wariantcie podstawowym.

Przygotowanie do gry zaawansowanej:

Grę przygotowuje się według zasad opisanych na stronie 3. Grający bolszewikami dodatkowo:

- 1 Kładzie przed sobą żeton komisarza.
- 2 Dziesięć żetonów z numerami pułków kładzie przed sobą zakrytych (numerami pułków do dołu).
- 3 Spośród żetonów z numerami pułków wybiera jeden pułk, w którym będzie przebywał dowódca Armii Konnej Siemion Budionny ze swoim sztabem.
- 4 Żeton z wybranym numerem pułku umieszcza na planszy, na rękawie Budionnego. Powinien to zrobić tak, aby gracz polski nie zobaczył numeru pułku.



Cel gry zaawansowanej:

W tym wariantcie gracze dowodzą na przemian każdą ze stron konfliktu, a przy ustalaniu zwycięzcy porównuje się punkty zdobyte podczas obydwu rozgrywek. Punkty otrzymuje tylko grający bolszewikami za zajęcie specjalnych pól punktowanych. Za opóźnienia w marszu otrzymuje punkty ujemne. Wygrywa gracz z większą liczbą punktów.

Przebieg rozgrywki zaawansowanej:

Gra przebiega według normalnych zasad opisanych na stronach 4–11. W rozgrywce obowiązują jednak dodatkowe zasady, opisane poniżej w punktach: Komisarz, Dowódca oraz Zakończenie i punktacja gry zaawansowanej.

Komisarz

Raz w ciągu całej gry komisarz może zmusić do większego wysiłku wybraną jednostkę bolszewicką. Grający stroną bolszewicką wskazuje, która jednostka ma wykonać dodatkowy ruch o jedno pole. Groźba komisarza działa niezależnie od tego, czy dana jednostka zużyła już przyśługujące jej akcje, tj. ruszyła się już o dwa pola, czy zakończyła ruch na przeprawie. Po użyciu żetonu komisarza należy odłożyć do pudełka.

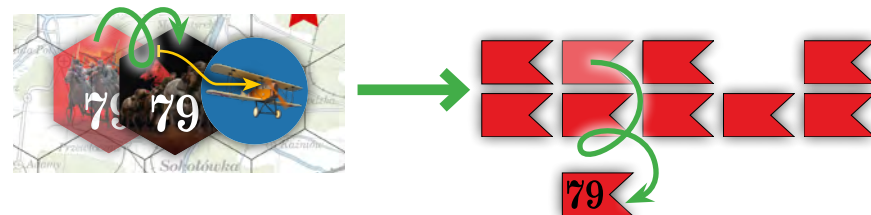
UWAGA! Komisarz może wydać rozkaz także jednostce rozproszonej.



Dowódca

Pośród bolszewickich pułków znajduje się dowódca Armii Konnej Siemion Budionny ze swoim sztabem. Zwiększa on morale swoich żołnierzy oraz kieruje walką całości sił bolszewickich. Pułk z dowódcą doprowadzony w okolice Lwowa daje bolszewikom dodatkowe punkty na koniec gry. Dlatego dodatkowym celem Polaków staje się wytropienie dowódcy i niedopuszczenie jego oddziału do Lwowa.

Za każdym razem, gdy Polacy rozpraszają pułk kawalerii, grający bolszewikami obowiązany jest oddać żeton z numerem rozproszonego pułku. Zebrane żetony kładzie się odkryte przed grającym Polakami.



Jeżeli w rozproszonej jednostce przebywał dowódca ze swoim sztabem, grający bolszewikami odkrywa żeton z numerem pułku umieszczony w wyznaczonym miejscu na planszy. Od tej pory do końca gry praca sztabu zostaje zdeorganizowana i spada morale bolszewickich żołnierzy, a jednostki bolszewickie mogą ulegać trwałemu rozproszeniu.



Trwałe rozproszenie

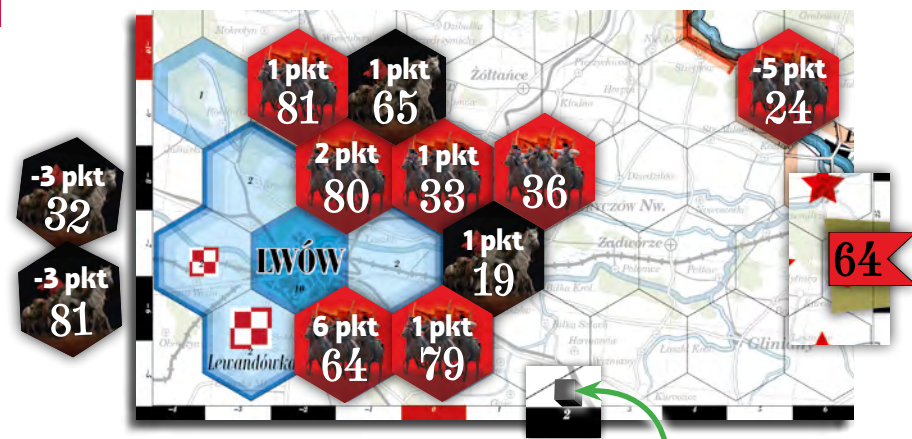
Po rozproszeniu jednostki z dowódcą Armii Konnej każda rozproszona jednostka bolszewicka, która otrzyma w tej samej rundzie ponowne trafienie, zostaje trwale rozproszona. Żeton taki należy zdjąć z planszy.



Zakończenie i punktacja gry zaawansowanej:

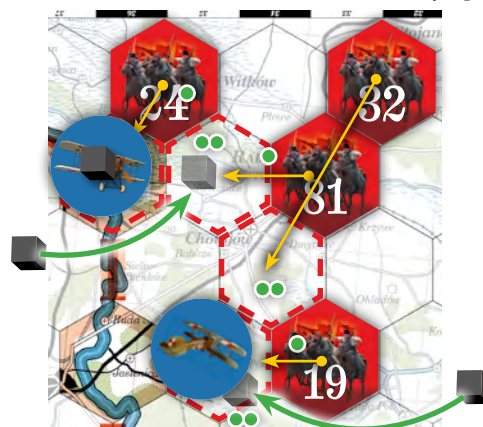
W rozgrywce zaawansowanej gra kończy się turą Polaków 18 sierpnia lub w turze, w której przy najmniej jeden pułk bolszewickiej kawalerii dotarł do Lwowa. W tym drugim przypadku grający Polakami rozgrywa dodatkowo ostatnią turę, w której ma szansę na zdobycie punktów poprzez trwałe rozproszenie jednostek bolszewickich (pod warunkiem, że wcześniej rozproszył pułk z dowódcą Armii Konnej). W tym wariantcie na polu „Lwów” może znaleźć się dowolna liczba jednostek bolszewickich. Jeżeli we Lwowie znajduje się więcej niż jeden pułk kawalerii, walczyć można jedynie z jednostką z wierzchu stosu. Stacjonująca we Lwowie jednostka bolszewicka nie może organizować obrony przeciwlotniczej.

Po zakończeniu ostatniej tury Polaków podlicza się punkty za zajęte przez bolszewików pola punktowane. Bolszewicy otrzymują po 10 pkt za każdą jednostkę we Lwowie oraz odpowiednio po 2 i 1 pkt za jednostki w okolicach Lwowa. Punkty zdobyte przez pułk, w którym znajdował się dowódca, mnożone są przez trzy (Budionny we Lwowie przynosi więc aż 30 pkt). Od obliczonego wyniku odejmuje się następnie punkty za pułki trwale rozproszone przez Polaków (–3 pkt za każdy) oraz za jednostki, które nie przekroczyły Bugu (–5 pkt za każdą). Po zakończeniu pierwszej rozgrywki należy zapisać lub zaznaczyć zdobyte punkty przy pomocy czarnego znacznika na torze punktacji na krawędzi planszy. Następnie zamienia się stronami z przeciwnikiem i rozgrywa drugą partię. Wygrywa gracz, który zdobył więcej punktów.



W tej rozgrywce pułki 19., 33., 65., 79. i 81. zbliżyły się do Lwowa na dwa pola i otrzymują po 1 pkt (niezależnie od tego, czy są rozproszone, czy nie). Pułki 64. i 80. zbliżyły się na jedno pole, ale ponieważ przy pułku 64. stacjonował sztab Budionnego, zdobywa on aż 6 pkt (pułk 80. standardowe 2 pkt). Pułk 36. nie znajduje się na polu punktowanym. Pułki 32. i 81. zostały trwale rozproszone, więc tracą po 3 pkt, a pułk 24. nie zdążył przeprawić się przez Bug, i traci aż 5 pkt. Łącznie gracz dowodzący bolszewikami zdobył zatem 2 pkt: $(6+2+1+1+1+1) - (3+3+5) = 13 - 11 = 2$.

PRZYKŁADOWA RUNDA GRY (wersja podstawowa)



1. Tura bolszewików. Pułk 24. rusza się o jedno pole i kończy swój ruch na przeprawie. Pułk 81. jedną akcję zużywa na ruch, a drugą na przygotowanie do strzału. Pułk 32. obie akcje zużywa na ruch, a 19. porusza się podobnie jak 81.



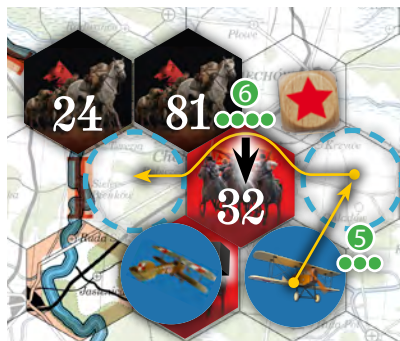
2. Początek tury Polaków. Przed ostrzałem pułku 81. samolot bez zużywania akcji zrzuca bombę na pułk 24. i rozprasza go (1). Następnie, kosztem jednej akcji, rozpoczyna atak na pułk 81., który jest przygotowany do strzału (2).



3. Gracz polski wyrzucił szachownicę (2), a więc rozpraszył pułk. Gracz bolszewicki był przygotowany do strzału, więc ostrzelał polski samolot (3), ale wyrzucił awarię, co oznacza, że spadł. Gracz polski po ataku przelatuje na pole Radziechów.



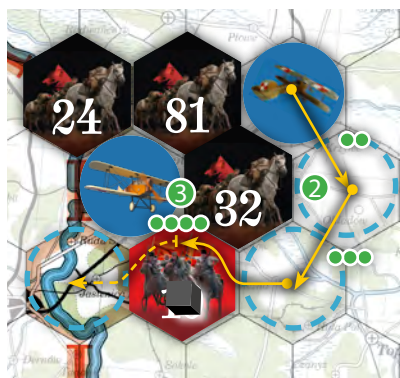
4. W swojej drugiej akcji samolot ostrzeliwuje pułk 32. (4), ale nie trafia. Ponieważ pole po przeciwnej stronie celu jest zajęte, może polecieć nad Sielec-Bierków lub Połoniczną i wybiera to drugie.



5. Gracz polski chce ponownie ostrzelać pułk 32. Ponieważ nie może tego zrobić od razu, gdyż musiałby się cofnąć, w trzeciej akcji przelatuje nad Ohładów (5) i w czwartej ponawia atak na kawalerię, pudłując (6). Na tym kończy wykonywanie ruchów.



6. Drugi samolot rozpoczyna udanym atakiem na pułk 32. (1). Po ataku przelatuje na pole Radziechów.



7. Chcąc zaatakować pułk 19, drugą i trzecią akcję musi zużyć na ruch (2). W czwartej akcji atakuje pułk 19. (3), który jest przygotowany do strzału.



8. Podczas ataku (3) w samolocie zacięły się karabiny maszynowe (4) i jego żeton jest obracany na stronę „awaria” (4). Ponieważ bolszewicy podczas ostrzeliwania się, spudłowali, wyrzucając szachownicę (5), samolot nie został strącony. Nie może jednak lądować awaryjnie, gdyż nie pozostała mu już żadna akcja. Na lotnisko będzie mógł powrócić w następnej turze.

Tomasz Ginier GWIAZDZISTA ESKADRA

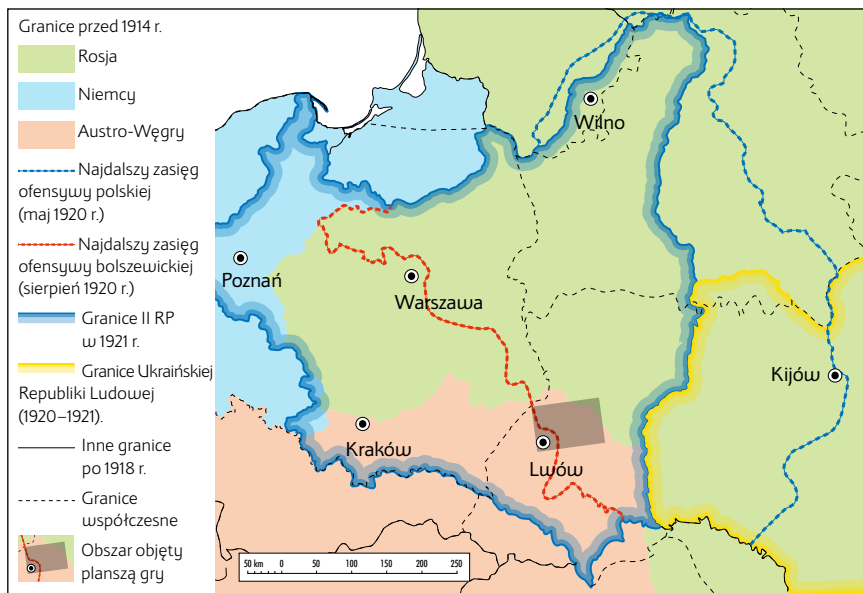
Listopad 1918 r. był na ziemiach polskich bardzo gorącym miesiącem. Koniec I wojny światowej przyniósł klęskę wszystkim zaborczym mocarstwom: Rosja wycofała się z walk, sparaliżowana przez krwawą rewolucję bolszewicką, a Niemcy i Austria zostały pokonane przez koalicję Anglii i Francji. Polacy po raz pierwszy od stu lat mieli realną szansę na odbudowanie własnego, niepodległego państwa.

Przed młodym krajem stała jednak wizja kolejnej wojny, ponieważ część granic nie miała ustalonego przebiegu i o większość z nich trzeba było walczyć zbrojnie. Taka sytuacja miała miejsce we Lwowie, od wieków ośrodka polskiej kultury i sztuki. Przed I wojną światową Lwów był centrum polskiego życia kulturalnego i politycznego, jednym z najważniejszych miast przyszłej II Rzeczypospolitej. Miał on jednak również duże znaczenie dla Ukraińców, którzy rankiem 1 listopada 1918 r. zajęli najważniejsze obiekty w mieście. W odpowiedzi polscy uczniowie i studenci spontanicznie zorganizowali samoobronę. Ci młodzi ludzie przeszli do historii jako Orleńscy Lwówscy. Rozpoczęły się ciężkie, kilkumiesięczne walki o miasto i okolice. W polskich rękach znajdowało się poaustriackie lotnisko we Lwowie, Lewandówka. Stamtąd 5 listopada wystartowali dwaj lotnicy, Stefan Bastyr i Janusz de Beaurain, służący wcześniej w armii austriackiej, i dwumiejscowym samolotem zaatakowali oddziały ukraińskie wycofujące się spod Dworca Głównego we Lwowie. Była to pierwsza w historii bojowa akcja polskiego lotnictwa.

Dwa dni później ci sami lotnicy polecili do Krakowa, by prosić o pomoc dla oblężonego Lwowa. Wylądowali na lotnisku Rakowice, w świetnie wyposażonej bazie lotniczej, którą Polacy przejęli od Austriaków tydzień wcześniej. Jeszcze tego samego dnia powołano tam do życia 3. Eskadrę Lotniczą. W jej skład weszli doświadczeni lotnicy krakowscy, wcześniej służący w lotnictwie austriackim. Cała eskadra 2 grudnia włączyła się do walk o Lwów. Jej samoloty wykonywały zadania szturmowe (ostrzeliwały i bombardowały wrogie wojska) oraz

Polskie lotnictwo wojskowe w listopadzie 1918 r. było niezależnie organizowane w kilku ośrodkach. W każdym z nich przejmowano pozaboczne (niemieckie i austriackie) bazy lotnicze i samoloty. Personel latający był na miejscu: tworzyli go Polacy, walczący wcześniej w armiach zaborczych (głównie austriackiej, gdzie, w odróżnieniu od niemieckiej, mogli zostawać oficerami). Maszyny oznaczano stworzonymi doraźnie znakami rozpoznawczymi: w Warszawie niemieckie krzyże zamalowywano biało-czerwoną tarczą, w Krakowie białym kwadratem z czerwoną literą „Z”, a we Lwowie – biało-czerwonymi pasami na skrzydłach. Aby złożyć meldunek polskim dowódcom w Warszawie, z oblężonego przez Ukraińców Lwowa wyknął się por. pil. Stefan Stec. Samolot, na którym leciał, był dodatkowo oznaczony biało-czerwoną szachownicą – godłem osobistym, którego Stec używał jeszcze podczas służby w lotnictwie austro-węgierskim. Szachownica spodobała się szefowi Sztabu Generalnego Wojska Polskiego gen. Stanisławowi Szeptyckiemu. 1 grudnia 1918 r. wydał on rozkaz, ustanawiający biało-czerwoną szachownicę z obwódkami w kolorach odmiennych od koloru pól szachownicy znakiem rozpoznawczym całego polskiego lotnictwa wojskowego.





18 obserwacyjno-rozpoznawcze. Niektórzy piloci stoczyli także powietrzne pojedynki z samolotami ukraińskimi. Wiosną 1919 r. dowódca eskadry, przemianowanej z 3. na 7., został por. Stefan Stec. Z jego inicjatywy jednostkę przekształcono w eskadrę myśliwską – pierwszą w polskim lotnictwie. Nastąpiło to w sierpniu, a wszyscy piloci przesiedli się z dwumiejscowych samolotów obserwacyjnych do jednomiejscowych Albatrosów C.III (por. s. 30).

Wojska ukraińskie po zaciętych walkach zostały wyparte z okolic Lwowa w marcu, a w lipcu 1919 r. Polacy odrzucili je aż za Zbrucz. Wkrótce Rzeczpospolita Polska i Ukraińska Republika Ludowa zawarły rozejm, a następnie sojusz wojskowy. Zarówno Polacy, jak i Ukraińcy zaczęli zdawać sobie sprawę, że walki na tych terenach wkrótce przekształcą się ze „zwykłego” sporu terytorialnego w wojnę o wszystko. Musieli ją stoczyć z powstałym na gruzach carskiej Rosji krwawym reżimem komunistycznym.

Przywódcą bolszewików, Włodzimierz Lenin, uważał, że rewolucję należy „eksportować” do wysoko uprzemysłowionych państw, jak Niemcy czy Francja. Miała wybuchnąć dzięki silnym ruchom robotniczym w tych krajach, wspartych przez bolszewicką Armię Czerwoną. Oznaczało to jednak, że „po drodze” na Zachód bolszewicy najpierw muszą pokonać Polskę i Ukrainę.

Co gorsza, zachodni robotnicy wszystkimi siłami popierali „pierwsze na świecie państwo chłopów i robotników” i pragnęli jego zwycięstwa nad „burżuazyjną Polską”, ponieważ oznaczało to zwycięski pochód Armii Czerwonej do Niemiec i Francji. Wspierali więc bolszewików na wszelkie sposoby, przede wszystkim blokując wysyłane do Polski transporty broni i amunicji.

Za sprawą intensywnej propagandy Zachód (a w szczególności robotnicy) uważał komunistyczną Rosję za kraj wymarzonej sprawiedliwości społecznej i nie miał pojęcia o prawdziwym

charakterze bolszewickiej władzy. Demokracja, wolność słowa, sumienia i wyznania, niezawisłość sądów, wolny rynek – żeby wymienić pierwsze z brzegu wartości – zostałyby od Urалу po Atlantyk zastąpione terrorem, przymusową kolektywizacją, wywłaszczeniami i zsyłkami do katorżniczych obozów pracy. Dla Polaków klęska oznaczałaby utratę niepodległości – podbita Polska stałaby się kolejną republiką związkową. Dla Europy zwycięstwo bolszewików równałoby się całkowitej zagładzie dwuipółtysięcletniej kultury i cywilizacji. Polacy i Ukraińcy, walcząc o własną niepodległość, walczyli tym samym o przetrwanie Europy.

Do Lwowa, oprócz posiłków wojskowych, docierała także pomoc humanitarna. Była ona organizowana głównie przez Amerykańską Administrację Pomocy (American Relief Administration), organizację rządową powołaną w celu wsparcia wyniszczonej wojną Europy. Jednym z jej pracowników był amerykański pilot z I wojny światowej, dwudziestosześcioletni kpt. Merian Cooper, który jeszcze podczas kwietniowych walk kilkakrotnie przyjechał do Lwowa. Bohaterska obrona miasta zrobiła na nim olbrzymie wrażenie. Co więcej, pamiętał on, że jego przodek, John Cooper z Georgii, 150 lat wcześniej walczył o wolność Stanów Zjednoczonych pod rozkazami generałów Kościuszki i Pułaskiego. Merian Cooper uznał, że nadarza się niezwykła okazja, aby spłacić amerykański dług wobec Polaków. Postanowił zorganizować amerykańską eskadrę lotniczą, ochotniczo walczącą po polskiej stronie. Pomysł ten spodobał się i stacjonującym w Paryżu kolegom Coopera, i polskim sztabowcom. Początkowo nieufnie podszedł do niego Piłsudski. „Polacy potrafią sami wygrywać swoje bitwy – rzekł w rozmowie z Cooperem. – Nie potrzebujemy płatnych najemników!”. „Przyjechaliliśmy, żeby walczyć dla Polski – odparł Cooper – na prawach i z obowiązkami polskich oficerów. Nic ponadto”. W krótkiej dyskusji udało mu się przekonać nieufnego Piłsudskiego, że lotnictwo w walce potrafi działać niekiedy więcej niż wysoko ceniona przez Polaków kawaleria. Marszałek wyraził zgodę. Już 14 października 1919 r. pierwsi amerykańscy lotnicy, pod komendą mjr. Cedrica Fauntleroya (jako najstarszego stopniem) zameldowało się w Warszawie u Piłsudskiego, który przydzielił ich do 7. Eskadry. Trzy dni później piloci zameldowali się na lwowskim lotnisku Lewandówka. Przez następny miesiąc zapoznawali się z nowymi maszynami i z miastem. Szybko jednak zdali sobie sprawę, że ich jednostka wyróżnia się na niekorzyść – nie ma jeszcze godła!

Postanowił temu zaradzić najmłodszy pilot eskadry, dwiętnastoletni Elliott Chess. Po obiedzie w Sali Owalnej lwowskiego hotelu George wziął kartę dań i zaczął szkicować na jej odwrocie. Po chwili pokazał kolegom okrągły znak z trzynastoma gwiazdami i pionowymi pasami z amerykańskiego godła (symbolizują pierwsze 13 stanów, które ogłosiły niepodległość) – a na nich skrzyżowane kosy na sztorc i krakowska czapka z pawim piórem – jako nawiązanie do patrona eskadry, Tadeusza Kościuszki. Pojawiające się uwagi sceptyków uznano po krótkiej dyskusji za bezzasadne, a godło za znakomite.



Por. pil. Elliott Chess na tle Albatrosa z godłem jego projektu.

22 listopada odbyła się wielka defilada. Jej częścią był pokaz lotniczy wykonany przez samoloty 7. Eskadry, wszystkie oznaczone już nowym godłem. Entuzjastycznie przyjęty pokaz akrobacji miał jednak tragiczny koniec: podczas szaleńczych akrobacji por. Edmunda Gravesa wykonywanych nad dachami miasta, w samolocie oderwał się górny płat. Pilot zareagował błyskawicznie, próbował wyskoczyć ze spadochronem. Niestety, do ziemi było zbyt blisko i por. Graves zginął na miejscu. Jego pogrzeb stał się wielką uroczystością dla całego miasta, a jego śmierć węzłem, który silnie połączył jego amerykańskich kolegów z Polską.

Boże Narodzenie 1919 r. lotnicy świętowali we Lwowie. Ich żołd oficerski był bardziej niż skromny, ale dzięki hojnej pomocy książąt Radziwiłłów mogli urządzać prawdziwą „amerykańską” bożonarodzeniową kolację. Aby ułatwić sobie życie przynajmniej pod względem językowym, Amerykanie skrócili nazwę swoich wrogów i nazywali ich po prostu „Bolami”.

Wkrótce eskadra została wysłana na polowe lotnisko pod Tarnopolem, skąd przeprowadzała loty łącznikowe i rozpoznawcze, często w śnieżnych zadymkach i przy siarczystym mrozie, który potrafił unieruchamiać silniki podczas lotu, przez co piloci nieraz lądowali w przygodnym terenie. 5 marca 1920 r. pogoda zaczęła się poprawiać. Do lotu rozpoznawczego zgłosił się ochotniczo por. Harmon Rorison, który dołączył do eskadry wkrótce po śmierci Gravesa. „Mały Rory”, rudy uparciuch, który musiał podkładać sobie pod siedzenie kilka poduszek, aby mieć dobry widok z kabiny, dostrzegł na stacji kolejowej w Wołkowińcach duże skupisko wojska. Polacy? Rory nic nie wiedział o polskiej koncentracji w tej okolicy. A jeśli to bolszewicy...? Rory obniżył lot i dostrzegł powiewający na stacji czerwony sztandar. „To oni. Naprzód!”, wyszeptał i gwałtownie zanurkował. W pierwszym zetknięciu Eskadry Kościuszkowskiej z wrogiem w ciągu niecałych dziesięciu minut jeden szalony pilot, dwie bomby i dwa karabiny maszynowe unieszkodliwili liczący ponad tysiąc żołnierzy oddział wroga! Ta akcja ostatecznie przekonała polskich sztabowców, jak skutecznym orężem może być samolot. Natychmiastowe zwiększenie aktywności eskadry pociągnęło jednak za sobą coraz częstsze awarie intensywnie używanych

Albatrosów, i Fauntleroy zażądał nowych samolotów. Na początku kwietnia z grupą pięciu pilotów udał się do Warszawy, po nowo zakupione włoskie myśliwce Ansaldo Balilla (por. s. 31). Kiedy 25 kwietnia 1920 r. Piłsudski rozpoczął ofensywę, która miała uprzedzić spodziewane uderzenie sowieckie, rozbić bolszewickie armie i wspomóc Ukraińską Republikę Ludową, piloci, latając połową składu, mieli pełne ręce roboty. Przeprowadzali loty rozpoznawcze, które najczęściej „przy okazji” zmieniały się w szturmowe. Sztaby polskich dywizji bardzo jednak ceniły sobie szybkość i terminowość, z jaką kościuszkowskie Albatrosy przenosiły meldunki i rozkazy.

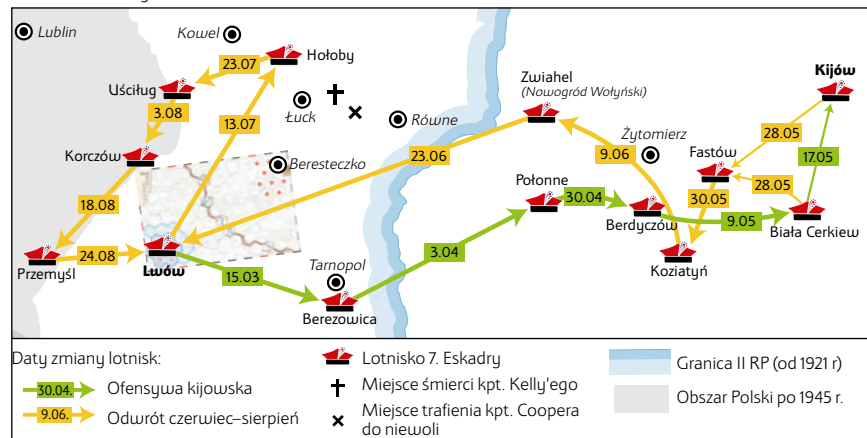
Polska ofensywa posuwała się błyskawicznie. Już 27 kwietnia polskie oddziały wkroczyły do Berdyczowa. Szturm na miasto został przeprowadzony z silnym wsparciem z powietrza. Kpt. Cooper, por. Clark i por. Konopka kilkakrotnie atakowali bolszewickie oddziały. Por. Noble skutecznie ostrzelał stację kolejową i znajdujący się tam sowiecki pociąg pancerny. W czasie tego ataku został jednak trafiony w ramię. Pomimo dużego upływu krwi zdołał wrócić do Połonnego (80 km) i bezpiecznie wylądować, niemal tracąc przy tym przytomność. Wyciągnięty z kabiny natychmiast trafił do polowego szpitala. Rana była poważna, udało się zakażenie krwi i dopiero w szpitalu w Paryżu Noble'owi z trudem uratowano życie, jednak ręka już do końca życia pozostała bezużyteczna.

Podczas całej kampanii 1920 r. personel naziemny i całe wyposażenie eskadry (przenośne hangary, polowe warsztaty, kuchnia) znajdowały się w wagonach kolejowych, dlatego też wyszukując nowe pola startowe, piloci zwracali uwagę, by znajdowały się one tuż przy torach. Taka organizacja pozwalała na szybkie zmiany miejsc postoju, ale była też bardzo niekomfortowa. Naziemne wyposażenie eskadry było bardziej niż skromne, a prace kwatermistrzowskie utrudniał dodatkowo typowy dla warunków frontowych zamęt. Por. Noble wspominał: „Staram się zbudować dwa hangary (...). Z narzędzi dysponuję dwoma kluczami nastawnymi, ośmioma wiდეłkowymi, kilkoma młotami, siekierami i jedną wiertarką. Drewno na hangary wybrano z jakichś dwudziestu ośmiu innych (...), więc oczywiście nic do niczego nie pasuje”. Oprócz trudności „życiowych” codziennością były zacinające się karabiny (niekiedy zaraz po starcie), przestrzelone chłodnice, rozregulowane silniki, podziurawione kadłuby i skrzydła. Przydzieleni do eskadry nieliczni polscy mechanicy, choć pracowali z niezwykłym poświęceniem, nie mogli podołać takiemu nawałowi pracy, więc piloci pracowali na ziemi na równi z nimi, wsiadając do samolotów od razu po doprowadzeniu ich do stanu używalności, co wprawiało w konsternację polskich sztabowców: „Niektórzy z wyelegantowanych oficerów patrzyli na nas jak na dziwolągów – wspominał Cooper. – Ubrany byłem zwyczajnie, jak do lotu: w szarą, flanelową wojskową koszulę, w parę



Por. pil. Edward Corsi prezentuje tubę, w której były zrzucane z samolotu meldunki i rozkazy.

Lotniska 7. Eskadry w 1920 r.



starych, usmarowanych oliwą cholewek i w dużą ciężką parę amerykańskich butów (...). Jedyne, co mnie zbliżało do lotnika (...), to moje binokle lotnicze, które wisały mi na szyi (...). Sądzę, że niektórzy z tych eleganckich panów nie chcieliby się tak ubabrać w oliwie, jak myśmy byli – choć byliśmy także oficerami”.

2 maja do eskadry, stacjonującej w Berdyczowie, dotarł Fauntleroy z nowymi samolotami. Front przesuwał się tak szybko, że już tydzień później wojska ukraińskie i polskie defilowały w wyzwolonym od bolszewików Kijowie, a nowym lotniskiem stała się Biała Cerkiew. Stamtąd eskadra prowadziła loty rozpoznawcze, tradycyjnie już nie przepuszczając żadnej okazji do ataku. 10 maja w takim locie Crawford zaatakował wyładowane po brzegi bolszewickie statki. Przewoziły one wojsko i sprzęt przez Dniepr, potężną rzekę będącą linią frontu. Celne strzały pociskami zapalającymi wywołały na jednym ze statków potężną eksplozję, która rozerwała go na strzępy. Podobne loty, ale w towarzystwie polskich bombowców, wykonywał w drugiej połowie maja klucz pod dowództwem Coopera, specjalnie wysłany w tym celu na lotnisko w Kijowie. Ataki te lotnicy przeprowadzali z niezwykłą zaciekłością. Cooper wspominał: „Clark zanurkował tak nisko, że wydawało się, że uderzy w komin parowca. To była jego specjalność – mało manewrów i atak na niedużej wysokości. (...) Tego wieczoru nasz personel przechwycał (...) sprawozdanie, w którym (...) bolszewicki generał wyjaśniał, że jego natarcie (...) nie powiodło się na skutek dezorganizacji spowodowanej atakiem trzydziestu polskich samolotów. W rzeczywistości było nas w sumie ośmiu – pięć bombowców i trzy myśliwce”.

Odrzuceni za Dniepr bolszewicy szykowali jednak potężną ofensywę. 25 maja w locie zwiadowczym w rejonie Humania por. Crawford dostrzegł olbrzymią, sześciotysięczną grupę kawalerii, zmierzającą w stronę polskich pozycji. Ostrzelałszy ją, wrócił z raportem. „Zdawało mi się, że na całym świecie nie ma tyle kawalerii, co tam” – powiedział kolegom. Następnego dnia jego raport potwierdził por. Serńkowski, oceniając liczebność wroga na ok. 10 tysięcy. Były to pierwsze dywizje 1. Armii Konnej dowodzonej przez Siemiona Budionnego. Raporty te zelektryzowały polskie dowództwo. Armia Konna, złożona z łącznie ok. 17 tys. kawalerzystów, była groźna nie tylko ze względu na swoją liczebność. Mogła się ona poruszać znacznie szybciej niż złożone głównie z piechoty oddziały polskie, na domiar złego rozproszone wzdłuż frontu. Armia Konna stanowiła tylko część skierowanego przeciwko Polsce bolszewickiego Frontu Zachodniego, składającego się łącznie z ponad 250 tys. żołnierzy. Dowodził nim dwudziesto-

Albatros 7. Eskadry na lotnisku w Połonnem. W tle przenośny płócienny hangar, jakich używała eskadra na połowych lotniskach. Mieścił się w nim jeden samolot.



Por. pil. George Crawford, kpt. pil. Merian Cooper i por. pil. Harmon Rorison przed pociągiem, którym przewożono sprzęt eskadry. Wszyscy trzej pozują w swoich codziennych roboczych strojach.

siedmioletni Michaił Tuchaczewski. „Nad trupem białej Polski jaśnieje droga ku ogólnoświatowej pożodze!” – mówił do swoich żołnierzy.

Wojsko Polskie zaczęło się cofać na całej linii, a ponawiane próby kontrofensywy nie były w stanie powstrzymać bolszewickiego naporu. W ciągu dwóch miesięcy, od połowy czerwca do połowy sierpnia, Armia Czerwona na całej długości frontu pokonała dystans od 400 do 700 km, dochodząc na północy do Wisły, a na południu niebezpiecznie zbliżając się do Lwowa. Odwrót polskich sił na południu był wspierany przez siły lotnicze. 7. eskadra, jako pierwsza w historii wojen jednostka lotnicza, osłaniała odwrót swoich wojsk. Dzięki kwaterowaniu w wagonach kolejowych eskadra mogła ewakuować się z miasta w momencie, gdy wkraczali dory bolszewicy. Rozpoznanie lotnicze w porę uprzedzało o poruszających się z niezwykłą prędkością Kozakach Budionnego. Dowódca polskiej 13. Dywizji Piechoty meldował do dowódcy Frontu Południowego: „Amerykańscy lotnicy, pomimo wycieńczenia, walczą jak opętani. Służbę wywiadowczą pełnią świetnie. Ostatnio, podczas ataku naszej dywizji na nieprzyjaciela ich dowódca zaatakował nieprzyjaciela, od tyłu i ogniem z kulomiotów prażył we łby bolszewików, którzy wszystko porzucali, uciekając w panice. Bez pomocy amerykańskich lotników dawno by nas diabli wzięli”. Skuteczności działania amerykańskiej eskadry dowodziła również informacja, że bolszewicy wyznaczili spore nagrody pieniężne za głowę każdego Amerykanina. „Fajnie być kimś tak ważnym!” – skomentował ten fakt kpt. Arthur Kelly.

Intensywnie użytkowane samoloty pracowały na granicy wytrzymałości – podobnie jak ludzie. 13 lipca został zestrzelony i trafił do niewoli kpt. Cooper, dwa dni później zginął kpt. Kelly. Na domiar złego, z ważnych powodów rodzinnych do domu byli zmuszeni wrócić por. Rorison i por. Shrewsbury. 10 sierpnia por. Konopka trafił do szpitala po wypadku podczas

lądowania, a pięć dni później por. Crawford, mianowany dowódcą eskadry po zaginięciu Coopera, został uziemiony chorobą. W 7. Eskadrze zostało zaledwie czterech pilotów: Chess, Corsi, Serkowski i Weber. Dołączył do nich ppłk Fauntleroy, pomimo że był już wówczas szefem lotnictwa 2. Armii.

Budionny, za poduszczeniem komisarza politycznego frontu, Józefa Stalina, maszerował na Lwów, ignorując rozkazy Tuchaczewskiego, które kierowały go na północ, w kierunku Warszawy. Rankiem 16 sierpnia jego oddziały przekroczyły Bug, ostatnią naturalną linię obrony przed Lwowem. Do przejścia miały zaledwie 40 kilometrów. W samym mieście nie było praktycznie żadnych polskich oddziałów, a znajdująca się najbliżej 13. Dywizja Piechoty była oddalona od miasta o dwa dni drogi. Lotnictwo dostało prosty rozkaz: „z powietrza powstrzymać atak nieprzyjaciela”. 16 sprawnych samolotów, jakie pozostały w III Dywizjonie Lotniczym* (w 7. Eskadrze – 5), znajdowało się w powietrzu niemal bez przerwy. Na Lewandówce lądowano tylko na czas uzupełnienia paliwa, amunicji i bomb. Dzięki temu kolumny bolszewickie znajdowały się pod nieustannym ostrzałem. Niekiedy lotnicy, zużywszy całą zapas amunicji, atakowali Kosaków bezpośrednio, waląc ich po głowach kołami podwozia. Dziennie wykonywali nawet po pięć lotów bojowych. W ciągu pięciu dni (14–18 sierpnia) na Armię Konną spadło prawie 9 ton bomb i ponad 25 tys. karabinowych pocisków.

Zaciekle polskie ataki dały się mocno we znaki bolszewikom: „Wojska atakowane z powietrza, nie mniej niż trzy razy na dzień, mają ogromne straty w ludziach i koniach. W jednej tylko 6. Dywizji Kawalerii w dniu 17 sierpnia zabito i raniono 100 ludzi i 1000 koni. Jedno natarcie 6. Dywizji odparto wyłącznie za pomocą płatowców” – donosił Budionny 18 sierpnia do sztabu Frontu Zachodniego. Tego dnia późnym wieczorem do Lwowa dotarły pierwsze oddziały 13. Dywizji Piechoty – miasto było uratowane. Dwa dni później Budionny wykonał rozkaz Tuchaczewskiego sprzed tygodnia i ruszył w kierunku stolicy Polski. Ale było już za późno.

Gdy cały świat sądził, że klęska Polski jest kwestią dni, 16 sierpnia ruszył śmiały kontratak marsz. Piłsudskiego na bolszewickie siły podchodzące pod Warszawę. W ciągu dwóch dni bolszewicki triumf zmienił się w odwrot. Bitwa ta przeszła do historii jako „bitwa warszawska”, „cud nad Wisłą” i „osiemnasta decydująca bitwa w dziejach świata”.

Lotnicy 7. Eskadry nie brali już udziału w pościgu za bolszewikami. Pozostali we Lwowie na zasłużony odpoczynek. Ich udział w wojnie miał jednak smutny epilog: 31 sierpnia śmierć w wypadku lotniczym poniósł nowo przybyły pilot, kpt. John McCallum. Podobnie jak por. Gravesa oraz poległego kpt. Kelly'ego pochowano go we Lwowie. W 1925 r. ich ciała złożono obok siebie na Cmentarzu Obrońców Lwowa, a groby zwierczono pomnikiem skrzydlatego pilota wspartego na tarczy. W połowie 1921 r. przez Łotwę do Warszawy dotarł Cooper, który udając głuchoniemego, uciekł z sowieckiej niewoli. On i pozostali Amerykanie zostali awansowani i odznaczeni przez marsz. Piłsudskiego, a wkrótce potem wrócili do domu. Ich polscy koledzy z 7. Eskadry zachowali nie tylko pamięć o nich, ale i godło, dumnie malowane na wszystkich samolotach. W 1925 r. zmieniono eskadrze numer na 121, a trzy lata później na 111. Przez cały

okres międzywojenny o służbie w niej marzyli wszyscy młodzi piloci myśliwscy. Legendę bohaterских Amerykanów utrwałał nakręcony w 1930 r. film *Gwiaździsta eskadra*. Ta najdroższa produkcja filmowa przedwojennej Polski w sfabularyzowany sposób (z wątkiem miłosnym) ukazywała dzieje jednostki podczas wojny 1920 r. Film ten znany tylko z zachowanych afiszy i pojedynczych fotosów. Trwają jego poszukiwania, bo wszystkie znane kopie zostały zniszczone przez Sowieców po 1945 r.

Piloci 111. Eskadry we Wrześniu 1939 r. bronili w powietrzu Warszawy. Po klęsce Polski utworzony przez nich w Wielkiej Brytanii słynny Dywizjon 303 okazał się najlepszą aliancką jednostką w bitwie o Anglię. Gwiazdźdźiste godło przetrwało na polskich samolotach do rozwiązania jednostki w grudniu 1946 r. Wróciło w roku 1993 r. na maszynach 1. Pułku Myśliwskiego „Warszawa”. Ale to już zupełnie inna historia...

Lwów w 1945 r. został na żądanie Stalina odebrany Polsce i włączony do Związku Sowieckiego. Pomnik bohaterskich Amerykanów, wraz z całym cmentarzem, był dewastowany, aż w 1971 r. (!) zrównały go z ziemią sowieckie czołgi. Odbudowano go po upadku Związku Sowieckiego i powstaniu niepodległej Ukrainy, w roku 2001. Na dzień przed otwarciem nekropolii ukraińscy radni Lwowa polecieli zamazać angielską wersję napisu.

Odbudowany pomnik amerykańskich pilotów na Cmentarzu Orłąt Lwowskich.



Płk pil. Merian Caldwell Cooper (1893–1973)



Urodził się 24 października 1893 r. w Jacksonville na Florydzie. Podczas I wojny światowej walczył jako pilot bombowca. Zestrzelony w 1917 r. (gdy próbował w powietrzu ratować z płonącego samolotu obserwatora, ciężko poparzył sobie dłoń), trafił do niemieckiej niewoli. Zwolniony po kapitulacji Niemiec, wstąpił do Amerykańskiej Administracji Pomocy dostarczającej pomoc humanitarną zniszczonej wojną Europie, a wkrótce potem nawiązał kontakt z gen. Tadeuszem Rozwadowskim, któremu zaproponował utworzenie w Wojsku Polskim ochotniczej eskadry amerykańskich lotników.

13 lipca 1920 r. został w locie bojowym zestrzelony przez bolszewików. Jako polskiego oficera i dowódcę znienawidzonej przez bolszewików eskadry czekało go natychmiastowe rozstrzelanie.

Życie uratowały mu poparzone dłonie oraz noszony stary sweter z demobilu z naszywką identyfikacyjną poprzedniego właściciela, kpr. Franka Moshera. Dzięki temu Cooper mógł udawać, że jest prostym żołnierzem. Jako jeńiec wojenny trafił do kolejnych łagrów, gdzie przebywał w bardzo trudnych warunkach (m.in. zachorował na tyfus). 12 kwietnia 1921 r. uciekł z łagru pod Moskwą wraz z dwoma polskimi żołnierzami. Podczas 700-kilometrowej wędrówki w kierunku Łotwy udawał głuchoniemego. Do Warszawy dotarł na tydzień przed uroczystością odznaczenia pilotów 7. Eskadry przez Józefa Piłsudskiego.

Po zwolnieniu z polskiej służby wrócił do Stanów Zjednoczonych. Pracował jako dziennikarz, a wkrótce został filmowcem. W 1933 r. nakręcił (był producentem, reżyserem i scenarzystą) film *King Kong*, jeden z najsłynniejszych obrazów w historii kina. Wystąpił w nim incognito jako pilot myśliwca, który w finałowej scenie zabija olbrzymią małpę.

Swoje wspomnienia z wojny polsko-bolszewickiej opublikował w 1922 r. w książce *Faunt-Le-Roy i jego eskadra w Polsce*. W 1927 r. anonimowo (jako „C”) opublikował autobiografię *Things Men Die For*, ale z przyczyn osobistych kazał wykupić i zniszczyć prawie cały nakład książki.

Przez całe późniejsze życie utrzymywał kontakt z Polonią amerykańską, a w 1941 r. odwiedził w Anglii Dywizjon 303. W czasie II wojny światowej służył w amerykańskich siłach powietrznych, m.in. jako szef sztabu amerykańskiego lotnictwa w Chinach. W uznaniu zasług uczestniczył w podpisaniu kapitulacji Japonii. W 1952 r. za osiągnięcia dla kinematografii odstąpił swoją gwiazdę w Alei Sław w Hollywood. Po wojnie nadal pracował w przemyśle filmowym, później w liniach lotniczych (m.in. PanAm).

Zmarł w 1973 r. w San Diego, w randze podpułkownika WP i generała brygady US Army. Odznaczony m.in. Virtuti Militari i trzykrotnie Krzyżem Walecznych.

Płk pil. Cedrik Errol Fauntleroy (1891–1963)



Urodził się 22 grudnia 1891 r. w Natchez w Missisipi. Pochodził z rodziny francuskich emigrantów (jego nazwisko brzmiało pierwotnie Faunt-Le-Roy, tak też sam się podpisywał). Z zawodu mechanik, w 1916 r. wyjechał do Francji, gdzie po przeszkoleniu został fabrycznym pilotem testowym. Podczas I wojny światowej na froncie zachodnim wykonał ponad 300 lotów bojowych, w tym w słynnej amerykańskiej eskadrze „Hat in the Ring”. Po zakończeniu wojny przyjął posadę szefa szkoleń pilotów w Wojsku Polskim, ale zrezygnował z niej, gdy Merian Cooper zaproponował mu służbę w ochotniczej jednostce myśliwskiej. Został dowódcą 7. Eskadry, następnie dowódcą III Dywizjonu Lotniczego (w którego skład wchodziła eskadra), a w lipcu 1920 r. szefem lotnictwa 6. Armii WP. Pomimo wysokiego

stanowiska dowódczego przez cały czas trwania wojny polsko-bolszewickiej brał osobisty udział w lotach bojowych. Został odznaczony Srebrnym Krzyżem Virtuti Militari i czterokrotnie Krzyżem Walecznych.

W maju 1921 r. wrócił do Stanów Zjednoczonych, gdzie pracował w lotnictwie cywilnym. W 1925 r. był jednym z założycieli Fundacji Kościuszkowskiej. Na wieść o agresji Niemiec na Polskę 1 września 1939 r. zgłosił się do polskiej ambasady jako ochotnik do Wojska Polskiego, niestety klęska Polski uniemożliwiła mu wyjazd za ocean. Zmarł w 1963 r.

Lot zwiadowczy mjr. Fauntleroya w rejonie Pohrebyszc, 31 maja 1920 r.

31 maja Fauntleroy w locie zwiadowczym zauważył podejrzany ruch przy torach prowadzących przez gęstą zagajnik. Krótka obserwacja. Kilkudziesięciu Kozaków majstruje łopatami przy szynach, a kilkuset innych kryje się w zaroślach po obu stronach toru. „O Boże – minują tor! Zasadzka!”. Fauntleroy spojrzał do tyłu – i oblał go zimny pot. Kilka kilometrów dalej w kierunku pułapki jechał pociąg wyładowany polskimi żołnierzami. Pilot gwałtownie zawrócił i zanurkował w jego kierunku. Lecił tuż nad torami i poderwał maszynę na chwilę przed uderzeniem w lokomotywę. Zawrócił i ponowił manewr, ale jedynym rezultatem był ostrzegawczy gwizd lokomotywy. Fauntleroy zawrócił ponownie i, ryzykując zderzenie z chatami przy torze, lecił na wysokości lokomotywy, rozpaczliwie pokazując w stronę lasu. Kolejny gwizd. Wyminął drzewo, zawrócił i przeleciał wzdłuż całego pociągu, powtarzając całą pantomimę. Zadowoleni z niespodziewanej rozrywki żołnierze machali do niego przyjaźnie. Fauntleroy był bliski rozpacz. „Dobry Boże, oni myślą, że ja się wygłupiam!”. Zupełnie niespodziewanie koła wagonów zapiszczały przeraźliwie, a pociąg się zatrzymał – jakiś zaintrygowany oficer musiał pociągnąć za hamulec bezpieczeństwa. Pilot wyładował na polu przy torach, wyskoczył jak oparzony z kabiny i pobiegł w stronę pociągu. Naprzeciw biegło kilku oficerów. „Czy – ktoś – wydyszał pilot – mówi – po – angielsku?!”. „Ja – powiedział młody porucznik – Dlaczego zatrzymał pan pociąg?”. „Dlaczego??? – urzasnął Fauntleroy, na dobre już uścisnął. – Ten – ten – las!”. „Las. – odparł oficer – Co z nim?”. „Cholera! Kozacy! Zaminowali tor! Rozumiecie?!”. Pięć minut później niczego niespodziewający się bolszewicy zostali zaatakowani z ziemi i z powietrza. Cała potyczka trwała niecały kwadrans. (*Wings Over Poland*)

Por. pil. Aleksander Seńkowski (1897–1964)



Inżynier lotniczy, pilot. Urodzony we Lwowie, syn Juliana, generała wojska austro-węgierskiego. Podczas I wojny światowej walczył w armii austriackiej. W listopadzie 1918 r. wstąpił do 3. (później 7.) Eskadry Lotniczej, w maju 1919 r. otrzymał licencję pilota. Przeszedł cały szlak bojowy 7. Eskadry. W latach 20. i 30. pracował w polskim lotniczym przemyśle silnikowym; brał udział w jego najważniejszych przedsięwzięciach, jak prace nad silnikami do myśliwców PZL P.11 i bombowców PZL.37 „Łoś”. We wrześniu 1939 r. ewakuował się przez Rumunię do Francji, gdzie pracował w fabryce silników w Lyonie. Przedostał się do Anglii i tam w 1942 r. rozpoczął pracę w fabryce

silników w Bristol Aeroplane Company Ltd. W 1944 r. został kierownikiem działu projektowania samolotów i silników lotniczych w firmie Roy Fedden, a w 1947 r. został naczelnym inżynierem w wytwórni traktorów Harry Ferguson Ltd. w Coventry. W 1962 r. zajął stanowisko głównego konstruktora. Pod jego kierunkiem stworzono traktor Ferguson TE20, który stał się podstawowym modelem produkowanym w Wielkiej Brytanii.

Podczas II wojny uczestniczył w pracach przygotowujących powojenną odbudowę polskiego przemysłu. Był działaczem Polonii w Wielkiej Brytanii, zbierał fundusze na Skarb Narodowy rządu emigracyjnego. Zmarł w Coventry w 1964 r. Odznaczony m.in. Krzyżem Virtuti Militari V kl., Krzyżem Walecznych (czterokrotnie), Złotym Krzyżem Zasługi i Krzyżem Kawalerskim Orderu Polonia Restituta.

Lot zwiadowczy por. Seńkowskiego w rejonie Humania, 25 maja 1920 r.

Skręcając na zachód, Seńkowski trzymał się drogi z Humania na Targowicę. Nagle, podniósłszy wzrok, zobaczył olbrzymie kłęby kurzu, unoszące się kilkanaście mil przed nim. Były gęste, zdawały się zasłaniać pół horyzontu. Seńkowski przyglądał się im uważnie, zastanawiając się, co mogło wzniesić taką chmurę kurzu. Miła za miłą, zniżając się powoli, widział coraz wyraźniej: jeźdźcy, po ośmiu w szeregu, w długiej, ciągnącej się milami kolumnie. Piaskowoszarą kurtki i czarne futrzane czapy, założone na bakiery. Każdy z nich uzbrojony w długą szablę, przytroczoną nie do siodła, ale do pasa, i w karabin, skośnie sterczący zza pleców. Kozacy – setki kozaków, w kolumnach ciągnących się poza zasięg wzroku jak długa, szara gąsienica. Przerażony widokiem, pilot zwiększył wysokość i zaczął orientacyjnie liczyć wrogie wojska. Po pierwszych dziesięciu tysiącach przestał liczyć i już tylko ocenił z grubszą. Ostrożny rachunek wynosił trzydzieści tysięcy! W tej chwili Seńkowski zdał sobie sprawę z tego, co widzi. Trzydzieści tysięcy kozaków, jadących na północny zachód w jednej potężnej masie. Wstrzymując oddech zawrócił swoją Balillę i skierował się w stronę polskich pozycji. (*Wings Over Poland*)

* W rzeczywistości Seńkowski nie mógł widzieć więcej niż 10 tys. Kozaków (por. s. 22). Autor książki *Wings over Poland*, K.M. Murray, nie uczestniczył w walkach na Ukrainie. Pisał 10 lat po tych wydarzeniach, opierając się na tym, co pamiętał z opowieści pilotów, którzy brali udział w bojach. Przytaczane przez niego historie są wiarygodne, natomiast zdarza mu się popełniać pomyłki w mniej istotnych szczegółach.

Lotnicy 7. Eskadry (październik 1919–maj 1921)



Por. pil. Elliott William Chess



Por. pil. Carl H. Clark



Kpt. pil. Edward C. Corsi



Por. pil.
George Marter Crawford



Kpt. pil. Edmund Pike
Graves († 22 X 1919)



Kpt. obs., pil. Arthur H. Kelly
(† 15 VII 1920)



Por. pil.
Władysław Konopka



Por. pil.
Edwin Lawrence Noble



Kpt. pil.
Harmon Chadbourn Rorison



Por. pil. Kenneth O.
Shrewsbury



Por. pil. Jerzy Weber

Piloci, którzy przybyli do Polski po zakończeniu działań bojowych eskadry

Por. pil. Richard C. Allen

Kpt. pil. John S. McCallum († 31 VIII 1920)

Por. pil. Carl F. Evans

Por. pil. Thomas Henry Garlick

Por. pil. Stanisław Gutowski

Por. pil. Charles E. Hayes

Por. pil. S. T. Kauffman

Por. pil. John Inglis Maitland

Por. pil. Kenneth Malcolm Murray

Por. pil. John C. Speaks

Albatros D.III (Oef.)

Skonstruowany w 1916 r. niemiecki samolot myśliwski. Wprowadzono go do uzbrojenia na początku 1917 r. i do połowy tego roku walczyła na nim większość niemieckich eskadr myśliwskich. Był samolotem dość łatwym w pilotażu i wytrzymałym, choć zwrotnością ustępował myśliwcom ententy.

Miał konstrukcję mieszaną: skrzydła i usterzenie o konstrukcji drewnianej, kryte płótnem, kadłub kryty w przedniej części aluminiową blachą, w tylnej zaś sklejką. Uzbrojony był w zamontowane w kadłubie dwa karabiny maszynowe, zsynchronizowane z obrotami śmigła (urządzenie to, zapobiegające przestrzeleniu własnych śmigieł, stosowano w myśliwcach od 1915 r.).

Na wiosnę 1919 r. Wojsko Polskie zakupiło 38 egzemplarzy udoskonalonej, licencyjnej wersji, budowanej w Austrii w Österreichische Flugzeugfabrik AG (Oeffag – stąd oznaczenie przy nazwie samolotu). Wyposażono w nie 7. i 13. Eskadrę Myśliwską. W samolotach 7. Eskadry por. Elliott Chess przekonstruował mechanizm synchronizujący karabiny maszynowe z obrotami śmigła, dwukrotnie zwiększając ich szybkostrzelność. Chess skonstruował także montowane pod skrzydłami wyrzutniki bomb.

7. Eskadra była podzielona na dwa klucze. Nosy samolotów klucza „Pułaski” były pomalowane na czerwono, a klucza „Kościuszk” na niebiesko. Z powodu niezwykle intensywnego użytkowania, jak i strat bojowych, w sierpniu 1920 r. w 7. Eskadrze latały już tylko 3 Albatrosy.



Rozpiętość	9 m
Długość	7,35 m
Prędkość maks.	198 km/h
Pułap	5000 m
Zasięg	300 km / 2 godz. lotu
Uzbrojenie	2 karabiny maszynowe

Ansaldo A.1 Balilla

Włoski samolot myśliwski skonstruowany w 1917 r. Nie odegrał większej roli podczas I wojny światowej. W 1919 r. 35 sztuk (oraz licencję na produkcję) kupiła polska misja wojskowa. W maju 1920 r. pierwsze 5 egzemplarzy dotarło do Warszawy, gdzie przekazano je pilotom 7. Eskadry. Samoloty były nieznacznie szybsze od Albatrosów, ale za to dysponowały dwukrotnie większym zasięgiem, co przy charakterystyce działań 7. Eskadry było niezwykle istotne. Okazały się jednak maszynami trudnymi w pilotażu, a duży silnik zasłaniał widok podczas startu i lądowania. Ponadto problemy sprawiały silniki. Fauntleroy, który był mechanikiem, poświęcił tydzień, aby ustalić, iż winę ponosiły dysze gaźnika, dostosowane do włoskiej benzyny lotniczej. Ostatecznie własnoręcznie wykonał komplet nowych dysz do wszystkich samolotów. Z pięciu nowych maszyn na lotnisko w Berdyczowie dotarły tylko trzy – dwie z nich zniszczył podczas międzylądowania w Łucku por. Chess, „siadając” na stojącej już na ziemi Balilli Fauntleroja. Całkowicie rozbił oba samoloty.

Balille okazały się mieć dwie zalety. Jedną z nich był zwężający się ku tyłowi kadłub o przekroju trójkąta, który powiększał znacznie pole widzenia pilota w dół i do tyłu, a drugą – zapasowy zbiornik paliwa, który niejednokrotnie uratował życie pilotom eskadry. Bolszewickie kule bardzo często dziurawiły bowiem główny zbiornik i wówczas zapasowy, wystarczający na 20 minut lotu, pozwalał na bezpieczne oddalenie się ze strefy bezpośredniego ostrzału i dotarcie do polskich linii. W miarę upływu czasu i wykruszania się Albatrosów do sierpnia 1920 r. większość samolotów 7. Eskadry stanowiły właśnie Balille.



Rozpiętość:	7,68 m
Długość:	6,84 m
Prędkość maks.	220 km/h
Pułap:	5000 m
Zasięg:	530 km
Uzbrojenie	2 karabiny maszynowe

1. Armia Konna

Główna bolszewicka siła uderzeniowa na południowym froncie wojny 1920 r. Jej dowódcą był Siemion Budionny, zdolny i niezwykle odważny podoficer armii carskiej, który podczas rewolucji 1917–1918 zorganizował bandycki oddział konnych Kozaków. Mianowanie Budionnego dowódcą dywizji, a potem całej armii nie wpłynęło na zmianę obyczajów jego podkomendnych. Już podczas pierwszej operacji, jaką były walki z antybolszewickimi oddziałami tzw. białych Rosjan pod koniec 1919 r., 1. Armia Konna zażyła z brutalnych mordów, gwałtów i grabieży dokonywanych zarówno na ludności cywilnej, jak i jeńcach wojennych.

Na froncie wojny polsko-bolszewickiej rozpoczęła walki 27 maja. Liczyła wówczas 42 tys. ludzi (w tym ok. 17 tys. kawalerzystów), prawie 500 karabinów maszynowych, 70 dział, 4 pociągi pancerne, 36 samochodów pancernych i własną grupę lotniczą. Stanowiła groźną siłę bojową ze względu na swoją niezwykłą mobilność, pomagającą w szybkich, niespodziewanych atakach, np. w przełamywaniu frontu w jego słabszych miejscach, oskrzydłaniu wycofujących się oddziałów i sianiu zamętu na tyłach. Negatywny wpływ na morale polskich oddziałów wywierała też ponura sława Konarmii, co raz potwierdzana takimi aktami terroru, jak wymordowanie personelu i pacjentów szpitala polowego w Berdyczowie 11 czerwca.

Za namową komisarza politycznego frontu, Józefa Stalina, Budionny zlekceważył rozkazy Tuchaczewskiego i zamiast skierować się na Warszawę, wciąż atakował w kierunku Lwowa, czym ułatwił Polakom zwycięstwo w bitwie warszawskiej. Armia Konna, odrzucona spod Lwowa, skierowała się na północ, aby zaatakować tyły wojsk polskich ścigających armię Tuchaczewskiego. Po drodze starała się bezskutecznie zdobyć Zamość. Odrzucona od miasta, została 31 sierpnia poważnie pobita przez liczącą ok. 1500 kawalerzystów 1. Dywizję Jazdy płk. Juliusza Rómmła pod Komarowem, podczas ostatniej w historii wielkiej bitwie kawalerii.

Bibliografia

Robert F. Karolewicz, Ross S. Fenn, *Dług honorowy*, Warszawa 2005
Tomasz J. Koparński, *7 Eskadra Myśliwska im. Tadeusza Kościuszki 1918–1921*, Warszawa 2012
Janusz Cisek, *Kościuszko, We Are Here!*, Jefferson, N.C., 2002
Merian C. Cooper, *Faunt-le-Roy i jego eskadra w Polsce*, Warszawa 1922
(reedycję włączono do książki *Dług honorowy*)
Kenneth M. Murray, *Wings Over Poland*, New York, London 1932
(<http://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=mdp.39015023949715>; dostęp kwiecień 2015)

Mechanika gry:

Opracowanie merytoryczne i graficzne:

Opracowanie graficzne nowego pudełka:

Ilustracja na okładce nowego wydania:

Wizualizacja na denku pudełka:

Testy:

Redakcja:

Fotografie archiwalne i redakcja naukowa:

Produkcja:

Karol Madaj

dr Tomasz Ginter

Łukasz M. Pogoda

Sebastian Łydzba

Bartłomiej Kordowski

dr Paweł Rokicki

Piotr Chojnacki

dr Tomasz J. Koparński

Łukasz M. Pogoda

Podziękowania

Praagniemy podziękować wszystkim ochotnikom, którzy dzielnie walczyli o to by „7. W obronie Lwowa” nabrało ostatecznego kształtu, szczególnie zaś KGP Ropczyce z **Wojciechem i Michałem Sieroniem** na czele. Na ręce **Jana Madejskiego** składamy podziękowania dla zawsze gotowej do testów **Monsoon Group**. Gorące podziękowania należą się również: **Bartłomiejowi Bajdzie, Sergiuszowi Kazimierzukowi, Andrzejowi Lipsonowi, Bartoszowi Odorowiczowi, Łukaszowi M. Pogodzie, Tadeuszowi Rokickiemu i Przemysławowi Skrzekowi**. Dziękujemy także **Markowi Roguszowi** za inspirację do zaprojektowania tej gry. Za udostępnienie zdjęć modeli samolotów – **Krzysztofowi Kosiakowi** (Albatros) i **Tomaszowi Gronczewskiemu** (Balilla).

Za udostępnienie zdjęć kozaków z Armii Konnej – **Zbigniewowi Sztalowi** ze Stowarzyszenia Roztoczańskiej Konnej Straży Ochrony Przyrody im. 25 Pułku Ułanów Wielkopolskich (rkso.p.pl).

W instrukcji wykorzystano kroje Apolonia Nova oraz Bernhard.

Druk: **Granna sp. z o.o.**

ISBN 978-83-8229-848-2 (wersja PDF)

© Instytut Pamięci Narodowej – Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, 2023

Biuro Edukacji Narodowej

ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa

Pytania? Uwagi? Pomysły? Brakujące elementy?

Napisz do nas: lukasz.pogoda@ipn.gov.pl



INSTYTUT
PAMIĘCI
NARODOWEJ



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Armia Czerwona



Lońnictwo polskie