

BIURO  
ŚCISŁEJ RADY WOJENNEJ

Oddział III-a  
451/III.e.  
№.....

ADJUTANTURA GENERALNA  
NACZELNEGO WODZA  
L. dz. 80585  
Wpłynęło dn. 1. IX 1921 roku  
Wyszło dn. - 102 - roku  
Załączników

80585  
Warszawa, d. 6. września 1921 r.

TAJNE

DO

Adjutantury Generalnej Naczelnego Wodza.

Z rozkazu Nacz. Wodza przeprowadzą wszystkie Inspektoraty w lecie b.r. gry wojenne na podstawie niżej podanych ogólnych założeń i wytycznych B. Ś. N. W. stojących w związku z planem osłony państwa w chwili wybuchu wojny.

Gry wojenne dotyczą dla wszystkich Inspektoratów tego samego przedmiotu, z tą różnicą, że dla 1. i 5. Inspektoratów przyjęta jest jako hipoteza wojna z Rosją, zaś dla 2., 3. i 4. wojna z Niemcami. W wszystkich wypadkach tak niebieska /własna/ jak i czerwona /nieprzyjacielska/ armja na danym odcinku zaangażować może około 3 dyw. piech. i jedną brygadę jazdy. Przewidziana jest zatem równość sił /wszystkie dywizje przyjęte jako trzypułkowe/. Czerwona armja jest stroną zaczepną. Jedną z oczekiwanych własną koncentracją dywizyj niebieskich /ewent. wraz z brygadą jazdy/ pod naporem czerwonych, rozpoczynającym się w 6-ym dniu mobilizacji, odstepuje.

Do przeprowadzenia przeciwwuderzenia posiada Korpus niebieski dwie dywizje piech. /ewent. 1 brygadę jazdy/, znajdujące się podczas rozpoczęcia ataku w trakcie koncentracji, mniej lub więcej posuniętej.

Przedmioty gry:

dla strony czerwonej:

Energiczny napad na niebieską osłonę z zadaniem uniemożliwienia koncentracji blisko granicy.

dla strony niebieskiej:

a/ wykonanie osłony granicy i manewr odwrotowy wojsk osłony dyw. piech. i bryg. jazdy/ pod naporem przeważającego przeciwnika; b/ koncentracje sił głównych i decyzja d-oy korpusu do przeciwwuderzenia na nieprzyjaciela, atakującego odziasy osłony.

Na podstawie tych założeń ogólnych i ogólnych danych szczegółowych w odniesieniu do strony czerwonej odpowiadających możliwie ściśle istniejącej rzeczywistości sytuacji niem. lub ros. każdorazowo w załączniku zawartych, opracują Inspektoraty, uwzględniając

dniając lokalne warunki frontów swych /granice armji i korpusów /"Projekty gry wojennej" dla swych korpusów /niebieskich i czerwonych/ i nie wtajemniczając narazie ich dowódców - prześla je do 20 czerwca b.r. do Biura Ścisłej Rady Wojennej

Projekty te winny obejmować:

- 1/ szczegółowe założenie do gry wojennej /dla obu stron/, które mają być wydane d-com korpusów lub samodzielnych jednostek /ze szkicami/.
- 2/ogólne określenie proponowanego przebiegu gry z wyszczególnieniem tych sytuacji, które tworzyć będą właściwe przedmioty gry /patrz powyżej/.
- 3/ projekty tych zadań przedwstępnych, które będą musieli na podstawie "Szczegółowego założenia" ad 1/ opracować d-cy korpusów niebieskich i czerwonych.

Równocześnie przedłożą Inspektoraty listę oficerów, mających podczas gry wojennej dowodzić dywizjami i brygadami jednej i drugiej strony. D-com dywizji należy przydzielić szefów sztabu. D-ców korpusów wyznaczy Wódz Naczelny.

Po zatwierdzeniu przez Naczelnego Wodza przedłożonych "Projektów gry" i obsady personalnej, wydadzą Inspektoraty - wyznaczonym d-comm /niebieskim i czerwonym/ "Założenia" /ad 1./ i polecą im opracowanie "Zadania" /ad 3./, żądając przedłożenia pisemnego "Planu operacji" oraz dosłownych "Rozkazów operacyjnych", lub "Dyspozycji".

Wyżej wymienione prace są "Opracowaniami przedwstępnymi" do właściwej gry wojennej, która się odbędzie w jeszcze bliżej podanym terminie i miejscu w obecności Wodza Naczelnego.

Gra wojenna Inspektoratu Nr.2. odbędzie się w terenie co należy uwzględnić w opracowaniu ad 2/.

Inspektoraty, będąc w tych "Grach przedwstępnych" Dtwami armji, pełnią funkcję kierownictwa gry, które regulują przebieg gry w ten sposób, by uwypuklić wyżej określone "Przedmioty gry". Będzie więc rzeczą kierownictwa uzgodnić rozwiązanie "Zadań" /ad 3./ i następnie polecić wyznaczonym d-comm dywizji i brygad opracowanie swych rozkazów na mocy otrzymanego "Rozkazu operacyjnego korpusu".

Rozgrywka pod kierownictwem Inspektorów ma doprowadzić do momentu, kiedy strona niemiecka po odwołaniu się na przeprowadzenie kontruderzenia, wybierając do tego pewny określony czas i przestrzeń.

Wykonanie tej decyzji wejdzie już w zakres właściwej gry wojennej, kierowanej przez Naczelnego Wodza.

Właściwa gra wojenna w obecności Naczelnego Wodza odbędzie się:

w Insp. 3. - z końcem czerwca,

w Insp. 5. i 1. w lipcu i początku sierpnia,

w Insp. 2 i 4. w późniejszym terminie.

Przy tej grze będą obecni Szef Sztabu Generalnego oraz zainteresowani Insp. Armji, a mianowicie:

przy grze w Insp. 3. - D-ca 2. Insp. Armji,

" " " 2. - " 1. " "

" " " 1. - " 5. i 3. Insp. A.

" " " 5. - " 4. Insp. A.

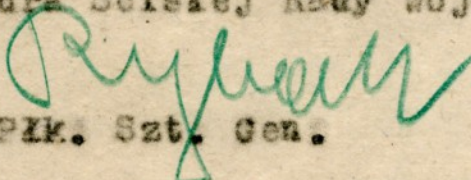
" " " 4. - " 3. " "

Inspektorat prowadzący grę wojenną prześle uczestnikom swej gry w dostatecznie wczesnym terminie projekty i założenia gry.

UWAGA: Założenie /ad 1./ i projekty tych zadań /ad 3./, opracować na mapach 1:300.000, zaś sytuacje taktyczne /bitwa/ rozegrane zostaną na mapach 1:100.000, bądź w terenie.

.....zak.

Szef Biura Ścisłej Rady Wojskowej:

  
Pik. Szt. Gen.

OGÓLNE ZAŁOŻENIE DO GRY WOJENNEJ I. INSPEKTORATU

w c z e r w c u 1921r.

Sytuacja  
nieprzyjacielska  
(wojsk czerwonych).

Rosjanie (czerwoni) dążąc do zepchnięcia własnej (niebieskiej) koncentracji, uderzają po drobnych utarczkach od 1. dnia znacznymi siłami już 6-go dnia po ogłoszeniu mobilizacji wzdłuż głównej osi Mińsk-Wilno.

Słabsze oddziały przeciwnika spychają własną osłonę kawaleryjską z korytarza Łoteskiego w kierunku na Święciany.

Znaczniejsze siły czerwone wiążą niebieską osłonę rejonu Baranowicz.-

Sytuacja własna  
(wojsk niebieskich).

I. bryg. jazdy niebieskiej zmusiwszy nieprzyjaciela do rozwinięcia się odchodzi pod wpływem oskrzydlenia powoli z korytarza Łoteskiego na zachód. Siły przeciwnika w tym kierunku nieznaczne - przewaga jazdy.

Oskona Baranowicka niebieska utrzymuje się na linii Mir-Snów-Lachowicze-Niedwiedicze. II. brygada jazdy niebieskiej spełniwszy zadanie przykrycia koncentracji tej osłony i cofnąwszy się wzdłuż osi Kojdanow-Stołbce koncentruje się następnie w dniu 10-ym w rejonie na północ od Nowogródka.

I. dywizja piechoty niebieskiej pod silnym naciskiem przeciwnika cofa się planowo głównymi siłami wzdłuż linii Mołodeczno-Wilno, z małą zasłoną na Lidę.

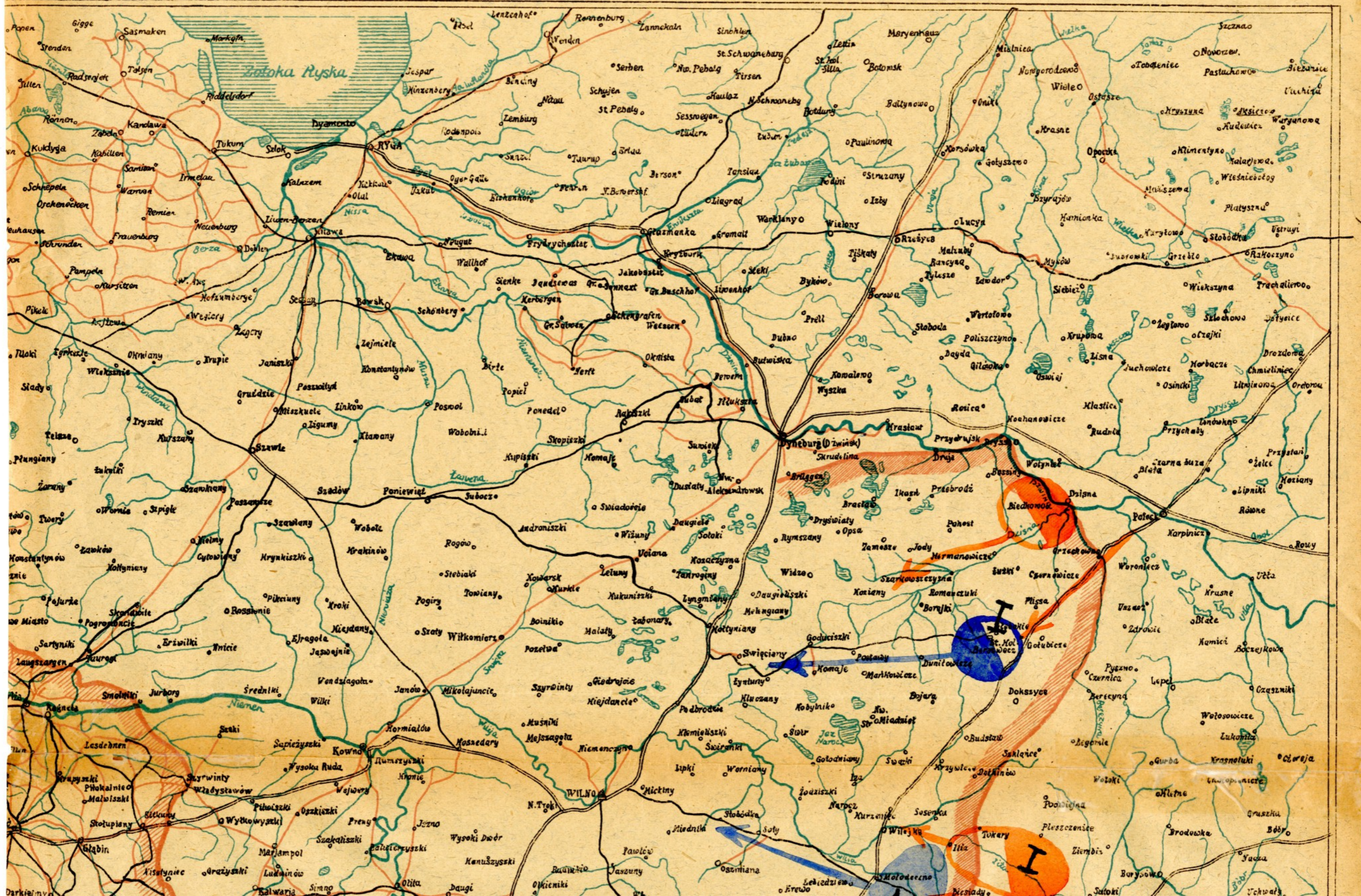
Dowódca korpusu niebieskiego w dniu 10-ym od chwili rozpoczęcia kroków wojennych będzie miał do dyspozycji w rejonie Lidy dwie kompletne dywizje piechoty, które przybywają tam transportami kolejowymi w dniu 7., 8., 9., 10. i 11-ym po 13 transportów dziennie (dywizja 2. i 3.)

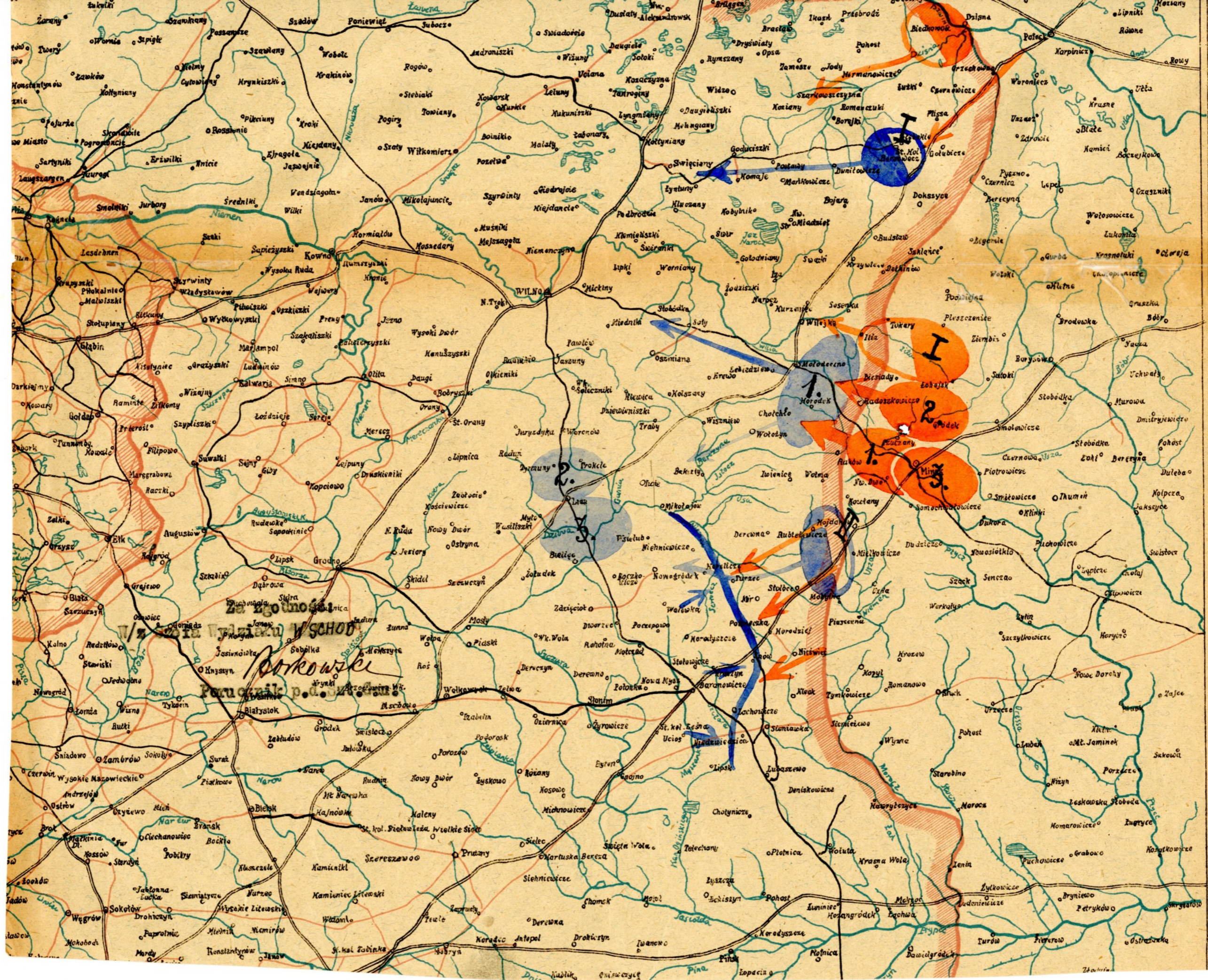
Za zgodność  
w S. Szefa Wydz. "Wschód"

*Borkowski*

por. p. d. szt. gen.

1 Inspektorat





Za. Wojna Wschod.  
Pomocnik p.d.

Gra wojenna 2. Inspekt.

Zagrożenie № 1.

OGÓLNE ZAŁOŻENIE DO GRY WOJENNEJ DLA 2. INSPEKTORATU  
w czerwcu 1921 r.

Sytuacja nieprzyja-  
cielska.

P Posiadając dzięki przedszej mobilizacji i koncentracji inicjatywę stara się nieprzyjaciel już w 6-ym dniu mobilizacji energicznym uderzeniem przerwać naszą osłonę i zawładnąć linję Narwi.

Grupa uderzeniowa koncentrowała się w rejonie Nibork-Wielbark. Już w pierwszym dniu wojny patrole niemieckie niepokoiły naszą osłonę graniczną, a w 3 dniu silniejszy oddział czerwonych przeprowadził wypad na Działdowo i Mławę i zajął pierwszą miejscowość. Mobilizacja wojsk czerwonych odbywa się sprawnie. Piechota gotowa w 3. dniu, artylerja w 5-ym. Podjętą w szóstym dniu ofensywę prowadzi nieprzyjaciel w kierunku Mławy - Nasielska i Przasnysza - Makowa. Brygada jazdy operuje na prawym skrzydle. Na odcinku Lidzbark-Grudziądz zachowuje się nieprzyjaciel zaczepnie, na odcinku Ostrołęka - Grajewo tylko demonstruje.

Sytuacja własna.

3. dyw. piech. i 1. bryg. jazdy wysłane w stanie pokojowym do rejonu Mława - Przasnysz - z zadaniem osłony /koncentracji/ na odcinku Omulew - Wkra, cofają się pod naporem nieprzyjaciela planowo w kierunku Ciechanów - Modlin. Uzupełnienia /piechota od 6-go, artylerja od 8-go dnia/ napływają z Modlina i Pułtuska. Do dyspozycji I. Korpusu niebieskiego / Dow. w Wyszkanie / przybywają dwie dywizje. Podczas rozpoczęcia ataku na osłonę niebieską dywizje te jeszcze nie są na miejscu. 2. dyw. piech. zaczyna napływać transportami kolejowymi do Wyszkania i Nasielska dopiero od 8-go dnia wieczorem, tak-



428 555

samo do Ostrowa 1.dyw.Na wschód od I.Korpusu jedna dywizja obsadza linię Narwi z przedpołem - od Ostrołęki do Łomży. Na zachód - na prawym skrzydle sąsiedniej armji w rejonie Lidzbarka - jedna dywizja piechoty i jedna brygada jazdy współdziałają w osłonie z zaatakowaną 3.dyw.piech.Dow.2.armji w Warszawie.Do rejonu Modlin-Płońsk - Nasielsk ściąga jedna dywizja piech.,jako rezerwa armji.

Załogi bezpieczeństwa twierdz i przyczółków mostowych nadchodzą od piątego dnia mobilizacji.Przewidziane następujące obsady: Modlin 3 baony wartownicze,Płock, Zegrze-Serock,Pułtusk-Rożan,Ostrołęka i Łomża po jednym baonie.Oddziały te nie mogą być użyte do operacji poza miejscami ich przeznaczenia.Linia Narwi,Modlin i przyczółki mostowe Wyszogród i Płock są utwierdzone Umocnienia polowe w rejonie Raciąż,Ciechanów Przasnysz,a następnie w rejonie Płońsk-Nowe Miasto - Pułtusk przygotowuje Inspektorat.

Przy opracowaniu szczegółów należy dane uzupełnić badaniem terenu na miejscu.

Za zgodność:

Szef Wydziału "Zachód" Sek."PLANOW".

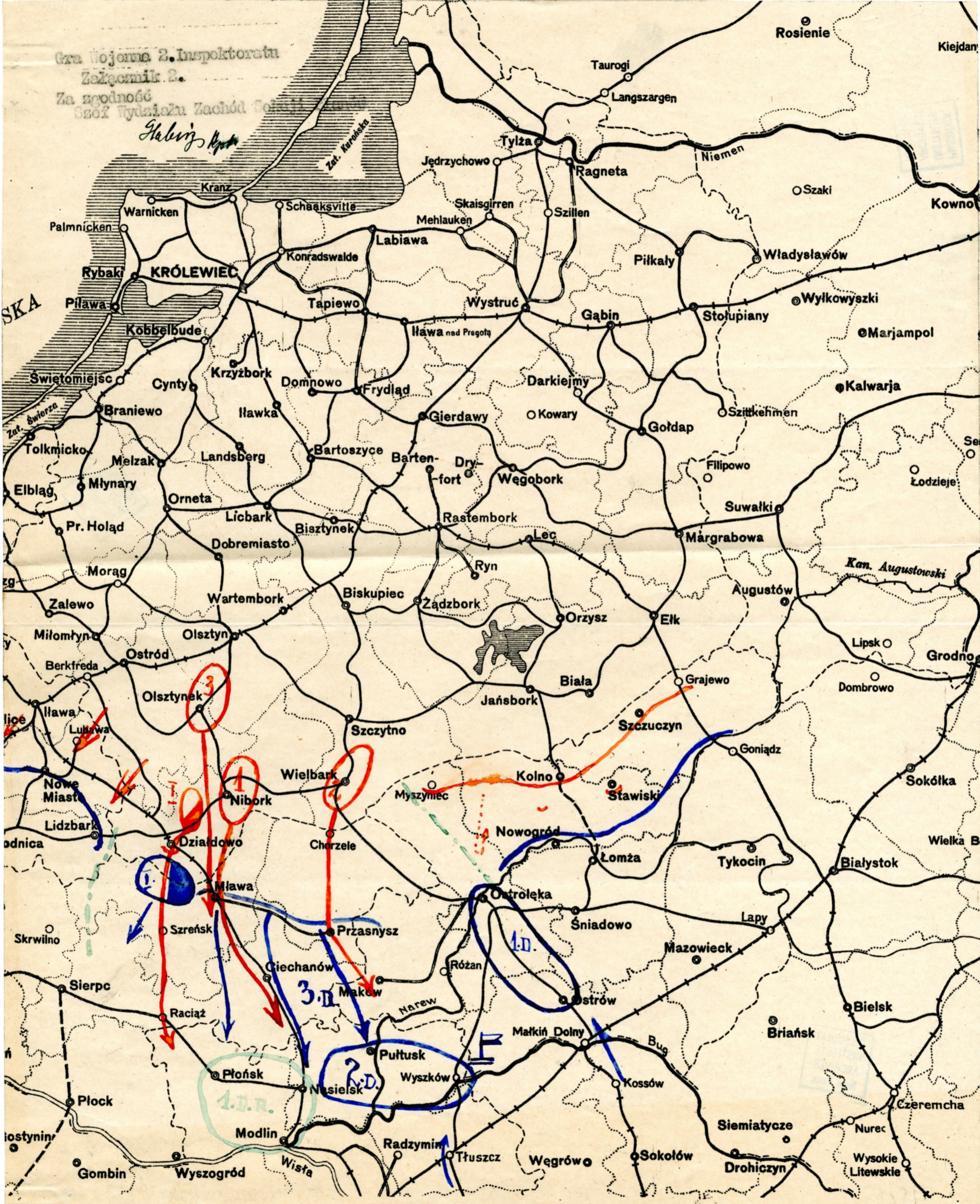
*Gabin*  
K a p i t a n





Gra wojenna 2. Inspektoratu  
Załącznik 2.  
Za zgodność  
Szef Wydziału Zachód

*Gabin*



OGÓLNE ZAŁOŻENIE DO GRY WOJENNEJ DLA 5. INSPEKTORATY

W C Z E R W C U 1921r.

Sytuacja  
nieprzyjacielska  
(wojsk czerwonych).

Przeciwnik dążąc do sepcnięcia własnej koncentracji po drobnych utarczkach trwających od pierwszego dnia wojny uderza w 6-ym dniu od rozpoczęcia kroków wojennych wszystkimi stojącymi na Ukrainie siłami.

Główny atak siłą około 2-ch-3-ch dywizji piechoty i bryg. jazdy prowadzi wzdłuż osi Zaskaw-Dubno-Luck.

Słabsze siły czerwone wiążą niebieską część południowego Polesia, a także grupę niebieską, osłaniającą linię Zbrucza.-

Sytuacja własna  
(wojsk niebieskich)

Własna (niebieska) 1. dywizja piechoty i 1. bryg. jazdy pod silnym naciskiem przeciwnika cofają się planowo na Luck.

Dowódca korpusu niebieskiego w dniu 10-ym od chwili rozpoczęcia kroków wojennych będzie miał do dyspozycji w rejonie Busk-Brodz i Stożarów-Radomyśl dwie kompletne dywizje piechoty, które wyładują równomiernie (po 12. transportów dziennie) w 7., 8., 9. i 10-ym dniu wojny.

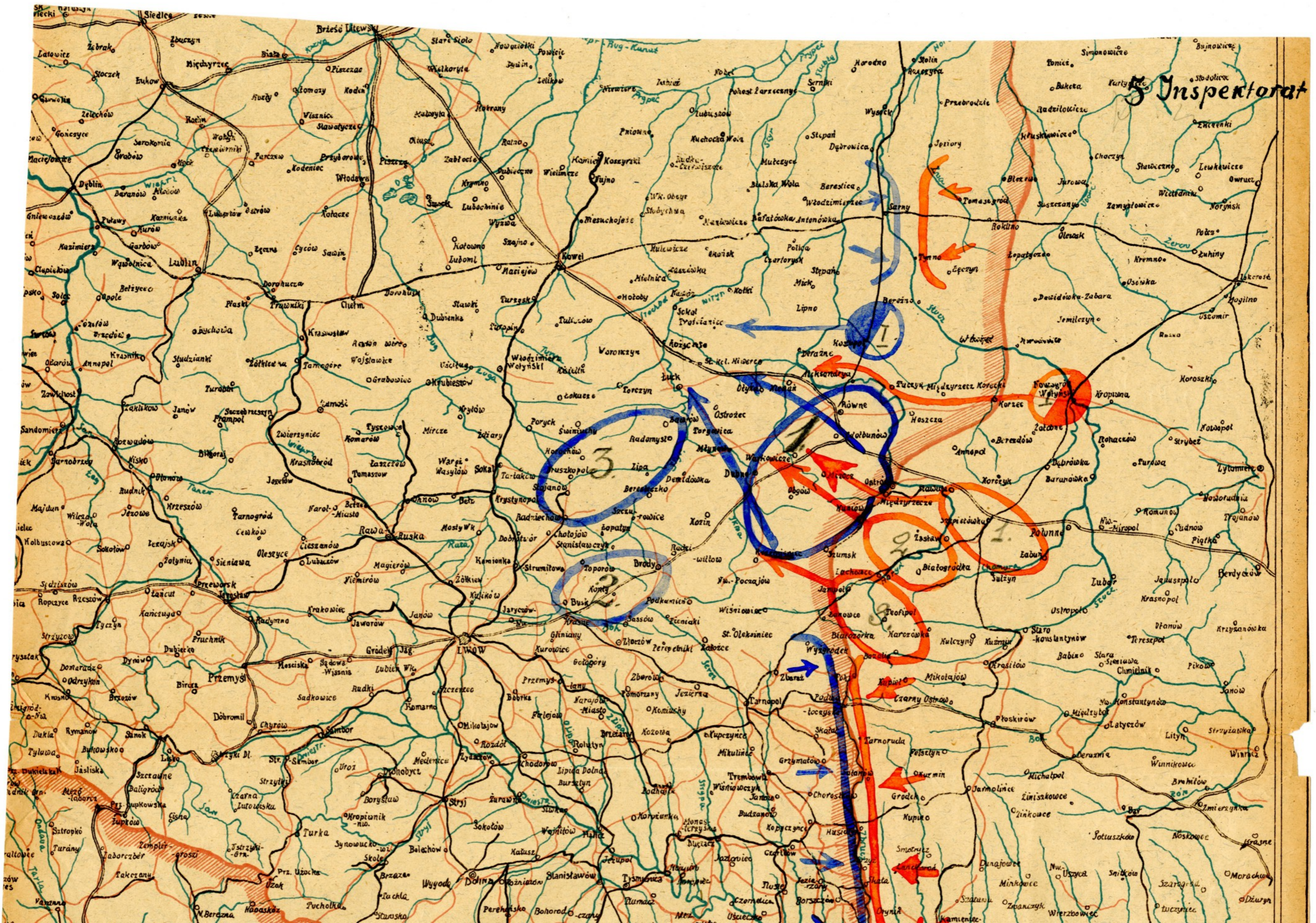
Niezależnie od tych wojsk manewrowych posiada dowódca korpusu niebieskiego w dniu 5-ym następującą obsadę punktów umocnionych: trzy bataljony wartownicze w Równem i po jednym w Lucku i Dubnie.-

Za zgodność  
w z. Szefa Wydz. Wschód:

*Borkowski*

Por. p.d. szt. gen.





# Inspektorat

This map depicts the Lublin Voivodeship (Inspektorat) with a dense network of towns and villages. Major cities include Lublin, Rzeszów, Tarnobrzeg, and Białystok. The map is overlaid with several key features:

- Red Lines and Arrows:** These indicate a primary network of routes, likely military or administrative, originating from Lublin and spreading across the voivodeship.
- Blue Lines and Arrows:** These represent a secondary network of routes, often connecting major regional centers like Rzeszów and Tarnobrzeg.
- Red and Blue Circles:** These highlight specific areas of interest or strategic importance, with a large red circle centered on Lublin and several blue circles around other towns.
- Numbered Markers:** Small numbers (1, 2, 3) are placed at various points along the routes, possibly indicating specific locations or milestones.

The map also shows the extensive Lublin Voivodeship railway network and major rivers such as the Bug, San, and Wisłoka.



POZIOMKA 1:1500.000.

OGÓLNE ZAŁOŻENIE DO GRY WOJENNEJ DLA 3. INSPEKTORATU  
RATU w czerwcu 1921. r.

Sytuacja  
nieprzyjacielska.

Posiadając dzięki przedszej mobilizacji inicjatywę, grupuje nieprzyjaciel 3 dywizje piechoty i 1 bryg. jazdy Wehkreisu 2 w rejonie Platon - Neustettin, z zadaniem przerwania niebieskiej osłony na odcinku Więcbork - Chojnice i przedarcia się do Wisły. Słabsze oddziały czerwone niepokoją niebieską osłonę graniczną już w pierwszy dzień wojny. Po dwóch dniach następują pierwsze lokalne ataki na Chojnice i Więcbork. Mobilizacja i koncentracja armji czerwonej odbywa się sprawnie. Piechota zmobilizowana w trzech dniach, a artylerja w 5-ciu. W 6-ym dniu mobilizacji następuje energiczny atak wzdłuż osi Chojnice - Grudziądz. Na odcinku dolnej Noteci występuje nieprzyjaciel tylko podrzędnymi siłami. Na prawym brzegu Wisły atakują słabsze siły z rejonu Kwidzyna.

Sytuacja własna.

Wobec grożącego konfliktu, korytarz Kaszubski, jeszcze przed wypowiedzeniem wojny, został ewakuowany. Na rozkaz alarmowy (1 dzień mob.) 1. dyw. wysuwa 6 baonów i 6 baterji polowych (o stanach pokojowych) na linię Kościerzyna - Chojnice - Sępólno. Granica obsadzona przez słabe oddziały wartownicze i Straż Obywatelską.

2. dyw. nieb. osłaniana przez Straż Obywatelską koncentruje się w rejonie Bydgoszcz-Nakło, ~~zskładając~~ ~~w Bydgoszcz-Nakło~~, mobilizując w Bydgoszczy i Inowrocławiu. Słabsze jej części wysunięte wzdłuż Noteci po Chodzież i Więcbork 3 dyw. nieb. mobilizuje w rejonie Posań-Gniezno-Września, skąd podług planu koncentracyjnego ma przejść do rejonu Gniezno-Inowrocław. Niebieska brygada jazdy wyruszyła w pierwszy dzień alarmu na osłonę do rejonu Wronki-Rogoźno. Usupeknienia napływają z Poznania-Gniezna i Bydgoszczy. Mobilizacja I. korpusu kończy się dla jazdy w 3-cim dniu mob., dla piechoty w 5-ym dniu, dla artylerji, 1. kol. tab., 1 szpitala pol.



i 1 komp.sap. w 7-ym dniu dla reszty w 12-tym dniu.

Na wschód od Wisły osłania Grudziądz jedna dyw,  
tak samo - na lewo od 1. bryg. jazdy: rejon Poznania jedna  
dyw. pisch. -

Pod silnem naporem nieprzyjaciela cofa się 1. dyw.  
planowo na Wisłę w kierunku Grudziądza i Chełma, skąd  
napływają uzupełnienia dla tej dywizji.

Założki bezpieczeństwa przyczółków mostowych  
i twierdz nadchodzą po 5-ym dniu mobilizacji. Obsada  
tych punktów następująca:

Grudziądz	-	3	baony	wartownicze
Chełmno	-	Fordeon	-	1 baon wart.
Toruń	-	-	3	baony "
Bydgoszcz	-	-	3	" "

Oddziały te nie mogą być użyte do operacji poza  
miejscem pierwotnego przeznaczenia.

Przy przeciwdrosterzeniu starać się wykorzystać  
bryg. jazdy dla ruchu na flankę nieprzyjacielską. -

Za zgodność

Szef Wydziału "Zachod" Sek. "PLANOW"

*Glabitz*

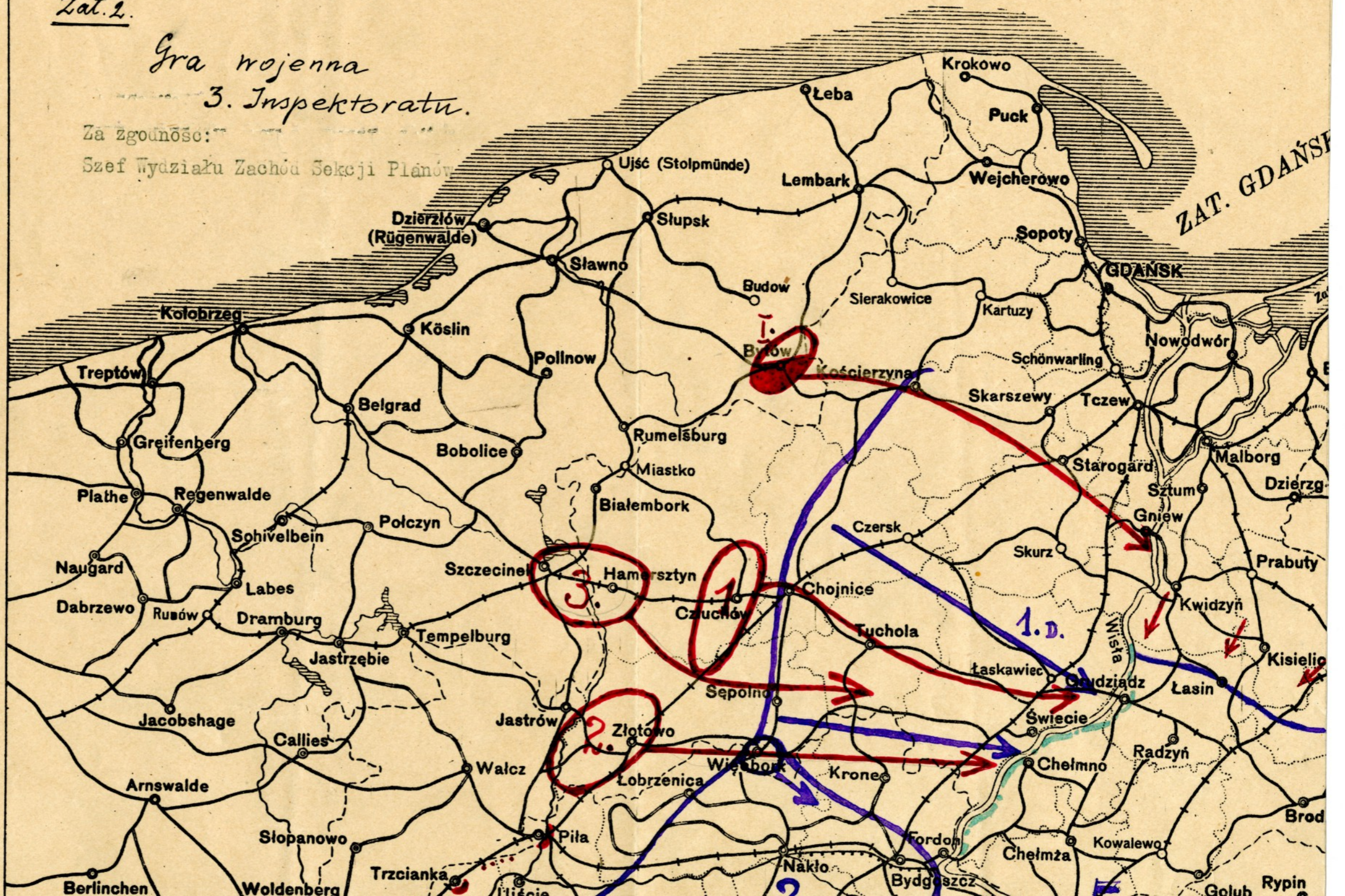
K a p i t a n e

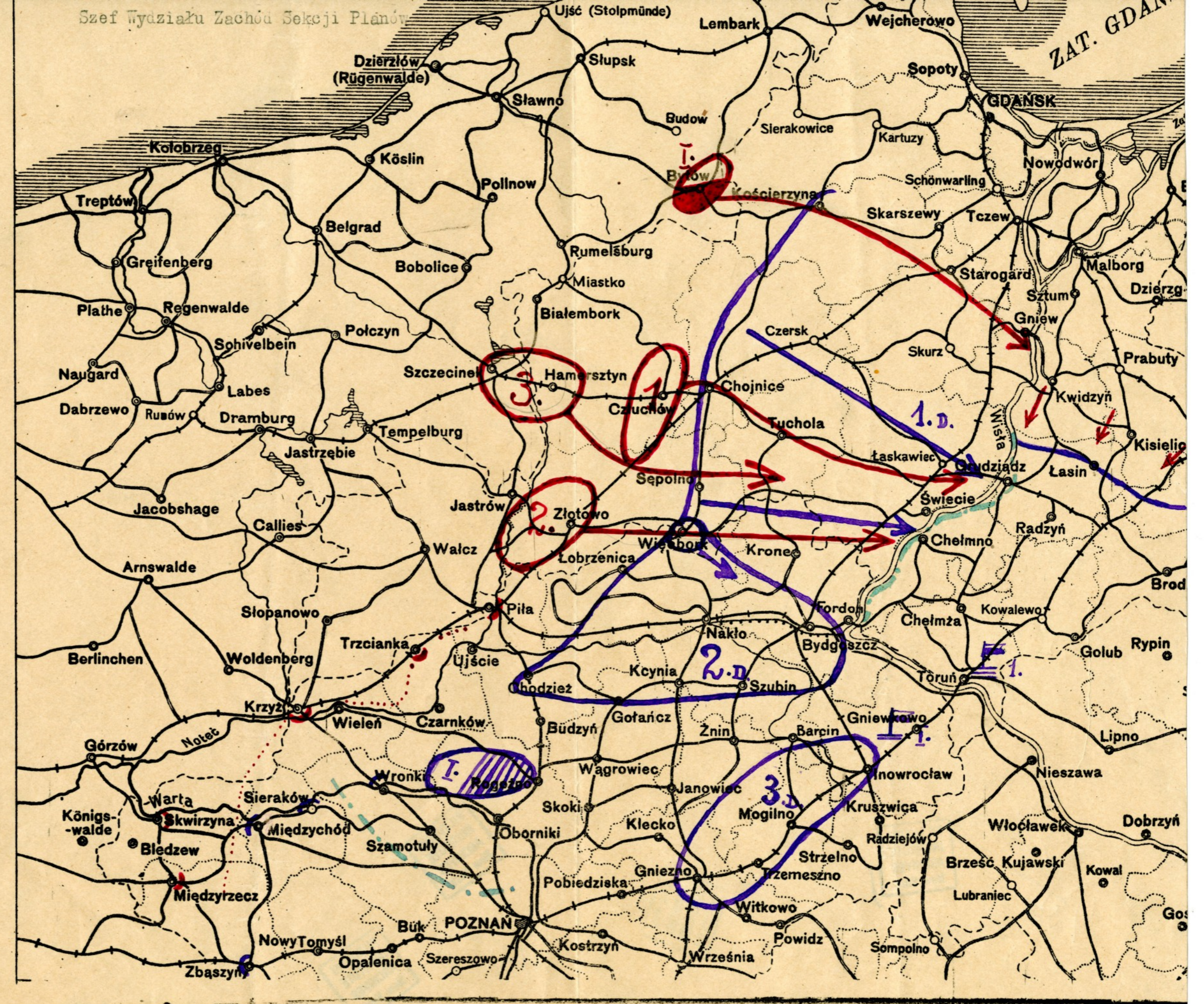


Zat. 1.

Gra wojenna  
3. Inspektoratu.

Za zgodność:  
Szef Wydziału Zachód Sekcji Planów







OGÓLNE ZARÓZNIENIE DO SIŁY WOJENNEJ 4-GO INSPEKTORATU  
w czerwcu 1921 roku.

SYTUACJA NIEPRZYJACIELSKA.

Nieprzyjaciół rozpoczyna mobilizację równocześnie z armją niemiecką, lecz dzięki silnym swym organizacjom wojskowym oraz wielkiej przelotności swych kolumn wysyła inicjatywę i stara się energicznymi natarciami utrudnić nie skńczoną jeszcze koncentrację armji niemieckiej.

W tym celu graniczy z 3-go Wehrkreis'u w rejonie Kluczbork-Opatole trzy dywizje piechoty i jedną brygadę jazdy z zadaniem zepchnięcia naszej osłony i przerwania linii Łódź-Ostrow. Skłabaze odziały niepokoją niemiecką osłonę graniczną już w pierwszym dniu wojny. W trzecim dniu przeprowadzają znaczące siły czerwone wypad na Wielun i Kampno przyczem obsadzają ta ostatnia miejscowość. Mobilizacja i koncentracja armji czerwonych odbywa się sprawnie. Piechota uzupełnia się względnie formuje się w trzech dniach, artylerja w pięciu.

Szóstego dnia następuje atak czerwonych z rejonu Kluczbork-Opatole na Wielun.

Na prawo od 2. Korpusu Niemieckiego nieprzyjaciół na ogół bezskutecznie atakuje w rejonie Ostrowa. Siły obu stron na tym odcinku równo.

Na lewo toczą się walki na linii Odry.

SYTUACJA WŁASNA.

Na rozkaz alarmowy wysyła 1. Dyw. p. jeden pułk piech. / 3 baterje / i jeden dywizjon artylerji polowej / 2 baterje / o stanach pokojowych z Częstochowy do Wielunia. Reszta dywizji koncentruje się w rejonie Częstochowa-Kłobucko-Nowy Radomsk, mając na lewym skrzydle 1. bryg. j.

Granice obsadzają baterje wartownicze i celne.

Na prawo od 1. Korpusu ubezpiecza jedna dyw. p. rejon Ostrowa.

Mobilizacja armji niemieckiej odbywa się według następującego planu:

1. dyw. p. koncentrująca się i mobilizująca w rejonie Częstochowa-Piotrków oraz 2. dyw. p. / Łódź / mobilizują swą jazdę w trzech dniach, piechotę w pięciu, artylerję oraz jedną kolumnę taborową, jeden szpi-

tal polowy i jedną kompanję saperów w siódmym dniu a rozręte koluna i zakładow w dwunastym dniu.

Od wieczora 8 dnia mobilizacji przybywa przez Warszawę-Skierniewice o stacjach mobilizowanych 3.dyw.p. do Kutna i Konina /dziennie do 12 transportów/, która mobilizują w tempie wolniejszym, a mianowicie: piechotę w siedmiu, artylerję w dziesięciu a taboty w trzynastu dniach.

Dla 1.brig.j.współdziałającej w oczekaniu z 1.Dyw.p.nadchodzą uzupełnienia dla pułków jazdy w czwartym dniu wieczorem, dla artylerji w ósmym, dla taborów w dwunastym dniu.

Pod silnym naciskiem nieprzyjaciela części 1.dyw.p.zaczynają się w siódmym dniu mobilizacji cofać w kierunku północno-wschodnim na Siemież i Zduńska Wola.

Na lewo od 1.Korpusu odpiera niebezpieka armja ataki na linii Starelec-Kozle i wzdłuż Odry, na prawo w rejonie Ostrowa.

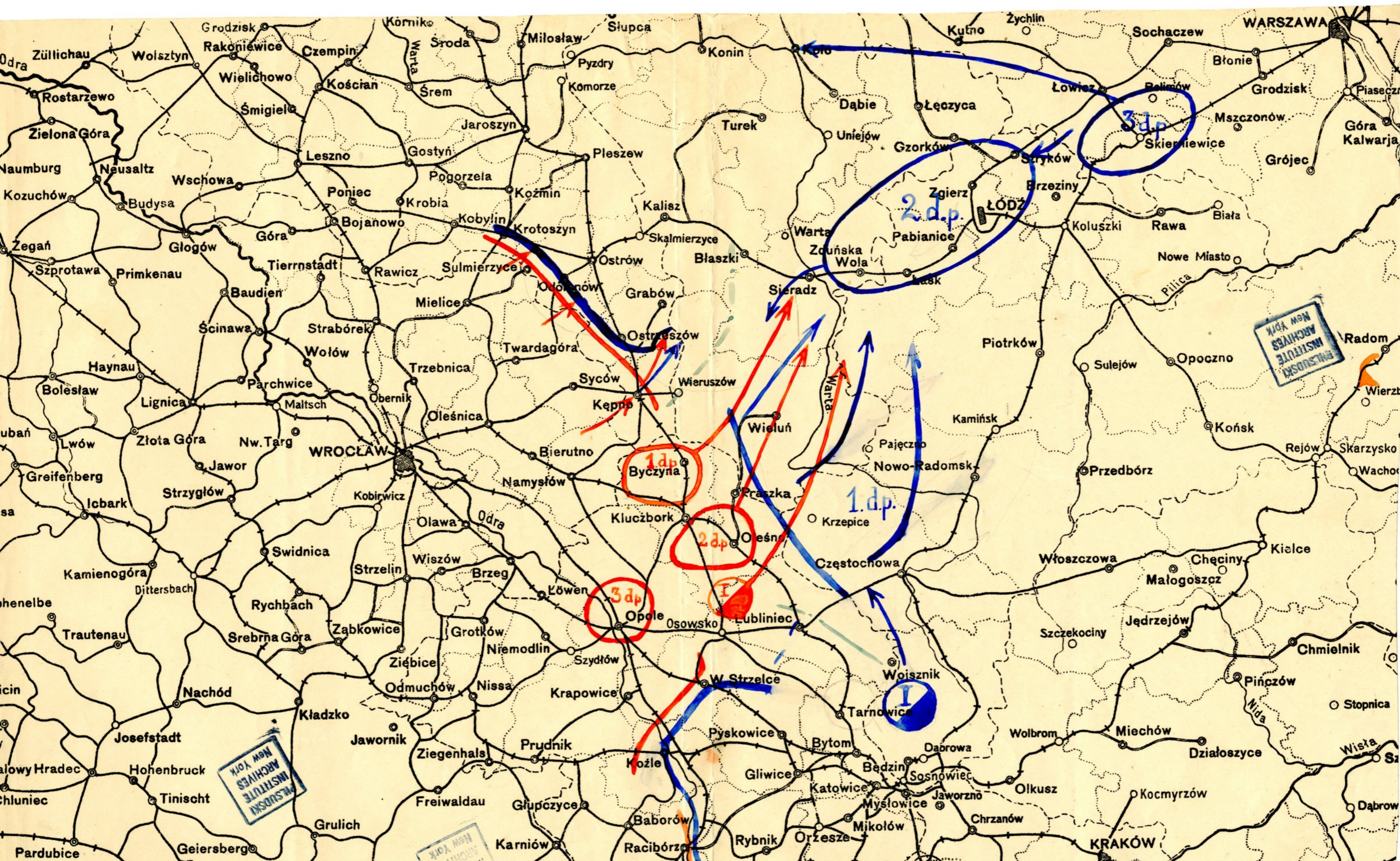
Za zgodność:

Szef Wydziału "Zachód" Sokół-Planów!

*Glabir*

Kapitan.



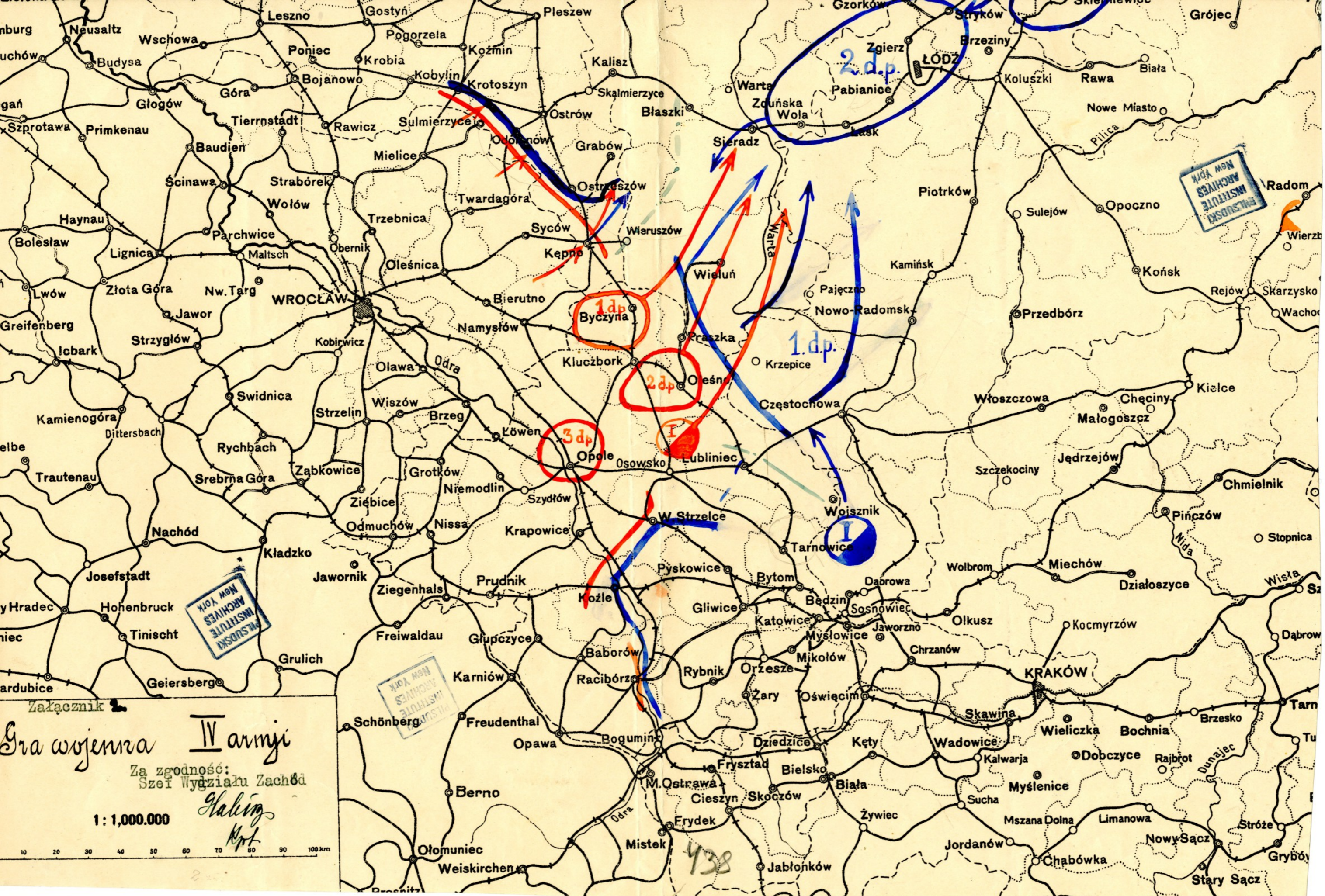


MSUSDSKI  
ARCHIVES  
NEW YORK

MSUSDSKI  
ARCHIVES  
NEW YORK

MSUSDSKI  
ARCHIVES  
NEW YORK





Załącznik 2

# Gra wojenna IV armji

Za zgodność:  
Sześci Wydziału Zachód

*Galim*  
*Kpt.*

1:1,000,000

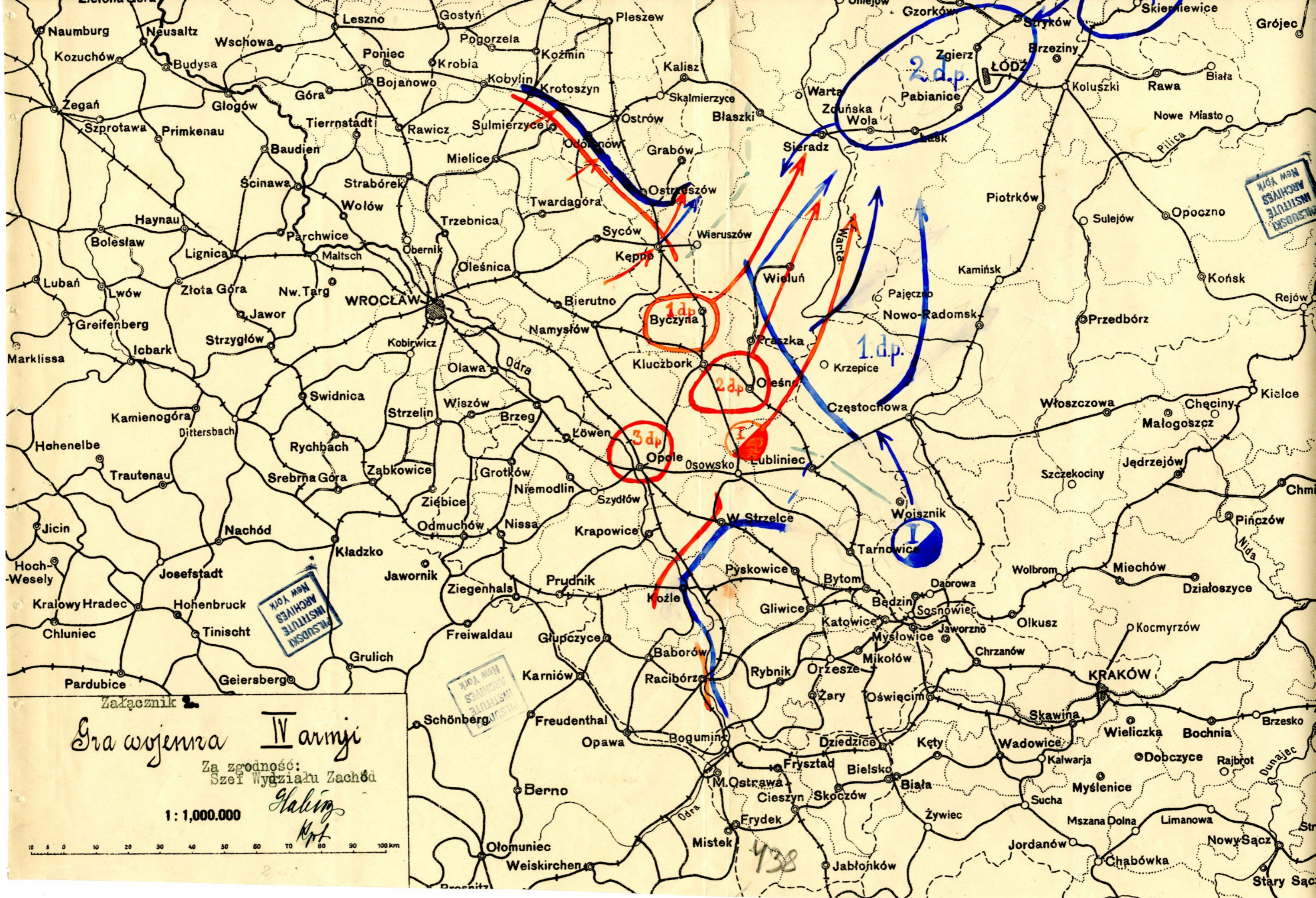
10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 km

438

EMISJONSKA  
ARCHIWUM  
NEW YORK

EMISJONSKA  
ARCHIWUM  
NEW YORK

EMISJONSKA  
ARCHIWUM  
NEW YORK

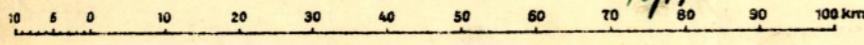


*Gra wojenna* **IV armii**

Za zgodność:  
Szefer Wydziału Zachód

1 : 1,000,000

*Galiński*  
*Kpt.*



INSTYTUT  
 ARCHIW  
 NOWY JORK

INSTYTUT  
 ARCHIW  
 NOWY JORK

INSTYTUT  
 ARCHIW  
 NOWY JORK

438

BIURO ŚCISŁEJ RADY WOJENNEJ

ODDZIAŁ IIIa.

Nr. 873/IIIa.

Gra wojenna w Inspektoracie V.

Warszawa, dnia 13 lipca 1921r.

78487  
**ŚCISLE TAJNE**  
**BARDZO PILNE**

D O

Adjutantury Generalnej Naczelnego Wodza

*d*  
Belweder

Zgodnie z decyzją Naczelnego Wodza i w częściowej zmianie rozkazu Nr. 727/IIIa. Śc. R. Woj. przenosi się początek gry wojennej w Inspektoracie V. z dnia 15. na 21 lipca.

Uczestnicy gry wojennej winni być na miejscu dnia 21. lipca rano. Gra trwać będzie przez dni 21., 22., 23. i 24 lipca.

Proszę o wydanie odpowiednich zarządzeń, celem zawiadomienia D.O.G-enów i uczestników gry.-

W razie gdyby wynikały jakieś trudności z oddaniem do dyspozycji Inspektoratu na czas gry generała porucznika Lamezana-Salinsa, który obecnie bawi na urlopie, Wódz Naczelny wyznaczył na jego miejsce generała porucznika Jędrzejowskiego.-

Otrzymują: Minister Wojny  
Szef Sztabu Generalnego WP. / do wiadomości.  
Adjutantura General. /

W Z.  
SZEFA BIURA ŚCISŁEJ RADY WOJ.:

*Pisba*  
Pułk. szt. gen.

PIŁSUDSKI  
INSTITUTE  
ARCHIVES  
New York

78487  
19. VII 1921 roku

PIŁSUDSKI  
INSTITUTE  
ARCHIVES  
New York

566

7887T

an

13/IV  
25  
②

1) Zgodnie z rozkazem Naczelnego Wodza L.415/III.a., odbędzie się w dniach 15, 16, 17 i 18 lipca gra wojenna w Inspektoracie V. w D. u. b. n. i. e. W grze wojennej wezmą udział niżej wymienieni oficerowie;

- |     |                  |                         |  |
|-----|------------------|-------------------------|--|
| 1)  | Gen.por.         | Franciszek KRAJOWSKI    | - dca 18.dyw.piech.                      |
| 2)  | " "              | Robert LAMEZAN - SALINS | - dca 0.Gen.Lwów.                        |
| 3)  | " ppor.          | Mieczysław LINDE        | - dca 6.dyw.piech.                       |
| 4)  | " "              | Eugenjusz POGORZELSKI   | - w z.dca 7 dyw.piech.                   |
| 5)  | " "              | Marjan JANUSZAJTIS      | - dca 12 dyw.piech.                      |
| 6)  | Pplk.szt.gen.    | Eugenjusz KUNISZ        | - z D.O.G.Lwów.                          |
| 7)  | Plk.p.d.Szt.Gen. | Kazimierz FABRYCY       | - dca 22.bryg.piech.                     |
| 8)  | "                | Józef TOKARZEWSKI       | - dca 6.bryg.jazdy.                      |
| 9)  | "                | Leon ZAWISTOWSKI        | - dca piech.29.dyw.<br>piech.(II.Armja). |
| 10) | "                | Albin JASIŃSKI          | - dca 11 dyw.piech.                      |
| 11) | "                | Nikołaj KOISZEWSKI      | - dca 12.p.uł.                           |
| 12) | Mjr.szt.gen.     | Franciszek ARCISZEWSKI  | - z D.O.G.Lublin.                        |
| 13) | Major            | Czesław PAWŁOWICZ       | - w z.szeft sztabu 13.dyw.<br>piech.     |
| 14) | " szt.gen.       | Jan ROZWADOWSKI         | - szef sztabu 12.dyw.<br>piech.          |
| 15) | Kpt.p.d.szt.gen. | Michał STEFANICKI       | - z Kom.Likw.VI.Armji.                   |
| 16) | Rtm. " "         | Marjan MACIEJOWSKI      | - z D.O.G.Lwów.                          |
| 17) | Kpt.szt.gen.     | Tadeusz MACHALSKI       | - z D.O.G.Lublin.                        |
| 18) | " p.d.szt.gen.   | Adam WERSCHNER          | - z 13 Dyw.Piech.                        |

Prócz wyżej wymienionych, wezmą udział w grze wojennej jak normalnie: Szef Szt.Gen., Szef Biura Ścisłej Rady Woj., Szef Oddz.III. Szt.lub jego zastępca, dwóch wyznaczonych oficerów z Biura Ścisłej Rady Woj., odnośny Inspektor Armji z dwoma oficerami i D.ca 2.giej Armji z dwoma oficerami.

2) Uczestnicy otrzymają wszelkie dalsze informacje za pośrednictwem Inspektoratu V.

Biorącym udział w grze wojennej przysługuje prawo normalnych dyet służbowych (Dzien.Rozk.43/20).

D, two Okr.Gen.w którego rejonie odbędzie się gra wojenna, (w szczególności Wydział III.a.i Wydz.Bud.Kwat.) dołożą wszelkich starań, aby ułatwić Inspektoratowi przeprowadzenie zadania.

Za zgodność:

W z. Szefa Oddziału III.Szt.

*Dukus*

Pułkownik Szt.Gen.

Minister Spraw Wojskowych

(-) S O S N K O W S K I

General porucznik.

ADJUTANT GENERALNA

NACZELNEGO WODZA

L. 42. 7887T

25.VII 1921 roku

Wysokość...

Wydział...

Załącznik...

O t r z y m u j a :

- |  |      |
|--|------|
| Biuro Ścisłej Rady Wojennej.....           | 1    |
| Biuro Prezydjalne.....                     | 2    |
| Oddział III.Sztabu.....                    | 3    |
| Adjutantura Generalna.....                 | 4    |
| Inspektorat V.....                         | 5    |
| D.O.G.Lwów.....                            | 6    |
| " Lublin.....                              | 7    |
| II.Armja.....                              | 8    |
| 6, 7, 11, 13, 18 i 19 Dywizja Piechoty.... | 9-15 |
| Komisja Likwid.VI.Armji.....               | 16   |
| 6 Bryg.Jazdy.....                          | 17   |
| 22 " piechoty.....                         | 18   |
| 12 p.ulanów.....                           | 19   |



Oddział III-a

Nr 702/III.a.

Do

ROZKAZ WYKONAWCZY DLA GRY WOJENNEJ  
INSPEKTORATU III.

ADJUTANTURY GENERALNEJ

Belweder.

Przedkłada się do wiadomości:

Na tamt.Nr.154/tj/Wyszk.:

I/ Naczelnny Wódz w zasadzie zaakceptował założenie do gry wojennej, podane w załącznikach Nr.3.i 4.Polecik jednak zrobić nacisk na następujące momenty:

1/ partja niebieska przez energiczną akcję swej osłony w rejonie Chojnic, przeprowadzoną jaknajaktywniej, czasami za pomocą kontrataków, musi dążyć do zyskania na czasie, a nadto do zmuszenia czerwonych do wciągnięcia rezerw w walkę w kierunku zachodnim, by w ten sposób osłonić kierunek południowy/Noteć/, skąd ma wyjść kontruderzenie niebieskich.

2/ partja czerwona wykonywuje nakazany ruch na zachód dla połączenia się z korpusem pruskim; celem zabezpieczenia się od południa atakować winna nie tylko na Chojnice, ale również na Nakło i Bydgoszcz, aby zabezpieczyć prawe skrzydło korpusu.

II/ W sprawie obsady personalnej/załącznik Nr.1./ Naczelnny Wódz zarządził następujące zmiany:

1/ pułk.szt.gen.Kleeberg ma zostać dowódcą dywizji partji niebieskiej; na jego miejsce wyznaczyć jednego z dywizjonerów niebieskich, proponowanych przez Inspektorat III.

2/ obsadzić innymi oficerami według uznania Inspektoratu III. stanowiska, które Inspektorat powierzył: pułk.Miszke, płk.Bzowskiemu, gen.ppor.Milewskiemu, ppułk.Prymusowi, pułk.Szczanieckiemu, ppułk.szt.gen.Pomazańskiemu i ppłk.Skorobohatemu.

Na miejsce gen.ppor.Milewskiego i ppułk.szt.gen.Pomazańskiego należałoby powołać gen.ppor.Hausera i gen.ppor.Minkiewicza.

3/ wreszcie na dowódców korpusów Naczelnny Wódz wyznaczył: gen.por.Raszewskiego/partja niebieska/ i gen.ppor.Czykiela/partja czerwona/.

8059 J  
2.12.  
Wpłynęło dn. 102 / roku  
Wyszło dn. 192 - roku  
Załączników



568



U w a g a: zgodnie z rozkazem Naczelnego Wodza Nr.451/III.a. na grze wojennej obecny będzie Inspektor II. z jednym oficerem, którego Inspektor III. zawiadomi, powołując się na rozkaz Nr.451/III.a.

III/ Sposób przeprowadzenia przedwstępnej gry. Inspektorat III. roześle założenia gry i instrukcje wprost od siebie/powołując się na rozkaz Naczelnego Wodza Nr.451/III.a./do dowódców Korpusów dla wypracowania przez nich rozkazów, na zasadzie których szczegółowe rozkazy wypracować mają dywizjonerzy i brygadjerzy z tem, aby prace te nadesłane zostały do Inspektoratu III. bezwzględnie przed dniem 5. lipca.

Na zasadzie tych rozkazów Inspektorat III. zestawi w dniu 5. lipca na szkicu w skali 1:300.000 ogólną sytuację obu stron dla Naczelnego Wodza.

IV/ Właściwa gra wojenna w obecności Naczelnego Wodza odbędzie się w dniach 6., 7. i 8. lipca. Inspektor armji pierwszego dnia/6. lipca/ omówi pokrótce wytworzoną sytuację i na jej podstawie da założenia do prac dnia drugiego. Po rozgrywce dnia drugiego sytuację omówi Naczelnny Wódz i da plan do ostatecznej rozgrywki, która odbędzie się w dniu trzecim, przy udziale Inspektorów, dców korpusów i dywizji.

V/ Techniczne przygotowanie.

1/ Jako miejsce gry wybrać należy nie Bydgoszcz, a miejscowość w rejonie Nakło-Więcbork-Szubin z dogodnym dojazdem szosowym i kolejowym; o wyborze miejsca należy powiadomić Biuro Scisłej Rady Wojennej do dnia 1. lipca.

2/ Uczestnicy gry i ich ordynansi muszą mieć zapewnione kwatery choćby płatne oraz możność zaprowiantowania się za opłatą. Dla samej gry musi być wybrane dogodne pomieszczenie/duża sala z przyległymi pokojami, dobre oświetlenie i. t. d./, przygotowane mapy, przybory piśmienne i t. p.

Pomocy w zakresie tych przygotowań udzieli D. O. G. Pomorze, o co jednocześnie Biuro Scisłej Rady Wojennej zwraca się do Pana Ministra Spraw Wojskowych.

3/ Uczestnicy gry wojennej będą oddzielnym rozkazem M. S. Wojsk. oddani do dyspozycji Inspektoratu na czas gry. Inspektorat III. ze swej strony zawiadomi, rozsyłając równocześnie założenie i program



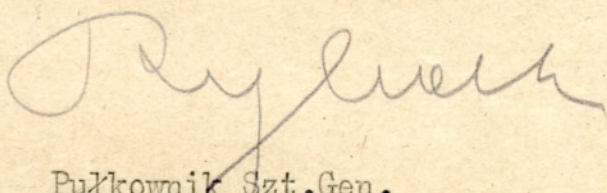
gry, jej uczestników, powołując się na rozkaz Naczelnego Wodza Nr. 451/III.a.i odnośny rozkaz M.S.Wojsk. Uczestnicy winni być na miejscu już w dniu 5.lipca.0 miejscu dokąd się mają stawić i terminie zawiadomi Inspektorat III.jaknajszybciej Ministerstwo Spraw Wojskowych.

4/ W sprawie przyjazdu Naczelnego Wodza wyda zarządzenia dodatkowe Adjutantura Generalna.

Z Biura Scisłej Rady Wojennej przybędzie pułk.szt.gen.Rybak, pułk.szt.gen.Piskor i jeszcze dwóch kapitanów.

5/ Dla pokrycia zwiększonych wydatków osobistych Biuro Scisłej Rady Wojennej wystąpiło do Pana Ministra z wnioskiem o przyznanie na czas gry dodatkowych dyet jej uczestnikom.Pod tym względem wyda oddzielne rozkazy M.S.Wojsk.

Szef Biura Scisłej Rady Wojennej



Pułkownik Szt.Gen.



BIURO  
ŚCISŁEJ RADY WOJENNEJ

Oddział III-a

Nr. *327/ma*

Rozkaz wykonawczy  
do gry wojennej  
Inspektoratu V.

ADJUTANTURA GENERALNA  
NACZELNEGO WODZA  
8060J,  
Wiadomość dn. 2. VII 1921 roku  
Lp. zła dn. 1921 roku  
Z łączników

8060 J,  
Warszawa, d. 30. czerwca 1921 r.

ŚCISŁE POUFNE!

Do  
Adjutantury Generalnej

Belweder.

Przesyła się do wiadomości z prośbą o przedłożenie  
Naczelnemu Wodzowi.

Na tamt. Nr. 158 z dn. 20. VI. 21.:

I/ Naczelnny Wódz w zasadzie zaakceptował założenie do  
gry wojennej, proponowane przez Inspektorat V., polecił jed-  
nak położyć w tem założeniu nacisk na akcję 3./niebieskiej/  
dyw. piech. Dywizja ta nie powinna usuwać się bez walki, a  
przeciwnie, przez energiczną obronę rejonu Równego, obroną  
aktywną zmusić przeciwnika do zaangażowania znaczniejszych  
sił w kierunku na Równe, aby tym sposobem odwrócić jego głów-  
ne uderzenie od rejonu koncentracji sił niebieskich, przezna-  
czonych do kontruderzenia.

W razie słabego nacisku czerwonych na Równe winna 3. dy-  
wizja piech. przez aktywne działanie zmusić wojska czerwone  
do zaangażowania w tym kierunku większych sił, dzięki czemu  
dywizje 1. i 2. niebieskie będą mogły w piernszej fazie swego  
kontruderzenia mieć do czynienia tylko z 13. dyw. czerwoną.

W akcji tej 3. dyw. piech. niebieska powinna jaknajszerej  
wyzyskać punkty obronne na Horyniu, względnie umocnie-  
nia twierdzy Równego i Dubna.

II/ W sprawie obsady personalnej Naczelnny Wódz zarzą-  
dził, co następuje:

1/ dowódcą korpusu niebieskiego będzie gen. por. Lameza  
dowódcą korpusu czerwonego - gen. por. Krajowski.

2/ Stanowiska, które Inspektorat proponuje obsadzić  
przez: ppłk. Bajera, pułk. Bokszczanina, pułk. Beckera, gen. ppor.  
Szymańskiego i pułk. Wolgniera należy odpowiednio obsadzić  
przez: pułk. Zawistowskiego, pułk. Jasńskiego, gen. ppor. Pogo-



rzelskiego, gen. ppor. Lindego i pułk. Fabrycego.

III/ Gra odbywać się będzie w dniach 16., 17. i 18. lipca. W dniu 18. lipca gra odbywać się będzie pod bezpośrednim kierownictwem Naczelnego Wodza.

IV/ Wódz Naczelny zaaprobował sposób przeprowadzenia gry przedwstępnej, proponowany przez Inspektorat V. z tym, że sytuacja, osiągnięta w dniu X - 2 i X - 3 ma być uwidoczni-  
na na szkicu w skali 1:300.000. i przedstawiona Naczelnemu Wodzowi. W dniu 16. i 17. lipca grę prowadzić będzie Inspektor V. Dnia 17. lipca Naczelny Wódz omówi wytworzoną sytuację i osobiście da wskazówki i założenia do ostatecznej rozgrywki, która w dniu 18. lipca odbędzie się przy udziale Inspektorów, dowódców korpusów i dywizji/brygad jazdy/ w obecności i pod kierunkiem Naczelnego Wodza.

V/ Wykonanie techniczne.

1/ Naczelny Wódz zgodził się, aby gra wojenna odbyła się w Dubnie.

2/ Uczestnicy gry i ich ordynansi muszą mieć zapewnione kwatery choćby płatne oraz możliwość zaprowiantowania się za opłatą. Dla samej gry musi być wybrane dogodne pomieszczenie/duża sala z przyległymi pokojami, dobre oświetlenie i t.d./, przygotowany papier, materiały piśmienne i tp.

Pomocy w zakresie tych przygotowań udzieli D.O.G.LUBLIN, zgodnie z rozkazem M.S.Wojsk.

VI/ Uczestnicy gry wojennej będą oddzielnym rozkazem M.S.Wojsk. oddani do dyspozycji Inspektoratu V. na czas gry wojennej. Inspektorat ze swej strony zawiadomi, rozsyłając równocześnie założenia i program gry, jej uczestników, powołując się na rozkaz Naczelnego Wodza Nr. 451/III. a. i odpowiadający rozkaz M.S.Wojskowych.

Uczestnicy winni być na miejscu już w dniu 15. lipca.



VII/ W sprawie przyjazdu Naczelnego Wodza zarządzenia dodatkowe wyda Adjutantura Generalna.

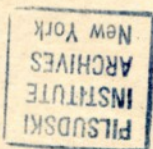
Z Biura Ścisłej Rady Wojennej przybędzie pułk.Szt.Gen. Rybak, ppłk.Szt.Gen.Kutrzeba i jeszcze dwóch kapitanów.Zgodnie z rozk.Nr.451/III.a.na grze wojennej Inspektoratu V. asystować będzie Inspektor IV.z dwoma oficerami.O terminie gry Inspektor V.uwiadomi Inspektora IV.

VIII/ Dla pokrycia zwiększonych wydatków osobistych Biuro Ścisłej Rady Wojennej wystąpiło z wnioskiem do Pana Ministra o przyznanie na czas gry dodatkowych dyet jej uczestnikom.Pod tym względem wyda oddzielne rozkazy M.S. Wojskowych.

Otrzymują w różnych brzmieniach:Inspektorat V.,Adjutantura Generalna i Pan Minister Spraw Wojskowych.

Szef B.Śc.R.W.i 2.Zast.Szefa Sztabu Gen.

Pułk. Szt. Gen.



440 573