

Westerplatte

DNI



Liczba graczy: 1-4
Czas gry: 45-60 minut
Wiek: od 8 lat

WSTĘP

Westerplatte, 1 września 1939 roku. Któż nie zna tej nazwy i tej daty? Choć pamięć historyczna i wiedza o najnowszych dziejach Polski z biegiem lat słabnie, to nadal większości z nas symboliczny początek II wojny światowej, kiedy to Polska została napadnięta przez Niemcy i Słowację, a następnie przez Związek Radziecki, kojarzy się z Westerplatte.

O bohaterskiej obronie półwyspu powstały filmy, książki, audycje radiowe, przedstawienia teatralne, paradokumentalny komiks, a nawet e-book. Teraz ukazała się w Polsce także gra planszowa „7 dni Westerplatte”.

Dzieje polskiej składnicy amunicyjnej zaczynają się wiosną 1919 r. W polskim rządzie opracowano wówczas tajną operację wykupu niemieckich nieruchomości na Westerplatte, co miało umocnić polską pozycję w Gdańsku. Jesienią 1919 r. ten arcyważny, strategicznie położony półwysp znalazł się w polskich rękach. „Kto ma Westerplatte, ten panuje nad wejściem do portu gdańskiego”.

20 stycznia 1926 r. wystawiono pierwszą służbę wartowniczą w Wojskowych Magazynach Tranzytowych na Westerplatte (nazwę tę zmieniono później na Wojskową Składnicę Amunicyjną, a następnie – Wojskową Składnicę Tranzytową).

W pierwszych latach istnienia placówki służba na Westerplatte była wyjątkowo ciężka. Składały się na to m.in. złe warunki zakwaterowania, izolacja od świata zewnętrznego, pozostawanie w nieustannej gotowości wobec możliwej prowokacji ze strony Niemców gdańskich, a od 1933 roku realne zagrożenie stanowiły także ataki uzbrojonych bojówek. Wprowadzono więc system wymiany załóg co pół roku, pozwalający utrzymać sprawność oddziału wartowniczego. Westerplatte było jedynym takim miejscem, gdzie polski żołnierz miał wroga tuż za murem o grubości zaledwie połowy cegły.

Z biegiem czasu wzrastały wymagania wobec żołnierzy kierowanych do służby w Wojskowej Składnicy Tranzytovej na Westerplatte. Była to istotna zmiana w stosunku do pierwszych lat funkcjonowania Składnicy. Świetnie wyszkoleny, wysportowany, zdyscyplinowany, odporny psychicznie, uzbrojony i wyposażony polski żołnierz na Westerplatte, cechujący się bardzo wysokim

morale i patriotyzmem, przewyższał wielokrotnie żołnierza niemieckiego. Polscy żołnierze mieli inne niż dzisiaj spojrzenie na obronę Ojczyzny, której niepodległość liczyła wówczas niespełna dwadzieścia lat. Walkę w obronie Polski uważali za obowiązek i zaszczyt. Nic więc dziwnego, że trwali na posterunku siedem dni, a mogliby bronić się tak samo długo jak Hel, czyli do 2 października.

Podkreślić tu należy, że tuż po wojnie powstał politycznie motywowany mit o rzekomym funkcjonowaniu rozkazu obrony Westerplatte przez 12 godzin. Takiego zadania polscy żołnierze nie otrzymali! W przypadku puczu w Gdańsku mieli zająć strategiczne obiekty w porcie gdańskim. Od załogi Westerplatte wymagano, by do czasu nadejścia desantu wspierającego obronę wytrzymała ewentualną napaść przez co najmniej kilka godzin (planowo sześć godzin), wystarczających do przetransportowania wsparcia z portu w Gdyni. W razie wojny załoga Westerplatte miała jednak bronić się do wyczerpania możliwości, do czego była szkolona na wiele miesięcy przed 1 września 1939. Wojskową Składnicę Tranzytową przygotowano do długotrwałej obrony w osamotnieniu.

Pod wartowniami znajdowały się specjalne ukryte schrony (kabinę bojowe). Znakomicie zaprojektowane i umocnione koszary, nowoczesne i doskonałe uzbrojenie takie jak artyleria i ciężka broń maszynowa polskiej produkcji, zapasy amunicji, żywności oraz niezależne źródła poboru wody pozwalały na prowadzenie walk przez kilka tygodni.

Niemiecka militaryzacja Gdańska w 1939 r. wymusiła konieczność skrytego wzmocnienia Składnicy dodatkową grupą żołnierzy. Do końca sierpnia na Westerplatte znalazło się około 235 osób. Jedna trzecia z nich stale czuwała na stanowiskach obronnych. Pozostali byli gotowi udzielić im wsparcia już w ciągu dwóch minut od ogłoszenia alarmu. Tak wysoki poziom wyszkolenia żołnierze zawdzięczali dowódcy kompanii wartowniczej kpt. Franciszkowi Dąbrowskiemu.

Opracowane na podstawie oceny terenu Składnicy i potencjalnych działań przeciwnika taktyczne plany obrony, zatwierdzone w 1939 r. przez Sztab Główny, zakładały utworzenie dwóch pierścieni systemu obronnego. Plan przewidywał, że do obrony pierścienia zewnętrznego użyta zostanie jedna trzecia załogi. Dwie trzecie sił stanowić miało obsadę wartowni i załogę koszar. Zewnętrzny pierścień obronny tworzyły drewniano-ziemne placówki (umocnienia polowe), będące gniazdami broni maszynowej umiejscowionymi głównie na sztucznych (wały lub obwałowania po dawnych fortyfikacjach) podwyższeniach terenu. Po wyczerpaniu możliwości obrony obsada placówek miała się ewakuować do wartowni, które stanowiły wewnętrzny pierścień obronny. W oknach wartowni, jak i w ich podziemnych kabinach bojowych, znajdowały się stanowiska broni maszynowej, które miały precyzyjnie wytyczone pola ostrzału.

1 września 1939 r. pancernik „Schleswig-Holstein” o godz. 04.48 (trzy minuty po tym, jak zaczęły się walki o Poczta Polską w Gdańsku oraz na całej granicy polsko-niemieckiej) rozpoczął krótkotrwały ostrzał Westerplatte. Wkrótce potem ruszyła do ataku doborowa kompania szturmowa Kriegsmarine wspierana m.in. przez gdańskie formacje SS. Dwukrotny szturm Niemców załamał się w ogniu nieustępliwiej obrony Polaków. Te szturdy to jedyna większa aktywność Niemców w działaniach na lądzie przeciwko Westerplatte.

Każdy kolejny dzień walki o Składnicę wzmacniał morale polskich żołnierzy, a Niemcy stali się bezradni wobec zacieklego oporu i świetnie przemyślanego systemu obrony. Niemiecki Blitzkrieg przekształcił się na Westerplatte w wojnę pozycyjną, której nie rozstrzygnęły ani ostrzał dokonany przez pancernik „Schleswig – Holstein” ani atak artylerii z lądu i z morza, ani wyjątkowo ciężkie bombardowanie z powietrza 2 września. Półwysp Westerplatte, zryty bombami i pociskami, stwarzał coraz lepsze warunki do obrony, morale żołnierzy przekonywanych o swojej sile roso, a niewielka liczba rannych nie osłabiła znacząco zdolności obronnych Polaków.

Bezradność Niemców wywołała wściekłość Adolfa Hitlera. Do 7 września nie podjęli żadnej większej działalności na lądzie poza zbieraniem informacji o przeciwniku, który poprzez swój upór napawał ich strachem. Po rozpoznawczym ataku 7 września Niemcy postanowili zablokować Składnicę, nie próbując jej zdobywać i czekając na rozwój wydarzeń w walkach o Gdynię i Kępę Oksywską. Tym większe było ich zaskoczenie, gdy nieoczekiwanie nad koszarami, w chwili gdy nie prowadzono żadnych walk, zawisła biała flaga. Kapitulacją ogłoszoną przez komendanta Składnicy majora Henryka Sucharskiego byli także mocno zaskoczeni i rozpaczeni obrońcy.

O ile obronie Poczty Polskiej w Gdańsku można przypisać rolę propagandową, to obrona Wojskowej Składnicy Tranzytovej na Westerplatte miała już znaczenie strategiczne, wiążąc bardzo liczne siły niemieckie i odciążając tym samym pozostałe odcinki Wybrzeża. Zablokowane oddziały nie mogły być w tym samym czasie użyte w innych miejscach. Podkreślali to zresztą niemieccy dowódcy w swoich raportach i relacjach. Obrona miała także olbrzymie znaczenie moralne i propagandowe.

Mam nadzieję, że dzięki grze „7 dni Westerplatte”, która luźno nawiązuje do historii obrony Wojskowej Składnicy Tranzytovej, wielu graczy, szczególnie młodych, zainteresuje się nie tylko historią Westerplatte, ale także dziejami walk polskiego żołnierza na niemal wszystkich frontach II wojny światowej.

Mariusz Wójtowicz-Podhorski
Muzeum Westerplatte Stowarzyszenia
Rekonstrukcji Historycznej Wojskowej Składnicy Tranzytovej na Westerplatte
www.westerplatte.org

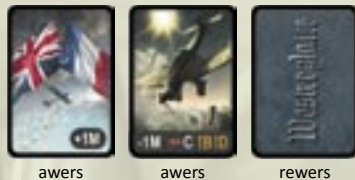
ZAWARTOŚĆ

- 1 plansza
- instrukcja



4 pionki polskich oficerów

12 kart wydarzeń
(6 pozytywnych i 6 negatywnych)



64 karty ataku niemieckiego:



24 karty pierwszego etapu

40 kart drugiego etapu



6 dwustronnych kafli pół akcji



5 x żeton dodatkowego ruchu



4 x żeton ograniczonego ruchu



4 x żeton dodatkowej akcji



2 x żeton spalonego pola



74 x cegła muru



16 x znacznik amunicji



4 x znacznik granatu
moździerzowego



5 x znacznik rany



4 x znacznik miny



1 x znacznik morale





POZIOMY TRUDNOŚCI

Rozgrywkę w „7 dni Westerplatte” można prowadzić na 3 różnych poziomach trudności. Na każdym zmieniają się strony kafli akcji oraz tor morale, losuje się również inne karty wydarzeń.

1. Łatwy

Trening dla najmniej doświadczonych graczy.

Wydarzenia: Gracze korzystają wyłącznie z 6 kart wydarzeń pozytywnych.

Kafle pół akcji umieszcza się stroną łatwiejszą do góry (oznaczoną zieloną kropką).

Znacznik morale ustawiany jest na zielonym (łatwiejszym) torze morale.

2. Średni

Przeznaczony dla osób mających pewne doświadczenie w grach planszowych.

Wydarzenia: Należy wylosować 3 karty wydarzeń spośród 6 kart wydarzeń pozytywnych i kolejne 3 karty spośród 6 kart wydarzeń negatywnych.

Kafle pół akcji umieszcza się stroną łatwiejszą do góry (oznaczoną zieloną kropką).

Znacznik morale ustawiany jest na zielonym (łatwiejszym) torze morale.

3. Trudny

Wariant przeznaczony dla najbardziej doświadczonych graczy.

Wydarzenia: Losuje się 3 karty wydarzeń spośród 6 kart wydarzeń pozytywnych i kolejne 3 karty spośród 6 kart wydarzeń negatywnych.

Kafle pół akcji umieszcza się stroną trudniejszą do góry (oznaczoną czerwoną kropką).

Znacznik morale ustawiany jest na czerwonym (trudniejszym) torze morale.

Uwaga: Obie strony kafli akcji „+1 Morale” wyglądają tak samo.

PRZYGOTOWANIE

- Planszę kładzie się na środku stołu.
- Gracze wspólnie decydują, na jakim poziomie trudności będą grali.
- Należy potasować 6 kafli akcji i położyć w losowej kolejności na sześciu polach akcji odpowiednią stroną do góry.
- Odpowiednie znaczniki umieszcza się na kaflach akcji:
 - Miny** – ustawić 3 lub 4 znaczniki min.
 - Moździerz** – ustawić 3 lub 4 znaczniki granatów moździerzowych.
 - Odbudowa muru** – ustawić 6 lub 8 znaczników cegieł, zgrupowanych po dwie, jedna na drugiej. Niewykorzystane znaczniki odkładamy do pudełka.
- Każdy gracz kładzie przed sobą po 2 znaczniki **amunicji**, a pozostałe ustawia się w puli obok planszy.
- Obok planszy, w osobnych kupkach kładziemy: żetony dodatkowego ruchu, żetony ograniczonego ruchu, żetony dodatkowej akcji, żetony spalonych pól, znaczniki ran.
- Znacznik morale trzeba umieścić na polu / na odpowiednim torze morale.
- Na każdym zaznaczonym polu na planszy i na kaflach akcji należy położyć w dwóch rzędach 6 cegieł muru obronnego – obrazują one wytrzymałość pól.
- Każdy gracz wybiera pionek oficera i stawia go na środkowym z pięciu wysuniętych pól obronnych.

Uwaga: W grze 1-osobowej gracz kieruje dwoma oficerami. Pozostałych dwóch oficerów odkłada się do pudełka.
- Obok planszy kładzie się stos zakrytych kart ataku niemieckiego (karty drugiego etapu należy potasować, następnie położyć na nich potasowane karty pierwszego etapu).
- Przed grą tasuje się również talię kart wydarzeń zgodnie z poziomem trudności i kładzie ją zakrytą obok planszy (patrz: „Poziomy trudności”). 6 kart wydarzeń nie biorących udziału w rozgrywce, należy odłożyć do pudełka.
- W grze jedno/dwu-osobowej należy odrzucić pierwszą kartę ze stosu kart ataku na stos odrzuconych pierwszego dnia walki, a kolejne dwie położyć na odpowiednich torach ataku niemieckiego. W grze trzy/cztero-osobowej wyciąga się i wprowadza do gry **trzy** karty ataku niemieckiego.

Uwaga: W pierwszej rundzie wyciągnięte karty ataku niemieckiego stawiamy na odpowiednich torach, ale nie odbywa się ruch oddziałów.
- Najstarszy gracz zostaje graczem początkowym.

PRZEBIEG GRY

Gra podzielona jest na dni, a każdy dzień na tury graczy. Dzień gry kończy się, w momencie gdy obok planszy na polu danego dnia obrony (1-7) znajdzie się 8 kart ataku niemieckiego. Opis końca dnia walki znajduje się w dalszej części instrukcji.

Po wyciągnięciu trzech początkowych kart najstarszy gracz rozpoczyna grę. Po nim swoją turę wykonuje gracz po jego lewej stronie itd. Tura każdego gracza składa się z 4 etapów; pierwszy jest ściśle związany z jego ruchem, a pozostałe trzy to działania wojsk niemieckich.

1. Akcja/ruch

Gracz może wykonać – w dowolnej kolejności – **dwa ruchy i jedną akcję**. Może też zdecydować, że wykona tylko jeden ruch albo nie wykona żadnego. Wolno mu również zrezygnować z wykonywania akcji.

1.1 Ruch

Gracz może przesunąć **swój** pionek oficera, korzystając z dróg łączących poszczególne pola półwyspu Westerplatte. Jeden punkt ruchu odpowiada przesunięciu pionka na sąsiednie pole. Pola to: 6 wartowni (kafla akcji) oraz 5 wysuniętych placówek obronnych (okrągłe pola).

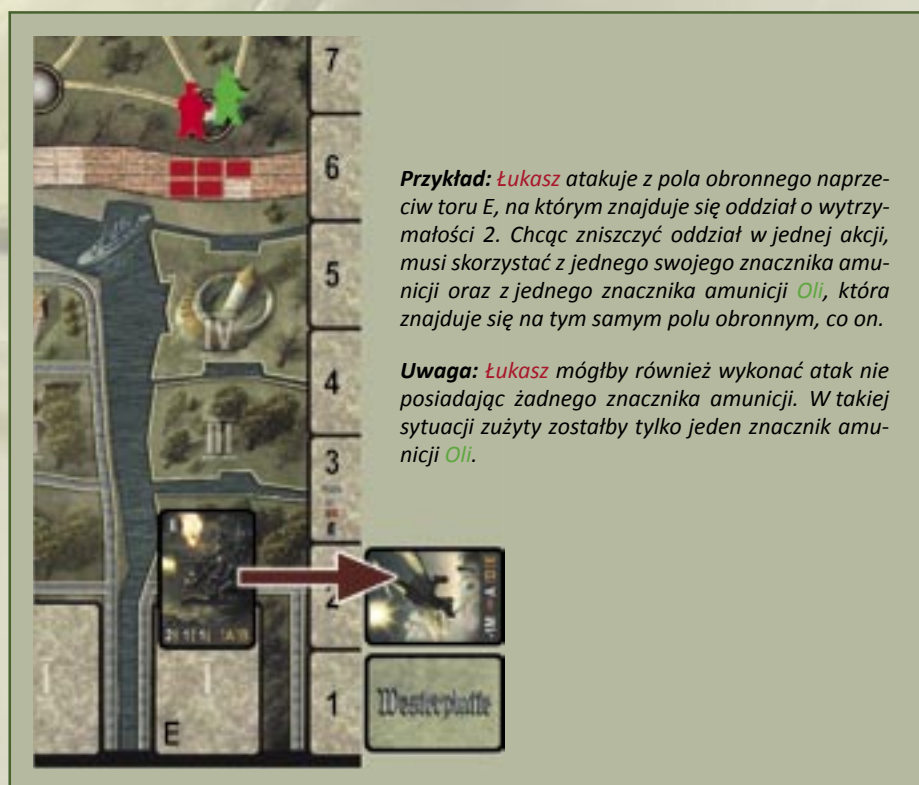
1.2 Akcja

Gracz w swojej turze może wybrać: atak z wysuniętych pól obronnych lub akcję na jednym z kaflów. Aby zaatakować, pionek gracza musi znajdować się na jednym z pięciu wysuniętych pól obronnych. Aby wykonać akcję z kafla, pionek gracza musi znajdować się na danym kaflu akcji. Gracz może wykonać **tylko jedną akcję**, nawet jeśli w swojej turze znajdzie się na kilku wysuniętych polach obronnych lub kilku kaflach akcji.

Atak z wysuniętych pól obronnych

Akcję tę można wykonać z jednego z pięciu wysuniętych pól obronnych. Gracz z danego pola obronnego może atakować wyłącznie oddział na torze ataku **naprzeciw** pola obronnego, na którym znajduje się jego pionek. Wolno przy tym użyć tylko jednego własnego znacznika amunicji, niezależnie od wytrzymałości oddziału. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy gracz przemieści się na wysunięte pole obronne, na którym znajduje się pionek innego gracza; wtedy kosztem jednej akcji można zadać dwa obrażenia (każdy z graczy traci po jednym znaczniku amunicji). Jeśli atakowany oddział ma więcej niż jeden punkt wytrzymałości, wówczas na karcie umieszcza się 1 znacznik ran za każde zadane obrażenie. Jeżeli liczba obrażeń jest równa punktom wytrzymałości danego oddziału, to kartę oddziału usuwa się z planszy na stos kart odrzuconych bieżącego dnia walki, a znaczniki ran wracają do puli obok planszy.

Uwaga: Znaczniki ran nie są limitowane. Jeżeli ich braknie, można je zastąpić np. drobną monetą.



Akcja na kaflu akcji

Aby wykonać akcję, pionek gracza musi znajdować się na danym kaflu. Kafle pozwalają na wykonanie następujących akcji:



A) +1 Morale

Akcja na tym kaflu pozwala na podniesienie morale o jeden poziom. Wysokość morale przedstawiona jest na torze morale.

Gdy morale rośnie powyżej neutralnego poziomu:



Na pierwszym poziomie wysokiego morale gracze dokładają jeden, wybrany przez siebie, znacznik moździerza, miny lub 2 cegły muru do zapasów na odpowiednim kaflu akcji.



Na drugim poziomie wysokiego morale gracze otrzymują 5 żetonów dodatkowego ruchu – dzielą te żetony pomiędzy sobą. Żeton dodatkowego ruchu daje graczowi trzeci punkt ruchu w danej turze.

Uwaga: W jednej turze nie można zużyć więcej niż jeden żeton dodatkowego ruchu.

Uwaga: Jeżeli gracze osiągnęli poziom drugi negatywnego morale i otrzymali żeton ograniczonego ruchu, a następnie w wyniku swoich akcji doszli do poziomu drugiego wysokiego morale, wówczas żetony dodatkowego i ograniczonego ruchu znoszą się.

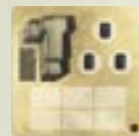


Na trzecim poziomie wysokiego morale gracze otrzymują 4 żetony dodatkowej akcji. Jeżeli nie da się ich rozdzielić równo, to wszyscy gracze wspólnie decydują, kto z nich otrzyma o jeden żeton więcej. Żetony te pozwalają graczom wykonać dodatkową akcję w swoich turach. Po dotarciu do tego pola gracze automatycznie przesuwają znacznik morale na \odot/\odot .

Uwaga: W jednej turze nie można zużyć więcej niż jeden żeton dodatkowej akcji.

Uwaga: Jeśli gracze podnieśli morale na to pole po raz kolejny w grze, a obok planszy znajduje się tylko kilka żetonów dodatkowego ruchu/dodatkowej akcji, gracze dostają ich mniej.

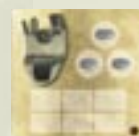
Uwaga: Zużyte żetony dodatkowej akcji oraz dodatkowego/ograniczonego ruchu odkłada się do puli obok planszy.



B) Moździerz

Atak moździerzowy pozwala zadać **dwa obrażenia** jednemu oddziałowi niemieckiemu. Atakowany oddział może znajdować się na dowolnym z pięciu torów ataku niemieckiego. Jeśli oddział ma jeden punkt wytrzymałości, nadmiarowe obrażenia przepadają, jeśli trzy – wówczas na karcie umieszczane są 2 znaczniki ran. Moździerz ma ograniczoną ilość amunicji, wskazaną przez znaczniki granatów moździerzowych, które leżą na kaflu moździerza. Po wystrzale znacznik granatu moździerzowego odkładany jest obok planszy.

Uwaga: Jeżeli na kaflu akcji „Moździerz” wszystkie miejsca na granaty moździerzowe są zajęte, to gracze nie otrzymują dodatkowych znaczników granatów moździerzowych z tytułu wzrostu morale i zagrania karty wydarzenia „Dodatkowy granat moździerzowy”.



C) Miny

Akcja ta pozwala wystawić jedną minę na dowolnym **pustym** torze ataku niemieckiego. Gracz zabiera znacznik miny z kafla akcji i umieszcza go na **dowolnym** polu toru ataku niemieckiego, na którym nie ma żadnej karty. Ilość min jest ograniczona. Gdy nowy oddział niemiecki przejdzie lub zatrzyma się na polu, na

którym leży mina, jest od razu usuwany z planszy na stos kart odrzuconych bieżącego dnia walki, a minę odkłada się obok planszy.

Uwaga: Jeżeli na kaflu akcji „Mina” wszystkie miejsca na miny są zajęte, gracze nie otrzymują dodatkowych znaczników min z tytułu wzrostu morale i zagrania karty wydarzenia „Dodatkowa mina”.



D) Odbudowa muru

Akcja ta pozwala na odbudowanie zniszczonego muru. Maksymalny jego poziom (liczba cegieł) na każdym z 11 pól wynosi 6. Gracz zabiera **dwie** cegły muru z kafla akcji i uzupełnia nimi braki na **jednym**, wybranym przez siebie polu muru (może to być również pole, na którym mur został doszczętnie zniszczony).

Uwaga: Z akcji tej można skorzystać dopiero, gdy ataki niemieckie doprowadzą do utraty cegieł muru.

Uwaga: Jeżeli gracz może dołożyć tylko jedną cegłę muru, to druga przepada i należy umieścić ją obok planszy, tworząc dodatkową pulę. Z tej puli wolno skorzystać, gdy zostanie odkryta karta wydarzenia „Umocnienie muru”.



E) Pobranie amunicji

Ta akcja pozwala pobrać 3 lub 4 (w zależności od strony kafła) znaczki amunicji. Ich liczba w grze jest ograniczona. Jeśli wszyscy gracze posiadają dużo amunicji, może się zdarzyć, że jej zasoby będą mniejsze niż wskazany w akcji limit – wówczas gracz dobiera całą pozostałą jej część. Zużyta amunicję umieszcza się z powrotem w puli obok planszy.

Uwaga: Amunicja **nie kończy się** tak jak znaczki moździerza, min i cegły odbudowy muru, co znaczy że może być ona na bieżąco uzupełniana przez graczy, o ile tylko w danej chwili jest dostępna w puli obok planszy.



F) Cofnięcie jednostek

Akcja ta pozwala na cofnięcie trzech lub dwóch (w zależności od strony kafła) oddziałów o **dwie** pola. Należy pamiętać, że oddziały niemieckie uzbrojone w ciężkie karabiny maszynowe atakują dopiero, gdy stoją na ostatnim (IV) polu toru ataku.

2. Atak oddziałów niemieckich

Oddziałami atakującymi są wszystkie baterie haubic stojące na pierwszych polach (I) toru ataku oraz oddziały wyposażone w ciężkie karabiny maszynowe, stojące na ostatnim (IV) polu toru ataku. Baterie haubic niszczą jedną cegłę muru najbliższej toru ataku, na którym się znajdują. Jednostki wyposażone w ciężkie karabiny maszynowe niszczą jedną lub dwie (zależnie od siły ognia jednostki) cegły muru najbliższej swojego toru ataku.

Jeśli na wysuniętym polu obronnym nie ma już muru, zniszczenie przechodzi na jedno z dwóch pól z tyłu, do których prowadzą drogi z wysuniętego pola obronnego. Gracze **sami wybierają**, które z dwóch pól otrzymuje obrażenia.



Przykład: Na torze A stoi oddział uzbrojony w ciężki karabin maszynowy, który znajduje się na drugim polu toru (II) – nie atakuje on w tej turze. Tor B jest pusty. Na pierwszym polu (I) toru C znajduje się bateria haubic, która niszczy 1 cegłę muru. Na torach D i E, na IV polu toru ataku, stoją oddziały uzbrojone w ciężkie karabiny maszynowe. Na torze D oddział ma siłę ataku 1 i niszczy jedną cegłę muru na wysuniętym polu obronnym naprzeciw tego toru. Na torze E oddział ma siłę ataku 2. Ponieważ na polu obronnym naprzeciw tego toru mur obronny składa się wyłącznie z jednej cegły, jedno obrażenie musi przejść na jeden z dwóch kafli znajdujący się za tym polem. Gracze wspólnie decydują który kafel przyjmie obrażenia. W tym przykładzie zdecydowali, że usuną jeden znaczek cegły z lewego kafelka.

3. Nowa karta

Po zakończonym etapie ataku oddziałów niemieckich gracz dobiera nową kartę ze stosu kart ataku niemieckiego. W zależności od tego, jaka to karta (patrz. „Karty ataku niemieckiego”), stawia ją na odpowiednim torze ataku lub natychmiast wykonuje akcje z tej karty, po czym odkłada ją na stos kart odrzuconych odpowiedniego dnia obrony.

Karty ataku niemieckiego

W grze występują 3 rodzaje kart ataku niemieckiego: karty oddziału, ataku lotniczego oraz spadku morale. Karty oddziału różnią się między sobą wytrzymałością, szybkością i siłą ataku oraz tym, na których torach się pojawią i które oddziały zostaną przemieszczone.

Karty oddziałów:



Karty ataku lotniczego i spadku morale działają natychmiast i oprócz spowodowania uszkodzenia muru (tylko atak lotniczy) i spadku morale, mają też, jak każdy oddział, wpływ na ruch oddziałów znajdujących się na torach ataku.



A) Karty oddziału

Jeśli nowa karta jest oddziałem, od razu kładziemy ją na torze ataku niemieckiego. Każda karta oddziału w lewym górnym rogu posiada zaznaczone torze, na których należy ją położyć: A, B, C, D lub E. **Jednocześnie na jednym torze może się znajdować tylko jeden oddział.** Gdy nowy oddział ma się pojawić na torze, na którym znajduje się już inny oddział, nowy pojawia się na pierwszym pustym torze po prawej od tego oddziału. Jeśli wszystkie torze po prawo są zajęte, oddział ten stawia się na pierwszym wolnym torze od lewej strony.



Przykład: Nową kartą jest oddział, który ma znaleźć się na torze D. Tory A, D i E są zajęte. Nowa jednostka pojawia się na torze B.

Uwaga: Jeśli wszystkie tory ataku niemieckiego na planszy są zajęte, następuje spadek morale i ruch oddziałów na planszy, a nowa karta oddziału zostaje odłożona na **spód talii ataku niemieckiego**.

B) Karty ataku lotniczego

Atak lotniczy ma dwa działania:

- 1) morale obrońców spada o jeden poziom;
- 2) niszczy jedną cegłę muru na zaznaczonym na karcie polu. Kartę ataku lotniczego odkłada się na stos kart odrzuconych odpowiedniego dnia obrony.

C) Karty spadku morale

Westerplatte jest pod ciągłym ostrzałem, morale oraz zdolności bojowe polskich oddziałów spadają. Morale spada o jeden, a karta spadku morale odkładana jest na stos kart odrzuconych odpowiedniego dnia obrony.

Spadek morale

Gdy morale spada poniżej neutralnego poziomu:

Na pierwszym poziomie niskiego morale gracze tracą jeden znacznik miny, moździerz lub 2 cegły muru z zapasów na odpowiednim kaflu. Gracze mogą wybrać, co tracą (warunkiem jest posiadanie danego znacznika, jeżeli gracze nie posiadają żadnego ze znaczników, wówczas nic nie tracą).

Na drugim poziomie niskiego morale gracze dzielą między sobą (możliwie równo) 4 żetony ograniczonego ruchu. Należy je zużyć jak najszybciej, po jednym w danej turze. Każdy żeton powoduje utratę jednego punktu ruchu.

Na trzecim poziomie niskiego morale gracze tracą, z własnych zasobów, łącznie 5 znaczników amunicji (możliwie po równo). *Jeżeli nie posiadają 5 takich znaczników, tracą wszystkie posiadane znaczniki amunicji. Stracone znaczniki należy odłożyć do puli obok planszy.*

Uwaga: Gdy znacznik morale spadnie na najniższe pole, należy przestawić go z powrotem na / .

Uwaga: Jeśli morale jest na niskim poziomie, podniesienie go (kafel akcji +1 Morale) sprawia, że znacznik morale wraca na / .

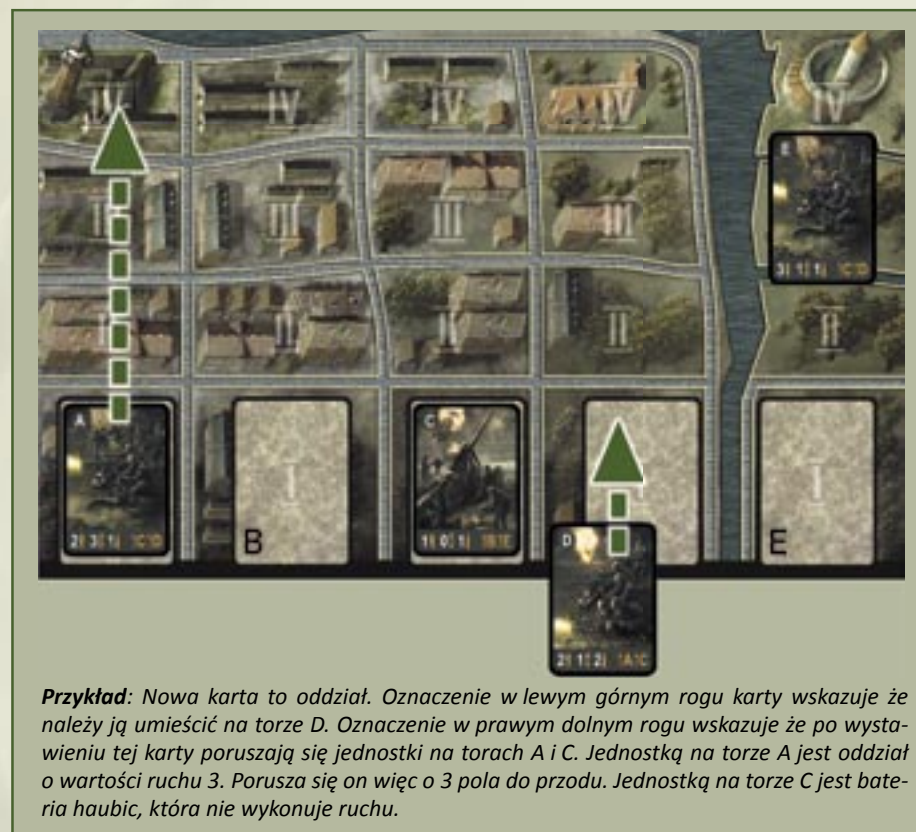
4. Ruch oddziałów

Na dole każdej karty znajdują się oznaczenia dwóch torów, np. . Gdy dana karta zostanie wprowadzona do gry, oddziały na tych torach poruszają się do przodu. Oddziały wyposażone w ciężkie karabiny maszynowe poruszają się o 1 lub 3 pola do przodu; jest to zaznaczone na dole danej karty oddziału. Oddziały poruszające się o jedno pole są powolniejsze i zazwyczaj

zadają więcej obrażeń, te, które poruszają się o trzy pola, są na ogół słabsze i łatwiejsze do zniszczenia.

Uwaga: Baterie haubic nigdy się nie poruszają.

Po wykonaniu ruchu oddziałów tura danego gracza kończy się.



Przykład: Nowa karta to oddział. Oznaczenie w lewym górnym rogu karty wskazuje że należy ją umieścić na torze D. Oznaczenie w prawym dolnym rogu wskazuje że po wystawieniu tej karty poruszają się jednostki na torach A i C. Jednostką na torze A jest oddział o wartości ruchu 3. Porusza się on więc o 3 pola do przodu. Jednostką na torze C jest bateria haubic, która nie wykonuje ruchu.

Nowy dzień

Gdy na stosie kart odrzuconych danego dnia obok planszy znajdzie się osiem **odkrytych kart** (ataku lotniczego, spadku morale i/lub oddziału), kończy się jeden dzień obrony. Zanim to nastąpi, aktywny gracz musi skończyć swoją turę. Następnie osiem odkrytych kart ataku jest **zakrywanych** (obracanych na drugą stronę, aby zaznaczyć, że dany dzień dobiegł końca). Gdy tylko karty zostaną zakryte, gracze odkrywają wierzchnią kartę z talii wydarzeń i postępują zgodnie z opisem na karcie. Zrealizowane karty wydarzeń odkłada się do pudełka. Opis kart wydarzeń znajduje się na końcu instrukcji.

Uwaga: Jeśli gracz, w którego turze odłożona została ósma karta ataku niemieckiego, w etapie „Nowa karta”, dociągnie kartę ataku lotniczego lub spadku morale, akcja z tej karty jest wykonywana. Następnie kartę odrzuca się na stos kart odrzuconych **następnego** dnia obrony.

Koniec trzeciego dnia walki

Gdy skończy się trzeci dzień walki (rozegrane zostanie trzecie wydarzenie), gracze otrzymują dodatkowe zasoby. Na trzech kaflach, których wykorzystanie jest ograniczone przez ilość znaczników (moździerz, miny i odbudowa muru), odnawia się zasoby do ich maksymalnych wartości.

Uwaga: Miny uzupełnia się w takiej ilości, jaka jest aktualnie dostępna w puli obok planszy.

KONIEC GRY

Gra kończy się na jeden z dwóch sposobów:

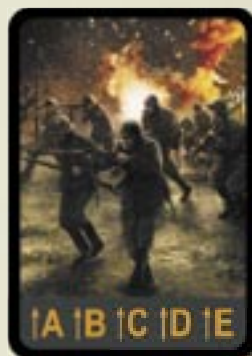
1. Zniszczenie muru na **dwóch kaflach** akcji. Jeśli mur na wysuniętym polu obronnym zostaje doszczętnie zniszczony, zniszczenia przechodzą na wybrane przez graczy kafle akcji. Jeśli w dowolnym momencie gry na **dwóch kaflach** akcji nie ma cegieł muru, gracze przegrywają. (Przyjmuje się, że umocnienia obronne są tak bardzo zniszczone, że każdy kolejny atak wroga kończy się kłęską obrońców).
2. Koniec siódmego dnia. Gdy gracze odłożą ostatnie 8 kart ataku niemieckiego na stos odrzuconych ostatniego (7) dnia obrony obok planszy i dotrą do końca tury gracza, w której się to udało, wygrywają grę.

KARTY WYDARZEŃ

Negatywne:



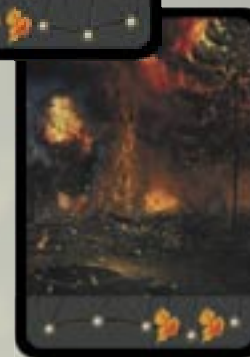
Ostrzał z pancernika – Gracze zdejmują cegły muru, w zależności od karty, z pól B i D lub A, C i E



Natarcie oddziałów niemieckich – Oddziały niemieckie (o ile się tam znajdują) przemieszczają się, w zależności od karty, na torach B, C i D lub na wszystkich torach, przesuając się o tyle pól do przodu, ile wynosi ich wartość ruchu. Kart haubic się nie przesuwa.



Spalone pola – Zaznaczone połączenie pomiędzy polami, w zależności od karty, jest „spalone” przez cały jeden dzień. Nie można z niego korzystać (przechodzić przez nie) aż do momentu wyciągnięcia kolejnej karty wydarzenia. Zaznacza się to, umieszczając na planszy 2 żetony spalonych pól, w miejscach wskazanych na karcie.



Pozytywne:



Umocnienie muru – obrońcy otrzymują, w zależności od karty, 2 lub 3 dodatkowe cegły muru, które muszą od razu dołożyć na dowolne pola zniszczonego muru. Cegły te, w przeciwieństwie do akcji „Odbudowa muru”, **można** rozdzielić pomiędzy 2 lub 3 pola. Jeżeli zniszczeń było mniej niż cegieł muru, które gracze otrzymali do dyspozycji, to nadmiarowe cegły przepadają i należy odłożyć je do puli obok planszy.



Wzrost morale – Kolejne państwa przyłączają się do wojny – morale obrońców rośnie. Znacznik poziomu morale należy przesunąć o jedno pole w prawo.

UWAGA: Jeżeli znacznik znajdował się na jednym z trzech pól po lewej stronie (niskie morale), to wraca na ☉/☉.



Dodatkowa amunicja – Gracze otrzymują 4 znaczniki amunicji, które rozdzielają, w miarę równo, między siebie.

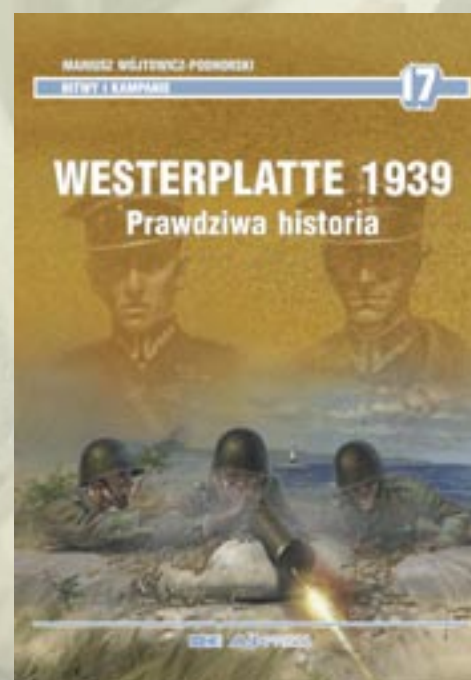


Dodatkowy granat móżdziejowy – obrońcy zyskują dodatkowy znacznik granatu móżdziejowego, który umieszczają na kafelku akcji „Móżdziej”.



Dodatkowa mina – obrońcy zyskują dodatkowy znacznik miny, który umieszczają na kafelku akcji „Mina”.

Wszystkim osobom, które chciałyby poszerzyć swoją wiedzę na temat obrony Wojskowej Składnicy Tranzytowej na Westerplatte polecamy poniższe publikacje książkowe:



Komiks *Westerplatte Załoga śmierci* autorstwa Mariusza Wójtowicza-Podhorskiego i Krzysztofa Wyrzykowskiego, który ukazał się nakładem Wydawnictwa Zin Zin Press®, oraz obszerną monografię *Westerplatte 1939 Prawdziwa historia*, wydanej przez Wydawnictwo AJ-Press, której autorem jest również Mariusz Wójtowicz-Podhorski.

Autor gry:
Łukasz Woźniak
Ilustracje:
Aleksander Karcz



Wydawca:
© ST Games Spółka z o.o.
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 3



Dystrybutor:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com
Masz jakieś pytania?
Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Patronat:

