14+

1-2

30-45 MIN

Muzeum II Wojny Światowej

Westerplatte

GRA PLANSZOWA



INSTRUKCJA

Autor: **Bartosz Odorowicz**

INSTRUKCJA GRY

„Westerplatte” to gra dla jednego lub dwóch graczy. W rozgrywce samodzielnej kierujesz stroną polską w przygotowaniach do walk i w ich trakcie, a ruchy niemieckie wyznacza skrypt, który Ty wcielasz w życie. Rozgrywka dwuosobowa ma 2 tryby: kooperacyjny i rywalizacyjny.

Celem gry jest powtórzenie osiągnięcia załogi Westerplatte w 1939 roku i przetrwanie do 7 września (zarówno w rozgrywce solo, jak i w przypadku kierowania polską stroną w rozgrywce dwuosobowej kooperacyjnej) albo zdobycie koszar (jeśli reprezentujesz stronę niemiecką w trybie rywalizacji). Wytrwanie do 7 września jest możliwe dzięki przemyślanej rozbudowie umocnień na półwyspie, a później skutecznej obronie przed nacierającymi siłami niemieckimi. Kolejne scenariusze podnoszą poziom trudności wyzwania.

Rozgrywka podzielona została na dwa etapy: **budowa reduty** (lata 1933–1939) oraz **obrona reduty** (wrzesień 1939).

ELEMENTY GRY

24 KARTY

Nazwa karty ataku i kolor dnia.

Symbol dodatkowej akcji w scenariuszu trudnym.

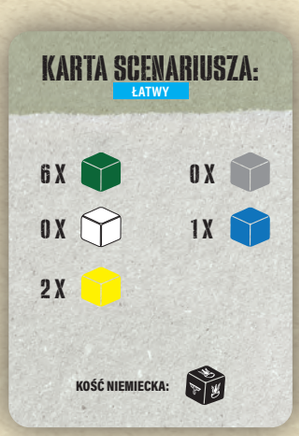
Ilustracja.

Efekt karty ataku.

Wspomnienia obrońców.



18 KART ATAKU



3 KARTY SCENARIUSZY



3 KARTY POMOCY

12 KOŚCI WALKI



6 CZARNYCH



6 BIAŁYCH



Na kościach widnieją symbole polskiego i niemieckiego wojska.

18 DWUSTRONNYCH ŻETONÓW OBRONY



STRONA „ROZPOZNANY”



STRONA „UKRYTY”

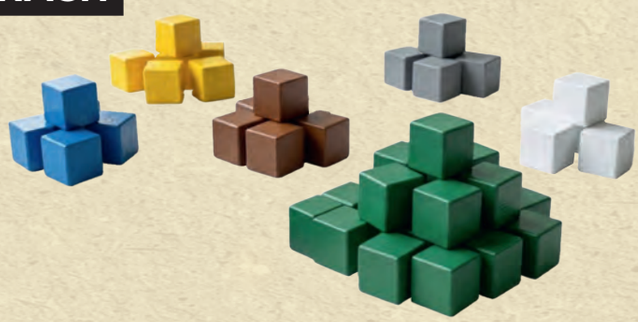
10 POZOSTAŁYCH ŻETONÓW



3 × ZASIEKI | 3 × POLE OSTRZAŁU | 2 × OFICER | 1 × DZIAŁO PRZECIW-LOTNICZE | 1 × ZNACZNIK RUNDY

46 ZNACZNIKÓW NIEMIECKICH JEDNOSTEK W RÓŻNYCH KOLORACH

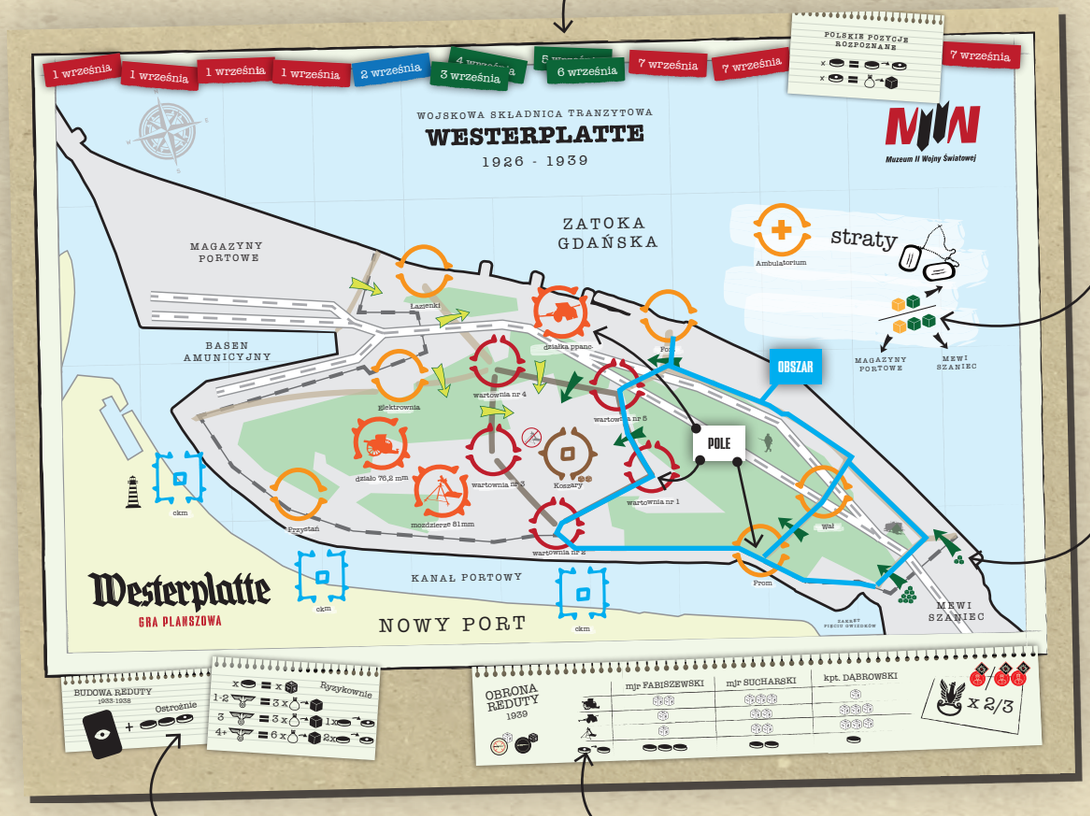
- ZIELONE (22) – PIECHOTA
- SZARE (4) – SAMOCHODY PANCERNE
- BIAŁE (4) – OKRĘTY
- ŻÓŁTE (6) – DESANT
- NIEBIESKIE (5) – CIĘŻKIE KARABINY MASZYNOWE (CKM)
- BRĄZOWE (5) – SAPERZY



1 WORECZEK BAWEŁNIANY



PLANSZA DO GRY



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Rozłóż **planszę** przed sobą.
2. Wybierz scenariusz rozgrywki: **łatwy, średni, zaawansowany, trudny** albo **historyczny**. Do każdego z nich przypisane są:
   - **karta scenariusza** – przedstawia skład sił niemieckich do rozstawienia na planszy
   - **kolor kości walki** używanej przez siły niemieckie (biała – mniej korzystna dla Niemców, czarna – korzystniejsza dla Niemców)
   - informacja o zasadach dodatkowych (jeśli występują w danym scenariuszu).
   - Przy pierwszej rozgrywce zaleca się wybrać scenariusz **łatwy**.
3. Przygotuj do rozgrywki **tor ataku niemieckiego**, wykonując kolejno poniższe czynności:
   - Potasuj wszystkie **czerwone karty ataku niemieckiego**.
   - Bez podglądania wylosuj tyle kart, ile jest czerwonych pól na **torze ataku niemieckiego**.
   - Umieść te karty zakryte nad górną krawędzią planszy w miejscach wskazanych **przez tor ataku niemieckiego** dla czerwonych kart, a pozostałe karty odłóż do pudełka bez podglądania.

     Analogicznie należy postąpić **z kartami ataku niemieckiego niebieskimi** (wylosuj jedną) **i zielonymi** (wylosuj dwie). Umieść te karty nad górną krawędzią planszy zgodnie z kolejnością kolorów **wskazaną na torze ataku niemieckiego**.

     UWAGA! W przypadku scenariusza **historycznego** z powyższych talii należy przed losowaniem usunąć karty z symbolem ✱, a następnie wybrać spośród czerwonych kart **ostrzał okrętowy** i umieścić go na pierwszym polu toru ataku niemieckiego.

     UWAGA! W przypadku scenariusza **trudnego** karty, które nie znalazły się na torze ataku niemieckiego, mogą być jeszcze używane w trakcie rozgrywki i należy je umieścić zakryte w pobliżu planszy.
4. **Znaczniki niemieckich jednostek** (drewniane sześciany w różnych kolorach) umieść na planszy w podanych miejscach, zgodnie z informacjami na wybranej karcie scenariusza:
   - jednostki niemieckiej **piechoty** (**zielone** znaczniki) u nasady półwyspu, na **obszarze Mewi Szaniec**
   - **samochody pancerne** (**szare** znaczniki) u nasady półwyspu razem z **piechotą** niemiecką
   - jednostki niemieckich ckm (**niebieskie** znaczniki) na polach w obszarze Nowy Port
   - jednostki niemieckie biorące udział w potencjalnym desancie lub ataku **od strony magazynu przy nabrzeżu** (**żółte** znaczniki) w zachodniej części półwyspu
   - **okręt** niemiecki (**białe** znaczniki) na **Zakręcie Pięciu Gwizdków**.

   Są to siły niemieckie (bojówek nazistowskich i oddziałów gdańskich), które – jak szacowano – zagrażają Westerplatte. Do obrony przed nimi rozpoczęto rozbudowę instalacji obronnych.
5. W pobliżu planszy połóż 3 szare znaczniki samochodów pancernych i 3 brązowe znaczniki saperów szturmowych. Wszystkie pozostałe jednostki niemieckie wrzuć do woreczka. **UWAGA:** Scenariusz historyczny wprowadza dalsze zmiany w tym punkcie przygotowania rozgrywki (patrz str. XX).
6. **Żeton oficera** umieść na **polu „Mjr Fabiszewski”** na **stanowisku dowodzenia**.
7. **Żetony obrony** ułóż w 3 stosach po 6 żetonów w pobliżu napisu „**Budowa reduty 1933–1939**”.
8. Obok nich umieść wszystkie **żetony: pole ostrzału, zasieki, działo przeciwlotnicze**, a także drugi **żeton oficera**.
9. Znacznik rundy połóż pod pierwszym polem toru ataku niemieckiego (1 września).
10. W pobliżu planszy połóż białe i czarne **kości walki**.

Teraz możesz rozpocząć właściwą rozgrywkę.



OGÓLNY PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka podzielona została na 2 etapy: **budowa reduty** (lata 1933–1939) oraz **obrona reduty** (wrzesień 1939). W etapie I będziesz starać się zbudować skuteczny system obrony, a w etapie II system ten zostanie sprawdzony w ogniu walki z siłami niemieckimi.

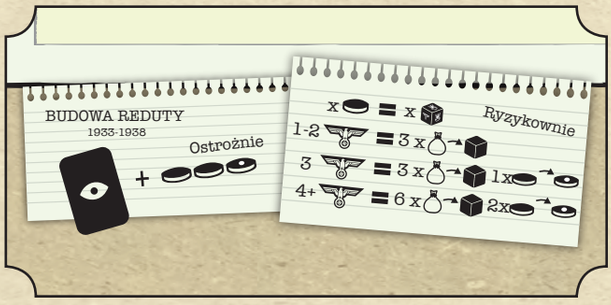
Rozgrywka kończy się, gdy zostanie spełniony jeden z warunków:

- W dowolnym momencie gry **zniszczone zostaną koszary** – wówczas gra kończy się **zwycięstwem niemieckim**.
- Z końcem ostatniej rundy ataku – wówczas, jeśli **koszary wciąż nie zostały zniszczone**, gra kończy się **zwycięstwem polskim**.

ETAP I. BUDOWA REDUTY

PRZEBIEG ROZGRYWKI W ETAPIE I

Rozgrywka w tym etapie trwa 3 rundy. W każdej rundzie masz do dyspozycji po **6 żetonów obrony** symbolizujących polskie zasoby konieczne do budowy systemu obrony. Następnie wybierasz jedną z dwóch **metod budowy umocnień** Westerplatte w tej rundzie: **ostrożnie** albo **ryzykownie**. W zależności od wybranej metody będziesz budował mniej albo więcej elementów systemu.



METODY BUDOWY UMOCNIEŃ

Ziemia, na której znajdowała się polska Wojskowa Składnica Tranzytowa na Westerplatte dzierżawiona była przez Polskę od władz Wolnego Miasta Gdańska. Aby wybudować instalacje obronne, Polacy musieli uzyskać zezwolenie od strony gdańskiej. Choć czyniono to pod pretekstem poprawy warunków służby załogi WST, a niektóre elementy planowanych budowli utajniono przed władzami Gdańska, to jednak Niemcy znali mniej więcej lokalizację wybudowanych w ten sposób obiektów.

Ostrożnie

Wykonujesz następujące działania:

1. Wybierasz z toru ataku niemieckiego jedną z **kart ataku** i odkrywasz ją. Ta karta pozostaje odkryta do końca rozgrywki.
2. Otrzymujesz do dyspozycji **3 żetony obrony** (pozostałe odrzucasz) i budujesz wybrane elementy systemu. Żetony służą do opłacenia kosztu budowy.

UWAGA! Jeden z tych 3 żetonów musisz wydać na **punkt ogniowy** (patrz s. 6) i umieścić go na planszy w pozycji „rozpoznany” .

Ryzykownie

Wykonujesz następujące działania:

1. Wybierasz, ile spośród 6 **żetonów obrony** wykorzystasz w tej rundzie. Możesz wykorzystać dowolną ich liczbę, pozostałe odrzuć.
2. Budujesz wybrane elementy systemu obrony.
3. Rzucasz tyloma **<u>czarnymi</u> kośćmi walki**, ile żetonów wybrałeś w poprzedniej fazie. Zależnie od tego, ile symboli wypadło, losujesz z **woreczka** odpowiednią liczbę **jednostek niemieckich**:

- 1 lub 2 – losujesz 3 **jednostki niemieckie**
- 3 – losujesz 3 **jednostki niemieckie** oraz wybierasz 1 ze znajdujących się na planszy **punktów obrony** i odwracasz go na stronę **„rozpoznany”**
- 4 lub więcej – losujesz 6 **jednostek niemieckich**. Wybierasz 2 ze znajdujących się na planszy **punktów ogniowych** i odwracasz je na stronę **„rozpoznany”** .

4. Ustawiasz niemieckie **jednostki** na odpowiednich polach lub obszarach planszy analogicznie jak w kroku 4. Przygotowania Rozgrywki.

Nadmierna rozbudowa polskiego potencjału wojskowego na Westerplatte, nawet prowadzona w tajemnicy, zapewne i tak nie uszłaby uwagi niemieckiego wywiadu, a to mogło spowodować zwiększenie sił skierowanych przez Niemców do zajęcia półwyspu w przypadku konfliktu.

KONIEC RUNDY

Żetonów obrony nie można zostawiać na następną rundę. **Gdy w danej rundzie wykorzystasz wszystkie żetony obrony, które były do Twojej dyspozycji, rozpoczyna się kolejna runda.** Nie musisz w każdej rundzie wybierać tej samej metody rozbudowy umocnień (ostrożnie albo ryzykownie). W każdej rundzie na nowo decydujesz o tym, która z nich będzie właściwa.

KONIEC ETAPU I

Po zakończeniu 3. rundy etapu I rozpoczyna się etap II – obrona reduty.

W pierwszej połowie lat 30. miały miejsce dwa tzw. kryzysy gdańskie (1932 rok – niezgoda władz miasta na wpłynięcie do portu niszczyciela ORP Wicher wraz delegacją okrętów brytyjskich; 1933 rok – likwidacja gdańskiej policji portowej i w odpowiedzi wzmocnienie Westerplatte kompanią piechoty), które unaoczniły polskim decydentom konieczność wzmocnienia stacjonującej na Westerplatte załogi wojskowej i zbudowania tam instalacji obronnych z prawdziwego zdarzenia.

ELEMENTY SYSTEMU OBRONY

Każdy **żeton obrony**, który masz do dyspozycji w rundzie, może posłużyć do zbudowania jednego elementu **systemu obrony** Westerplatte. Elementy te dzielą się na dwie grupy: **punkty ogniowe** oraz **pozostałe** elementy systemu obrony.

PUNKTY OGNIOWE

Instalacje obronne uzbrojone w **broń lufową** (ręczną broń maszynową, moździerze lub działa), wraz z obsadą to **punkty ogniowe**.
Aby **wybudować** wybrany punkt ogniowy, należy umieścić **1 żeton obrony** ze swoich zasobów na wybranym polu na planszy (wyjątek: działo przeciwlotnicze, patrz s. 8).
UWAGA! Umieszczone na planszy **punkty ogniowe nie mogą być poruszane ani zdejmowane** w etapie I.
Każdy punkt ogniowy może wykonać **strzał.** Oznacza to rzut kośćmi. Liczba i typ kości są określone dla każdego punktu ogniowego.



Obraz 1. Punkty ogniowe: wartownie, placówki, koszary, działo, moździerze, działka ppanc.

KOSZARY

Centralny punkt polskiej obrony i cel niemieckiego natarcia. W etapie I **musisz** zbudować koszary (umieścić na ich polu przynajmniej 1 żeton obrony).

Strzał

- Koszary strzelają **ogniem pojedynczym** (kostki czarne) albo **huraganowym** (kostki białe).
- Koszary mogą wykonać **1 strzał w każdej fazie reakcji obrońcy podczas Natarcia (patrz s. 13).**
- Koszary strzelają **z siłą 1–2 kostek** – do jednostek piechoty na obszarze, na którym się znajdują. Siła strzału zależy od liczby żetonów obrony, znajdujących się na polu koszar (po jednej kostce za każdy żeton).
- Nie wymagają rozkazu do wykonania strzału.

Efekty specjalne

Na polu **koszary** możesz umieścić również **drugi żeton obrony**, wzmacniając w ten sposób konstrukcję koszar i zwiększając ich odporność na ataki i siłę ognia.
Koszary są odporne na ostrzał niemieckich **ckm-ów**.

Oficer może na nich użyć **rozkazu: przegrupowanie – ukrycie**.
Koszary mogą być niszczone przez niemiecką piechotę (patrz: karta ataku „Natarcie”, s. 13).

WARTOWNIE

Lekkie budowle fortyfikacyjne z umocnioną izbą bojową w piwnicy.

Strzał

- Wartownia może wykonać **1 strzał w każdej fazie reakcji obrońcy podczas Natarcia.**
- Wartownia strzela **z siłą 1 kostki** do jednostek piechoty na jednym z sąsiednich obszarów.
- Nie wymaga rozkazu do wykonania strzału.
- Strzela **ogniem pojedynczym** (kostki czarne) albo **huraganowym** (kostki białe).

Efekty specjalne

Wartownia jest odporna na ostrzał niemieckich **ckm-ów**.
Oficer może na niej użyć **rozkazu przegrupowanie – ukrycie**.

Nazwa „wartownia” nie oddaje znaczenia tych obiektów dla obrony Westerplatte. Były to budynki niewielkie, lecz o wzmocnionej konstrukcji, z ukrytym podpiwniczeniem. Stanowiło ono dobrze chronioną izbę bojową z ciężką bronią maszynową i znacznymi zapasami amunicji.

PLACÓWKA

Lekkie drewniano-ziemne umocnienia polowe.

Strzał

- Placówka może wykonać **1 strzał w każdej fazie reakcji obrońcy podczas Natarcia**.
- Placówka strzela **z siłą 1 kostki** do jednostek piechoty na jednym z sąsiednich obszarów.
- Nie wymaga rozkazu do wykonania strzału.
- Strzela ogniem **pojedynczym** (kostki czarne) albo **huraganowym** (kostki białe).

Efekty specjalne

Oficer może na niej użyć **rozkazu przegrupowanie – ukrycie** albo **marsz**.

Oprócz budowy pierścienia betonowych wartowni wokół koszar – centralnego punktu obrony – powstaje także drugi, zewnętrzny pierścień obrony, czyli system placówek. Były to umocnienia ziemno-drewniane wyposażone w lekką broń maszynową.

DZIAŁO

pojedyncza armata polowa, wzór 1902/26, kaliber 76,2 mm.

Strzał

- Działo wymaga wydania przez **oficera** rozkazu **ostrzał – działo**.
- Strzela z siłą 1, 2 albo 3 kostek w zależności od **oficera**, który wydaje rozkaz.
- Może ostrzeliwać wyłącznie stanowiska niemieckich **ckm-ów**.
- Strzela zawsze ogniem **huraganowym**, a więc po strzale zmienia status na **„rozpoznane”**.

Efekty specjalne

Oficer może użyć na dziale **rozkazu przegrupowanie – ukrycie** albo **marsz**.

Raz na rozgrywkę: jeżeli okręt niemiecki ma siłę 1, 2 lub 3 znaczników, możesz wykorzystać rozkaz oficera **ostrzał** i próbować ostrzelać okręt niemiecki. Jeżeli na kościach walki wypadną 3 , trwale usuwasz 1 znacznik z okrętu niemieckiego – uszkodziłeś jedną z wież artylerii, zmniejszając liczbę kostek walki, które będą używane do wykonania akcji **ostrzał** przez okręt niemiecki.

MOŹDZIERZE

4 moździerze, kaliber 81 mm, stanowiące wsparcie artyleryjskie obrony.

Strzał:

- Moździerze wymagają wydania przez **oficera rozkazu ostrzał – moździerze**.
- Strzela z siłą 1, 2 albo 3 kostek w zależności od **oficera**, który wydaje rozkaz.
- Strzelają do jednostek piechoty na dowolnym obszarze, za wyjątkiem obszaru centralnego (z koszarami, oznaczony symbolem).

- Moździerze strzelają zawsze ogniem **huraganowym**, a więc po strzale zmieniają swój status na **„rozpoznane”**.

Efekty specjalne

Oficer może na nich użyć rozkazu **przegrupowanie** – **ukrycie** albo **marsz**.

DZIAŁKA PRZECIWPANCERNE

Dwa działka, kaliber 37 mm, przydatne, gdy Niemcy używają samochodów pancernych.

Strzał:

- Działka przeciwpancerne wymagają użycia przez oficera rozkazu **ostrzał – działka przeciwpancerne**.
- Celem strzału mogą być wyłącznie jednostki niemieckich pojazdów pancernych. Nie strzelają do piechoty.
- Strzelają z siłą 1, 2 albo 3 kostek w zależności od **oficera**, który wydaje rozkaz.
- Strzelają **na dowolny obszar**.
- Strzelają one zawsze ogniem **huraganowym**, a więc po strzale zmieniają status na „rozpoznane”.

Efekty specjalne

Oficer może na nich użyć **rozkazu przegrupowanie – ukrycie** albo **marsz**.

DZIAŁO PRZECIWLOTNICZE

Działo typu Bofors, kaliber 40 mm, na lawecie kołowej, możliwe do użycia przeciwko samolotom, pojazdom samochodów i piechocie.

Budowa

Aby wybudować działo przeciwlotnicze, należy **odrzucić 1 żeton** obrony i umieścić na wybranym obszarze **żeton działa przeciwlotniczego,** zwracając je w kierunku wskazującym konkretny sąsiedni obszar, będący celem działa.

Strzał

- Działo przeciwlotnicze może wykonać **1 strzał w każdej fazie reakcji obrońcy podczas Natarcia.**
- Nie wymaga rozkazu do wykonania strzału.
- Celem strzału może być:
  - piechota lub pojazd pancerny znajdujące się na tym samym obszarze co **żeton działa przeciwlotniczego** lub na obszarze sąsiednim (wskazanym przez kierunek, w którym działo jest zwrócone).
  - lotnictwo - tylko podczas rozpatrywania karty ataku „nalot”. Efektem celnego strzału jest zanegowanie wybranego przez Ciebie celu nalotu – jeden wybrany cel wskazany na karcie ataku nie zostaje zniszczony.
- Działo przeciwlotnicze strzela **zawsze z siłą 1 kostki i ogniem huraganowym**, a więc po strzale zmienia swój status na „rozpoznane”.

Efekty specjalne

Oficer może na nim użyć **rozkazu przegrupowanie – marsz** i/lub wybrać kierunek zwrócenia działa. Samo działo, ze względu na duże wymiary, nigdy nie zostaje ponownie ukryte.
Jeżeli w trakcie Natarcia, podczas fazy **kontynuacji natarcia** na obszarze, na którym znajduje się żeton działa przeciwlotniczego, znajdują się również jakiekolwiek jednostki niemieckie, żeton ten należy usunąć z rozgrywki.

POZOSTAŁE ELEMENTY SYSTEMU OBRONY

Aby wybudować lub pozyskać element systemu obrony niebędący punktem ogniowym, odrzuć 1 żeton obrony i umieść na planszy odpowiedni żeton (wyjątek: ambulatorium, patrz s. 9).

ZASIEKI

System przeszkód utrudniających poruszanie się atakującym.

Budowa

Umieść **żeton zasieki** na dowolnym obszarze.

Działanie

Zasieki jednorazowo **wstrzymują ruch sił niemieckich** w trakcie **natarcia**, kiedy są one na obszarze z zasiekami i w fazie ruchu niemieckiego powinny, zgodnie ze strzałkami, przemieścić się na kolejny obszar. Siły niemieckie na tym obszarze tracą ruch, a żeton zasieków należy odrzucić z gry.

UWAGA! Zasieki nie działają na wagon cysternę!

STREFA OSTRZAŁU

Wycinane w terenie zakrzewionym przesieki, które poprawiają pole ostrzału poszczególnych punktów ogniowych.

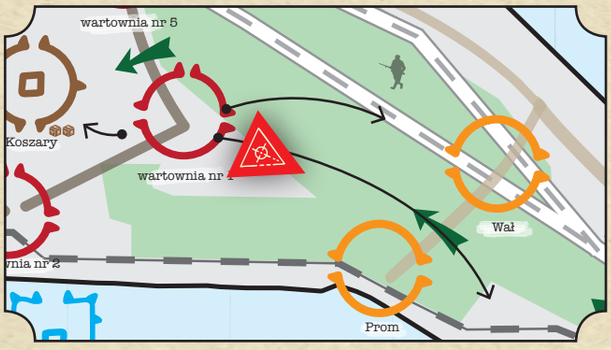
Budowa

Umieść żeton strefy ostrzału tak, aby dotykał pola **placówki, wartowni** albo **koszar** i był skierowany w stronę obszaru sąsiadującego z tym, na/przy którym znajduje się to pole.

Działanie

Do końca gry **placówka, wartownia** lub **koszary** z dołożoną strefą ostrzału mogą wykonać strzał do wojsk przeciwnika o 1 obszar dalej w kierunku wyznaczonym przez ułożenie żetonu strefa ostrzału.

Przykład: Wartownia nr 1 może strzelać na dwa sąsiednie obszary, a dzięki strefie ostrzału również o jeden obszar dalej, poza placówki Wał i Prom.



W trakcie prowadzonych latem 1939 roku prac przygotowujących Westerplatte do obrony budowano od wschodu dodatkowe przeszkody utrudniające poruszanie się przeciwnikowi (zasieki). Przerzedzono również roślinność w niektórych miejscach, aby polepszyć pole ostrzału z poszczególnych punktów ogniowych.

OFICEROWIE

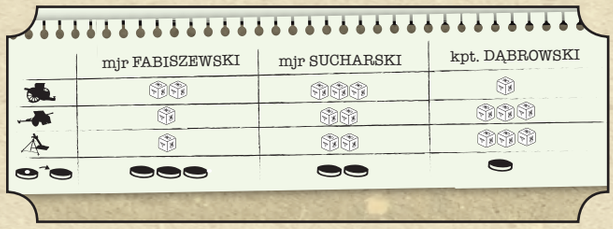
Do służby na Westerplatte zostają wybrani najlepsi oficerowie Wojska Polskiego.

Pozyskanie

1. Na **stanowisku dowodzenia** możesz (ale nie musisz) przesunąć **żeton oficera** z pola „mjr Fabiszewski" na pole „mjr Sucharski".
2. Umieść **żeton oficera** na polu „kpt. Dąbrowski".

Działanie

Do końca gry posiadasz 2 oficerów zamiast 1. Każdy z oficerów może wydać po 1 rozkazie w każdej rundzie etapu II, zgodnie ze swoimi kompetencjami na stanowisku dowodzenia.



Potajemnie wzmacnia się również załogę Westerplatte, kierując do służby doborowych żołnierzy i sprawdzonych oficerów. Przemyca się również na teren składnicy zakazaną umowami polsko-gdańskimi broń ciężką (działo, moździerze, działa przeciwpancerne). Obrońcy nie mieli do dyspozycji działa przeciwlotniczego , jednak pojawia się ono w grze.

AMBULATORIUM

Miejsce opieki medycznej nad rannymi żołnierzami, a także przechowywania lekarstw, środków opatrunkowych i przyrządów chirurgicznych.

Budowa

Aby wybudować ambulatorium, umieść **1 żeton obrony na polu ambulatorium** na planszy (podobnie jak w przypadku punktów ogniowych).

Działanie

1. Jeśli na koniec danej rundy na **obszarze strat bojowych** są co najmniej 2 żetony obrony, ambulatorium aktywuje się samoczynnie. Każdorazowo zmienia status na **„rozpoznane"**.
2. Bierzesz 2 żetony obrony z **obszaru strat bojowych**. Jeden z nich odrzucasz z gry, a drugi

umieszczasz na pustym polu **wartowni** albo **placówki** (jako **„ukryty”**).

3. Przywrócony w ten sposób żeton obrony jest traktowany jako wartownia/placówka dla wszystkich zasad gry.

Autorami koncepcji obrony i poszczególnych obiektów są płk Józef Siłakowski i kpt. inż. Mieczysław Kruszewski. Obrona została pomyślana jako okrężna ze względu na możliwość ataku nie tylko od nasady półwyspu, ale również przez Kanał Portowy, desantu od strony morza i ataku ze strony basenu portowego. Przygotowywano się jednak na atak bojówek niemieckich z Wolnego Miasta Gdańska, czyli sił nieregularnych, i to w warunkach ograniczonego kryzysu lokalnego. Nie zakładano raczej ataku regularnych sił Wehrmachtu w warunkach pełnoskalowego konfliktu.

WZMACNIANIE SIŁ NIEMIECKICH

Wylosowane znaczniki niemieckie układa się na planszy na odpowiednich polach lub obszarach, zgodnie z ich kolorem:

- zielone – piechota niemiecka – **na obszarze Mewi Szaniec**
- białe – ostrzał z okrętów – **na obszarze Zakręt Pięciu Gwizdków**
- szare – samochód pancerny – **na obszarze Mewi Szaniec**
- niebieskie – ciężkie karabiny maszynowe (ckm) – na polach **w obszarze Nowy Port.** Jeśli wszystkie pola ckm są już zajęte, a wylosowana została kolejna niebieska kostka, umieść ją na wybranej zielonej karcie na torze ataku niemieckiego. Oznacza to konieczność wykonania ostrzału z ckm z obszaru Nowego Portu przed aktywacją tej karty.
- żółte – atak przez Kanał Portowy – **na obszarze magazyny portowe**
- brązowe – saperzy, potrafią niszczyć polskie umocnienia – na torze ataku niemieckiego, na polu „Polskie pozycje rozpoznane” (wejdą do gry dopiero w późniejszym fragmencie rozgrywki).

PRZYKŁAD. BUDOWA REDUTY

Rozpoczyna się 1. runda etapu I. Andrzej decyduje, że w tej rundzie będzie budować ryzykownie. Bierze wszystkie 6 żetonów obrony przypadających na tę rundę. Musi jednak rzucić aż 6 kośćmi walki. Ma szczęście, wypadają tylko 3 symbole . Będzie więc losować tylko 3 znaczniki niemieckie z worka, a dodatkowo musi 1 z żetonów obrony przeznaczyć na zbudowanie punktu ogniowego odwróconego na pozycję „rozpoznany” , zgodnie z zasadami budowania sposobem ryzykownym.

- Decyduje zatem, że tym punktem będzie Wartownia nr 1. Umieszcza żeton obrony na polu Wartowni nr 1 symbolem „rozpoznany” do góry.

- Drugi żeton obrony wydaje na oficerów. Przesuwa żeton oficera na pole „mjr Sucharski”, pobiera również drugi żeton oficera i umieszcza go na polu „kpt. Dąbrowski”. W etapie II będzie mógł zatem wydawać 2 rozkazy co rundę.
- Kolejne dwa żetony obrony kładzie na polu koszary (w pozycji ukryty) – ten centralny punkt obrony będzie dzięki temu nieco odporniejszy na niemieckie ataki.

- Piąty żeton obrony zamienia na Wartownię nr 2 (w pozycji ukryty).

- Za ostatni kupuje (odrzucając go) żeton strefy ostrzału, który umieszcza przy Wartowni nr 2 skierowany ku nasadzie półwyspu. W ten sposób będzie mógł strzelać z Wartowni nr 2 nie tylko na sąsiedni obszar, ale także 1 obszar dalej w tym kierunku, czyli na 1. obszar, na który wkroczą Niemcy. Wspomoże w ten sposób ogniem placówki, które zamierza wybudować później.

Andrzej wydał już wszystkie swoje żetony obrony. Teraz ten mniej przyjemny moment – losowanie z woreczka niemieckich znaczników. Andrzej wkłada rękę do woreczka, chwilę w nim miesza i po kolei wyjmuje po jednym znaczniku. Pierwszy jest zielony – to niemiecka piechota. Umieszcza ją na obszarze Mewi Szaniec. Następny znacznik jest niebieski. Niestety, to te irytujące ckm-y z Nowego Portu! Umieszcza znacznik na polu ckm. Ostatni znacznik jest szary – to samochód pancerny! Umieszcza go również na obszarze Mewi Szaniec. Teraz przydałoby się chyba budować nieco ostrożniej...


ZATOKA
GDAŃSKA
straty
Ambulatorium
MAGAZYNY
PORTOWE
działka ppanc.
Fort
artownia nr 4
wartownia nr 5
rtownia nr 3
Koszary
wartownia nr 1
wartownia nr 2
Wał
Prom
ckm
ZAKRĘT
PIĘCIU GWIZDKÓW
OBRONA
REDUTY
1939
mjr FABISZEWSKI
mjr SUCHARSKI
kpt. DĄBROWSKI

ETAP II. OBRONA REDUTY

PRZEBIEG ROZGRYWKI W ETAPIE II

Rozgrywka w tym etapie trwa maksymalnie 10 rund, które w symboliczny i ogólny sposób pokazują przebieg działań prowadzonych przez Niemców przeciwko Westerplatte.
W każdej rundzie odpierasz 1 atak symbolizowany przez 1 **kartę ataku**. Na początku każdej rundy należy przesunąć **żeton aktywnej rundy** na odpowiednią **datę w torze ataku niemieckiego** i odkryć kartę ataku znajdującą się przy niej. Jeśli na karcie znajdował się niebieski znacznik ckm należy, przed rozpatrzeniem efektu z karty, przeprowadzić ostrzał ckm (patrz ostrzał okrętowy).
Po zakończeniu rozpatrywania danej karty ataku, jeśli nie został spełniony warunek zakończenia gry (patrz s. 18), rozpoczyna się kolejna runda.

UWAGA! Przed ostatnią rundą należy rozpatrzyć efekt **polskie pozycje rozpoznane!** (patrz s. 15).

Do wizyty kurtuazyjnej w Gdańsku w sierpniu 1939 roku, a w rzeczywistości do wsparcia zajmowania miasta w planowanej wojnie, skierowano stary pancernik – obecnie okręt szkolny Schleswig-Holstein. Pierwotnie do Gdańska miał zawitać inny okręt – krążownik lekki Königsberg o mniejszej sile ognia niż Schleswig-Holstein. W grze zakładamy, że do Gdańska przypłynąć mogły niemieckie okręty różnych klas.

Działania niemieckie rozpoczęły się od ostrzału z dział pancernika o godz. 4:48 (3 minuty później niż planowane rozpoczęcie operacji Fall Weiss). Ostrzał, choć wyglądał imponująco, był nieskuteczny ze względu na brak wiedzy o położeniu obiektów na Westerplatte, zbyt duży kaliber artylerii (pociski „przenosiło" lub rykoszetowały ze względu na małą odległość) i słabą widoczność (dym i kurz).

ATAKI NIEMIECKIE

Każdej **karcie ataku** przypisano **efekt** do rozpatrzenia , opisany poniżej. Symbol widoczny na karcie oznacza zniszczenie wskazanego elementu obrony (jeśli to żeton obrony, przenieś go na pole STRATY; pozostałe elementy usuń z gry).

OSTRZAŁ OKRĘTOWY

Ostrzał z okrętu niemieckiego i ckm w Nowym Porcie.

Wykonujesz **strzał**, rzucając tyloma **kośćmi walki**, ile białych znaczników znajduje się na polu Zakręt Pięciu Gwizdków – jest to siła okrętu delegowanego do Gdańska.

Następnie wykonujesz **strzał,** rzucając tyloma **kośćmi walki,** ile niebieskich znaczników znajduje się na polach ckm w obszarze Nowy Port.

Strzał (Niemcy)

Siły niemieckie używają do rzutów (Twoimi rękami) zawsze tej **kości walki**, która jest wskazana na **karcie scenariusza** jako **kość niemiecka**. Wszystkie strzały rozstrzygane są rzutem kośćmi k6. Dla strony niemieckiej sukcesem (trafieniem) jest wyrzucenie , natomiast oznacza pudło.

Za każde trafienie musisz **usunąć z planszy 1 dowolny żeton obrony o statusie „rozpoznany"**.

UWAGA! Trafienie z ckm nie niszczy rozpoznanej **wartowni** ani **koszar** (jako wzmocnione budynki są odporne na ogień z broni maszynowej).

OSTRZAŁ

Ostrzał prowadzony przez niemieckie baterie artylerii umiejscowione w Gdańsku-Brzeźnie, nadmorskiej dzielnicy Gdańska.
Wykonujesz **strzał,** rzucając **3 kośćmi walki**.

Efekt specjalny

Jeśli nie możesz rozliczyć wszystkich trafień ostrzału artyleryjskiego przez usunięcie rozpoznanych punktów ogniowych, musisz usunąć z planszy odpowiednią liczbę **stref ostrzału** lub **zasieków.**





Rozpatrujesz tę kartę ataku, usuwając element obrony wskazany po lewej stronie, niezależnie od tego, czyma status rozpoznany czy ukryty – i przenosisz go na pole strat bojowych (jeśli wskazany na karcie punkt ogniowy nie jest obsadzony, pomijasz rozpatrywanie tego efektu). Następnie usuwasz jeden inny dowolny żeton obrony z planszy (ukryty lub rozpoznany).





Rozpoznanie bojem przez siły niemieckie, które może zamienić się w regularne **natarcie.** Przebiega w 2 fazach:

1. Bierzesz 3 niemieckie jednostki z Mewiego Szańca i umieszczasz je na obszarze wskazanym na planszy przez symbol patrolu .
2. Następnie rozpatrujesz fazę 3. reakcja obrońców dla tego obszaru (identycznie jak przy natarciu, z użyciem rozkazów oficerów i strzału). Jeśli wszystkie jednostki niemieckie zostaną wyeliminowane, patrol się kończy. Jeśli choć 1 jednostka niemiecka przetrwa reakcję obrońców, pozostaje na tym obszarze i rozpoczyna się **natarcie**. Przejdź wówczas do rozpatrywania fazy 1. formowanie grup uderzeniowych i postępuj zgodnie z zasadami natarcia (patrol zamienia się w natarcie w ramach trwającej już rundy)..

W fazie 2. ruch niemiecki zgodnie ze strzałkami poruszają się nie tylko jednostki niemieckie atakujące od nasady półwyspu, ale również te, które pozostały z patrolu.





Atak sił niemieckich na Westerplatte.

Natarcie rozpatrujesz w następujących fazach:

1. **Formowanie grup uderzeniowych**
2. **Ruch niemiecki**
3. **Reakcja obrońców**
4. **Kontynuacja natarcia**
5. **Reorganizacja.**

Przebiegają one następująco:

1. **Formowanie grup uderzeniowych** (jednorazowo, tylko na początku natarcia) – weź 12 jednostek niemieckich z **obszaru Mewi Szaniec** (jeśli jest ich mniej, to weź wszystkie dostępne).. Trzy jednostki umieszczasz przy **górnej strzałce** (przed obszarem nadmorskim), a pozostałe przy **dolnej strzałce** (przed lasem). Te jednostki będą prowadzić natarcie. Jeśli jednostek niemieckich w obszarze Mewi Szaniec jest mniej, 3 zawsze atakują wzdłuż górnej strzałki, a pozostałe wzdłuż dolnej. Jeśli w obszarze Mewi Szaniec obecne są jakiekolwiek **samochody pancerne lub saperzy**, są dołączane do sił atakujących wzdłuż **dolnej strzałki.** Jeśli poprzednią czerwoną kartą ataku był Desant, żółte znaczniki z obszaru Magazyny Portowe, również biorą udział w natarciu.
2. Ruch niemiecki – gracz przesuwa jednostki niemieckie na sąsiednie obszary zgodnie z kierunkiem **strzałek**, w stronę obszaru z **koszarami.**
   UWAGA! Jeśli jednostki niemieckie znajdują się na obszarze z zasiekami, wówczas pozostają na tym obszarze, a żeton zasieków jest zdejmowany z planszy..

3. Reakcja obrońców – dla każdego obszaru z jednostkami niemieckimi decydujesz, które **punkty ogniowe** wykonują strzał do jednostek na tym obszarze. Podczas reakcji obrońców dany punkt ogniowy może strzelać tylko na jeden obszar.

Strzał (Polacy)
Wszystkie **strzały** rozstrzygane są rzutem kośćmi k6. Dla strony polskiej sukcesem (**trafieniem**) jest wyrzucenie , natomiast  oznacza **pudło.**
Za każde trafienie usuń jednostkę niemiecką z obszaru i przenieś ją na **pole strat bojowych**.

Placówki, wartownie lub **koszary**
Każdy z tych punktów oddaje po 1 strzale do przeciwnika w każdej **fazie reakcji obrońców.** Każdorazowo decydujesz, z jakim natężeniem.

- **Ogień pojedynczy**
  Rzucasz **czarnymi kostkami walki**.
- **Ogień huraganowy**
  Rzucasz **białymi kostkami walki,** a status punktu ogniowego zmienia się na „rozpoznany" – odwracasz żeton, jeśli przed wykonaniem strzału był w pozycji „ukryty".

UWAGA! Jeśli punkt ogniowy był już rozpoznany, ogień pojedynczy nie powoduje jego ponownego ukrycia (można to zrobić tylko za pomocą rozkazu **przegrupowanie**, patrz: ROZKAZY OFICERÓW, s. 16).

Moździerze, działo i działa przeciwpancerne
Każdy z tych punktów może strzelić do przeciwnika raz za każdą aktywację za pomocą rozkazu oficera (czyli maksymalnie dwa razy na rundę). Strzelają one zawsze **ogniem huraganowym**, więc po strzale zmieniają status na „rozpoznany".
Zasady strzału dla poszczególnych punktów – patrz: PUNKTY OGNIOWE s. 6-8.

Brak dostępu oddziałów atakujących Westerplatte do raportów wywiadowczych spowodował, że Niemcy nacierali zupełnie na ślepo, nie widząc polskich stanowisk nawet po otwarciu przez nie ognia. Przez to piechota niemiecka nie była w stanie zwalczać stanowisk obrońców, a ostrzał artyleryjski prowadzony był chaotycznie i nieskutecznie.

4. Kontynuacja natarcia – jeśli po reakcji obrońców na którymkolwiek obszarze pozostały jakieś **jednostki niemieckie**, natarcie jest kontynuowane. Wróć do fazy 2. ruch niemiecki i powtórz sekwencję rozpatrywania natarcia od tego momentu..

   Jeśli w tej fazie jakiekolwiek **jednostki niemieckiej piechoty** (choćby 1 znacznik) przetrwały reakcję obrońców i wciąż znajdują się na **obszarze z koszarami**, wówczas **żeton obrony** zostaje usunięty z koszar i trafia na **pole strat bojowych**. Jeśli to był ostatni żeton na tym polu, gra kończy się natychmiast zwycięstwem strony niemieckiej.

   Natarcie trwa do momentu, aż wszystkie jednostki niemieckie zostaną wyeliminowane albo zdobędą **koszary** (usuwając ostatni żeton obrony z pola koszar)**.**

5. Reorganizacja – po każdym **natarciu** lub **patrolu** z jednostek niemieckich znajdujących się na **obszarze strat bojowych** odlicz połowę znaczników niemieckich (zaokrąglając w górę) i przesuń je na obszar Mewi Szaniec (żółte znaczniki na obszar magazyny portowe) jako gotowe do kolejnego natarcia. Pozostałe znaczniki z pola strat bojowych należy wrzucić z powrotem do woreczka. **Na polu strat bojowych nie może być żadnych znaczników niemieckich przed kolejną rundą.** Polskie żetony obrony pozostają na polu strat. Jeśli masz **ambulatorium**, aktywuje się ono z końcem tej fazy (patrz s. 8).

Pierwszego dnia walk Niemcy przeprowadzili dwa szturmy piechoty. W pierwszym wzięło udział około 200 żołnierzy elitarnej kompanii szturmowej, w drugim – do ocalałych żołnierzy kompanii dołączyły prawdopodobnie oddziały gdańskie, przez co liczba atakujących wyniosła około 300. Oba zostały odparte przez Polaków przy znikomych stratach własnych. Straty Niemców wyniosły około 50 zabitych i 120 rannych. Zginął m.in. dowódca kompanii szturmowej, por. Hennigsen.

Samochody pancerne uczestniczące w natarciu obowiązują specjalne zasady:

- Poruszają się razem z piechotą, ale **nie mogą wjechać na obszar z koszarami.** Zatrzymują się 1 obszar przed nimi.

- Kiedy w fazie reakcji obrońców rozpatrywane są trafienia, każdy wóz pancerny znajdujący się na ostrzeliwanym przez Polaków obszarze z jednostkami niemieckiej piechoty zamienia jeden rezultat na (**czyli zmienia trafienie na pudło**).

- Mogą być niszczone tylko przez działka przeciwpancerne oraz działo przeciwlotnicze. Trafione, są niszczone bezpowrotnie – nie wracają w fazie 5. przegrupowanie.

- Po zakończeniu natarcia pozostałe na planszy wozy pancerne **wracają na obszar Mewi Szaniec.**

Saperów uczestniczących w natarciu obowiązują specjalne zasady:

Jednostki niemieckich saperów wyspecjalizowane w zwalczaniu umocnień ściągnięte z głębi Niemiec specjalnie do przeprowadzenia szturmu na Westerplatte 8 września.

Są traktowane jak standardowa jednostka niemieckiej piechoty (zielony znacznik) i podlegają wszystkim zasadom piechoty.

Efekt specjalny

Na końcu fazy 2. ruch niemiecki po wykonaniu ruchu rzuć **białą kostką walki** za każdą jednostkę saperów obecną na obszarze. Każdy rezultat oznacza, że musisz zniszczyć 1 **rozpoznany punkt ogniowy** na obszarze lub sąsiadujący z obszarem, **zasieki** lub **strefę ostrzału** z tego obszaru.



Atak przez kanał portowy lub od zachodniej strony półwyspu. Oznacza wzmocnienie najbliższego natarcia przez siły desantowe (żółte znaczniki znajdujące się na obszarze magazyny portowe). Jeśli Desant jest ostatnią kartą na torze ataku niemieckiego, rozpoczyna natarcie w tej rundzie.

Żółte znaczniki są traktowane jak znaczniki piechoty i podlegają wszystkim zasadom natarcia, z następującymi wyjątkami w fazach:

1. Formowanie grup uderzeniowych – oprócz jednostek z Mewiego Szańca, w natarciu biorą udział wszystkie żółte znaczniki, znajdujące się na **obszarze magazyny portowe.**
2. Ruch niemiecki – przesuwasz jednostki niemieckie na sąsiednie obszary zgodnie z kierunkiem żółtych strzałek, w kierunku obszaru z koszarami. Kiedy jednostki niemieckie znajdują się na obszarze z 2 możliwymi kierunkami ruchu i mają się przemieścić, poruszają się zgodnie ze strzałką widoczną na aktualnej **karcie desantu.**



Dodaj 3 żółte znaczniki z woreczka (lub, jeśli mniej, wszystkie dostępne) do obszaru magazyny portowe i **przeprowadź natarcie wyłącznie żółtymi znacznikami**. W ataku nie biorą udziału żadne jednostki z Mewiego Szańca.



Próba podpalenia Westerplatte przez wtoczenie na teren półwyspu wagonu wypełnionego benzolem i zdetonowania go. Aby przeprowadzić ten atak:

1. Umieść na planszy, na obszarze oznaczonym symbolem **3 jednostki samochodów pancernych** (z worka lub spoza planszy; jeśli zabraknie kostek wozów pancernych, mogą to być dowolne inne jednostki z worka) **symbolizujące wagon cysternę** wciąganą na pozycje polskie przez lokomotywę.

2. Następnie przeprowadź reakcję obrońców (tak jak w czasie natarcia). Strzelając, możesz używać dowolnych punktów ogniowych, w zasięgu których jest wagon (a więc również moździerzy i dział przeciwpancernych – na podstawie **rozkazu oficera**). Jeśli udało się zniszczyć wszystkie jednostki niemieckie tworzące wagon, cysterna wybucha.

Jeśli przynajmniej jedna jednostka niemiecka przetrwała, wagon porusza się dalej wzdłuż linii kolejowej, w kierunku zachodnim (nie zgodnie ze strzałkami!). Po przemieszczeniu wagonu rzuć kością niemiecką. Jeśli wypadło , wagon samoczynnie wybucha.

Jeśli wagon nie wybuchł, przeprowadź ponownie reakcję obrońcy i tak aż do momentu zniszczenia wszystkich jednostek tworzących wagon-cysternę lub jej samoczynnego wybuchu.

Wybuch wagonu-cysterny niszczy wszystkie zasieki i strefy ostrzału na tym obszarze oraz jeden wybrany punkt ogniowy (nawet w pozycji ukryty) znajdujące się na obszarze z wagonem-cysterną.

UWAGA! Na wagon cysternę nie działają zasieki.

W dniach 3–6 września Niemcy przeprowadzali wiele działań, które nie były bezpośrednimi atakami piechoty, ale miały nękać Polaków. Patrol rozpoznawczy mógł być wstępem do natarcia, ostrzał artyleryjski mógł zwiastować nadciągający szturm, a próby podpalenia lasu wymagały od obrońców ciągłej czujności i gotowości bojowej.



Umieść na obszarze Mewi Szaniec 3 znaczniki saperów. Od najbliższego Natarcia wchodzą oni w skład grupy szturmowej.

POLSKIE POZYCJE ROZPOZNANE!

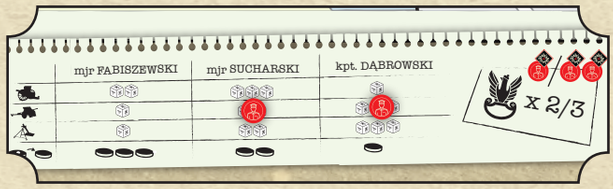


Efekt ten należy uwzględnić **przed rozpatrzeniem ostatniej karty ataku,** jeśli rozgrywka dotarła do tego momentu.

Zmień status wszystkich **punktów ogniowych** na „**rozpoznane**”. Następnie do woreczka dodaj znaczniki, znajdujące się na tym polu.. Za każdy z obecnych jeszcze na planszy polskich **punktów ogniowych** losujesz z woreczka po 1 znaczniku sił niemieckich i ustawiasz je w odpowiednich miejscach planszy, tak jak w I etapie gry.

ROZKAZY

W danej rundzie każdy z Twoich oficerów może wydać po 1 rozkazie. Wydanie rozkazu oznacza odwrócenie żetonu oficera na stronę nieaktywną (białą). Na początku każdej rundy odwróć żetony nieaktywnych oficerów na stronę aktywną (czerwoną). Sposób realizacji danego rozkazu różni się w zależności od oficera zgodnie z matrycą na **stanowisku dowodzenia.**



OSTRZAŁ Z DZIAŁA

Cel

Likwidacja niemieckich stanowisk **ckm** w Nowym Porcie.

Kiedy

Pod koniec rundy po rozpatrzeniu efektu dowolnej karty ataku niemieckiego.

Działanie

Wykonujesz **strzał,** rzucając **kośćmi walki** w liczbie właściwej dla danego oficera.

Za każde trafienie 1 znacznik niemieckich ckm zostaje usunięty z planszy i umieszczony **w worku.**

Działo 76,2 mm wykorzystano do zniszczenia stanowisk niemieckich w Nowym Porcie, co na dłuższy czas uciszyło ckm-y zza Kanału Portowego. Moździerzy użyto natomiast do ostrzeliwania niemieckiej piechoty z bardzo dobrym skutkiem. Ich celny ogień zadał Niemcom duże straty.

MOŹDZIERZE

Cel

Zniszczenie jednostek niemieckiej piechoty.

Kiedy

W trakcie reakcji obrońców (np. podczas natarcia).

Działanie

Wykonujesz **strzał,** rzucając **kośćmi walki** w liczbie właściwej dla danego oficera.

Za każde trafienie 1 znacznik niemieckiej piechoty zostaje zniszczony i przesunięty na **obszar strat bojowych.**

DZIAŁKA PRZECIWPANCERNE

Cel

Zniszczenie niemieckich samochodów pancernych lub wagonu-cysterny.

Kiedy

W trakcie reakcji obrońców (np. w czasie natarcia).

Działanie

Wykonujesz strzał, rzucając kośćmi walki w liczbie właściwej dla danego oficera.

Za każde trafienie 1 znacznik samochodu pancernego zostaje bezpowrotnie zniszczony. Usuń go z rozgrywki.

PRZEGRUPOWANIE – UKRYCIE ALBO MARSZ

Cel

Ponowne ukrycie przed przeciwnikiem **punktów ogniowych** lub ponowne obsadzenie zniszczonych **placówek** i **wartowni.**

Kiedy

Pod koniec rundy, po rozpatrzeniu efektu dowolnej karty ataku niemieckiego.

Działanie

Wybierasz jedno z dwóch:

1. **Ukrycie.** Możesz wybrać tyle dowolnych rozpoznanych punktów ogniowych, na ile pozwala aktywujący je oficer, a następnie zmienić ich status na „ukryte”.

2. **Marsz.** Możesz wybrać tyle **placówek, dział** dowolnego typu lub **moździerzy** (**rozpoznanych** lub **ukrytych**), na ile pozwala aktywujący je **oficer,** i przenieść je na inne dowolne puste **pola placówek** lub **wartowni** znajdujące się na planszy (nie na odwrót!).

   Jeśli w **obszarze Nowy Port** są niemieckie ckm-y, wykonują one **strzał.** Za każdy rezultat 1 żeton obrony wraca na pole, z którego został zabrany (nie zostaje zniszczony), a jego status zmienia się na **„rozpoznany”.**

KONTRNATARCIE (ROZKAZ SPECJALNY)



Ten rozkaz może być wydany **raz na rozgrywkę**. Nie liczy się do limitu 2 rozkazów na rundę.

Cel

Przeciwuderzenie „na bagnety” w siły niemieckie podchodzące pod koszary.

Kiedy

Przed dowolnym **strzałem** w fazie 3. Reakcja obrońcy, w siły niemieckie znajdujące się na obszarze centralnym (z koszarami).

Koszt

Usuń z gry na stałe jeden lub oba żetony oficerów. Może to być oficer, który wydał już inny rozkaz w tej rundzie.

Działanie

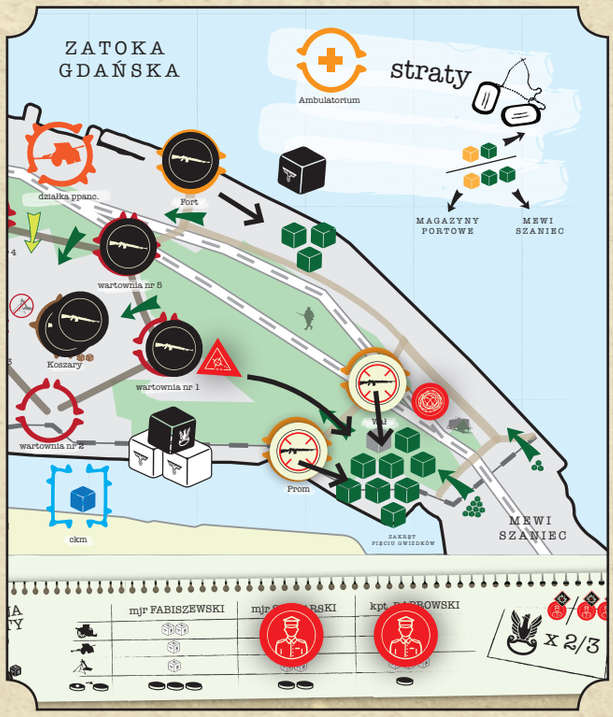
W trakcie tego strzału wszystkie rezultaty liczą się podwójnie (jeden oficer) albo potrójnie (dwóch oficerów).

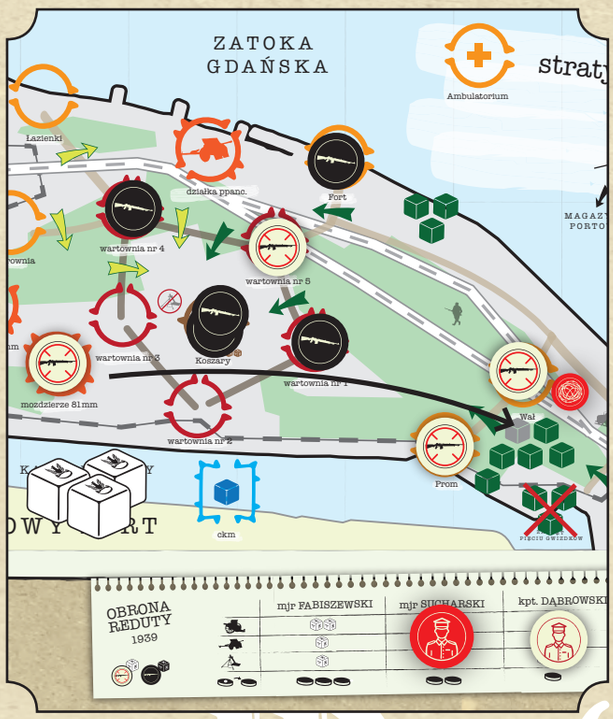
PRZYKŁAD. ODPIERANIE NATARCIA

Rozpoczyna się 1. runda etapu II. Z sił niemieckiej piechoty zgromadzonej w Mewim Szańcu formowane są 2 grupy uderzeniowe. Następnie Andrzej przesuwa obie grupy zgodnie ze strzałkami ataku: przez plażę atakują 3 jednostki niemieckie, natomiast przez las – 8 jednostek niemieckich i 1 wóz pancerny. Teraz następuje faza reakcji obrońcy. Andrzej decyduje, że do grupy Niemców na obszarze plaży placówka Fort strzelać będzie ogniem pojedynczym, a więc rzuca 1 czarną kością walki. Placówka Wał nie może strzelać do plaży – znajduje się natomiast na trasie niemieckiego ataku przez las. Andrzej wyznacza zatem placówkę Wał i placówkę Prom do strzału ogniem huraganowym (2 białe kości walki) – obie te placówki odwraca na stronę „rozpoznane". Do ostrzału włącza się również wartownia nr 1 – choć nie sąsiaduje ona z tym obszarem, na którym są jednostki niemieckie, ma poszerzoną strefę ostrzału w tym kierunku. Na razie strzela ogniem pojedynczym.

Przyszedł czas rozpatrzyć rezultat walki. Andrzej rzuca najpierw 1 czarną kością, strzelając do jednostek na plaży. Wyrzucił . To oznacza pudło. Następnie strzela 2 kośćmi białymi i 1 czarną w obszar, z którego atakuje większa grupa Niemców. Wyrzucił . Normalnie wyeliminowałby chociaż 1 jednostkę niemiecką, ale obecność wozu pancernego zamienia jedyny rezultat na . A więc pudło! Efekty ognia są znacznie słabsze, niż zakładał. Decyduje się wykorzystać jednego z oficerów. Kapitan Dąbrowski wydaje moździerzom rozkaz otwarcia ognia. Andrzej odwraca żeton obrony na polu moździerze na stronę „rozpoznany" i strzela do grupy Niemców w lesie. Rzuca trzema białymi kośćmi i... tym razem wyrzuca !

Trzy niemieckie jednostki są eliminowane z tego pola i przesunięte na pole strat bojowych. Znakomicie, choć w tym natarciu Andrzej nie będzie mógł już użyć kpt. Dąbrowskiego. Trzeba będzie poradzić sobie w inny sposób. Teraz ocalałe niemieckie jednostki (3 z plaży i 5 z lasu) powinny kontynuować marsz, ale dzieje się tak tylko z jednostkami niemieckimi z plaży. Te z lasu utknęły w zasiekach i nie idą dalej w tym natarciu. Andrzej zdejmuje żeton zasieków. W kolejnej fazie reakcji obrońcy być może powinien się bardziej skupić na jednostkach atakujących z plaży, są bowiem bliżej centralnego obszaru z koszarami.





KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się natychmiast, gdy zostanie spełniony jeden z warunków:

- Westerplatte zostaje zdobyte przez niemiecką piechotę, na skutek usunięcia ostatniego żetonu **obrony z pola koszar**. Następuje **zwycięstwo niemieckie.**

- Dowolny ostrzał, nalot albo wybuch wagonu cysterny **niszczy ostatni żeton obrony na polu koszar.** Ich zniszczenie powoduje śmierć oficerów i spadek morale walczących żołnierzy. Westerplatte poddaje się. Następuje **zwycięstwo niemieckie.**

- Po rozpatrzeniu ostatniej karty ataku niemieckiego (7 września) **przynajmniej jeden żeton obrony znajduje się na polu koszar.** Następuje zwycięstwo gracza – **zwycięstwo polskie.** Niezdobyte Westerplatte kapituluje po odparciu wszystkich ataków, tworząc legendę, która przejdzie do historii.

Prawdziwych powodów kapitulacji Westerplatte było wiele. Pogarszający się stan rannych i brak medykamentów, brak nadziei na odsiecz oraz ogólna sytuacja na froncie (7 września Niemcy podchodzili już pod Warszawę) sprawiły, że dowódcy zdecydowali się na zaprzestanie walki. Poddających się żołnierzy polskich Niemcy potraktowali zgodnie z międzynarodowym prawem wojennym. Wielu spośród jeńców przeżyło wojnę. Dwóch spośród obrońców Westerplatte, którzy uciekli z obozu jenieckiego, w ramach 1. Armii Wojska Polskiego zdobywało nawet Berlin w 1945 roku.
Gorszy los spotkał cywili znajdujących się na Westerplatte. Zostali odesłani do więzień i obozów.

ROZGRYWKA DLA DWÓCH GRACZY

„Westerplatte" może być rozgrywane przez dwie osoby w 2 trybach – kooperacyjnym i rywalizacyjnym.

TRYB KOOPERACYJNY

Tryb kooperacyjny umożliwia Ci współpracę z graczem nr 2 i przewiduje dwa warianty rozgrywki.

INŻYNIEROWIE I ŻOŁNIERZE

Każdy z graczy dostaje do samodzielnego rozegrania 1 etap. Gracz nr 1 będzie zatem budował system obrony Westerplatte, a gracz nr 2 będzie próbował obronić się jak najdłużej, korzystając z infrastruktury zaplanowanej przez gracza nr 1.

DWÓCH OFICERÓW

Gracze dzielą się decyzjami do podjęcia.

W etapie I budowa reduty gracz nr 1 samodzielnie rozgrywa rundy 1. i 3., natomiast gracz nr 2 samodzielnie podejmuje decyzje w rundzie 2.

W etapie II gracz nr 1 wciela się w mjr. Sucharskiego, otrzymuje żeton oficera i dowództwo nad **koszarami** oraz **wartowniami**. Drugi gracz wciela się w kpt. Dąbrowskiego, otrzymuje żeton oficera i obejmuje dowództwo nad pozostałymi **punktami ogniowymi**. Gracze podejmują decyzje zgodnie ze swoimi kompetencjami, choć oczywiście mogą się konsultować i wspólnie ustalać najlepsze działanie.

Wszystkie inne zasady pozostają bez zmian.

TRYB RYWALIZACYJNY – POLACY KONTRA NIEMCY

Jeden z graczy kieruje stroną polską (zasady bez zmian), drugi ma możliwość podejmowania niektórych decyzji za stronę niemiecką. Zasady są modyfikowane w sposób opisany niżej.

PRZYGOTOWANIE GRY W TRYBIE RYWALIZACJI

Gracz niemiecki samodzielnie wybiera **karty ataku**, które zostaną umieszczone na **torze ataku niemieckiego**. Wciąż musi stosować się do ich kolorów. Karty, których nie umieścił na torze ataku niemieckiego, kładzie zakryte przed sobą.

ETAP I BUDOWA REDUTY W TRYBIE RYWALIZACJI

Jeśli gracz polski buduje ostrożnie, gracz niemiecki wybiera, który ze zbudowanych w tej rundzie punktów ogniowych będzie **rozpoznany**.

Jeśli gracz polski buduje **ryzykownie**, gracz niemiecki rzuca kośćmi walki i losuje znaczniki niemieckich jednostek z woreczka.

Raz na rozgrywkę: gracz niemiecki może zanegować efekt losowania. Bezpośrednio po nim wybiera znaczniki, które chce wymienić (dowolną liczbę spośród wylosowanych) i na razie pozostawia je poza woreczkiem. Następnie losuje tyle samo nowych znaczników z woreczka. Efekt powtórnego losowania musi zaakceptować. Na koniec wymieniane znaczniki z pierwszego losowania wrzuca z powrotem do worka.

ETAP II W TRYBIE RYWALIZACJI

Przemyślane natarcie

W trakcie natarcia, w fazie.1,) gracz niemiecki może samodzielnie wyznaczyć liczebność jednostek niemieckich atakujących wzdłuż poszczególnych strzałek, z zachowaniem następujących zasad:

- Wzdłuż danej strzałki muszą atakować przynajmniej 3 jednostki niemieckie.
- Maksymalnie w natarciu może uczestniczyć do 12 jednostek niemieckich.
- Samochodu pancerne i saperzy mogą atakować z obszaru Mewi Szaniec wzdłuż dowolnej strzałki.

Zmiana planów

Raz na rozgrywkę: gracz niemiecki na początku rundy, zanim odkryje kartę ataku z toru ataku niemieckiego, może **wymienić tę albo dowolną inną nieodkrytą kartę ataku z toru ataku niemieckiego na inną kartę tego samego koloru** spośród kart znajdujących się przed nim.

Raz na rozgrywkę: gracz niemiecki na początku rundy, zanim odkryje kartę ataku z toru ataku niemieckiego, może **zamienić ją miejscami** z dowolną inną kartą ataku z toru (karty mogą być odkryte albo nieodkryte).

Celowany ostrzał

Gracz niemiecki może **wybierać zamiast gracza polskiego,** które z rozpoznanych punktów ogniowych usunie na pole strat bojowych. Jeśli gracze chcą zwiększyć szanse na sukces gracza polskiego, mogą pominąć tę zasadę.

SCENARIUSZ HISTORYCZNY – ZASADY SPECJALNE

Scenariusz historyczny rozgrywany jest podobnie do pozostałych scenariuszy, z następującymi wyjątkami.

W etapie I w kroku 5. przygotowania rozgrywki, oprócz brązowych znaczników saperów, połóż w pobliżu planszy(nie wrzucaj ich do woreczka!) 6 zielonych znaczników niemieckiej piechoty, 4 białe znaczniki siły okrętu niemieckiego oraz 3 szare znaczniki (reprezentujące wagon-cysternę).

Wszystkie pozostałe szare znaczniki usuń z rozgrywki.

Na początku II etapu zachodzą dwa wydarzenia:

1. **Schleswig-Holstein** – do Gdańska przybył z wizytą kurtuazyjną niemiecki okręt szkolny Schleswig-Holstein, co stanowiło zaskocze-

nie dla polskiej załogi na Westerplatte. Spośród znaczników odłożonych na wcześniej na bok, umieść 4 białe znaczniki na obszarze Zakręt Pięciu Gwizdków – symbolizują one niemiecki okręt. Następnie umieść 6 znaczników zielonych na obszarze Mewi Szaniec – to z kolei żołnierze elitarnej kompanii szturmowej, która przybyła do Gdańska ukryta pod pokładem okrętu.

2. **Atak od zachodu.** Jeśli w trakcie **ostrzału ze Schleswiga-Holsteina** liczba rezultatów wyrzuconych w 1. rundzie (Schleswig-Holstein + ckm-y) jest równa lub większa od liczby żółtych znaczników na planszy, wówczas żółte znaczniki dołączają do najbliższego Natarcia, atakując z obszaru Magazyny Portowe.

Sprawdza się to podczas każdej fazy ostrzału ze Schleswiga-Holsteina, ale wyłącznie 1 września.

Scenariusz trudny wprowadza dodatkową mechanikę. Na niektórych kartach z talii czerwonej znajduje się **symbol strategii** odnoszący się do konkretnej talii. + + . Po odkryciu karty ataku, jeśli jest na niej dany symbol, najpierw (przed rozpatrzeniem tej karty!) należy odkryć górną kartę z talii odpowiadającej temu symbolowi (z tych kart, które nie zostały rozłożone na planszy) i rozpatrzyć ją. Traktowane jest to jako nadmiarowa runda, a więc każdy z oficerów ma 1 rozkaz do wydania. Po rozpatrzeniu dodatkowej karty wróć do tej, na której pojawił się symbol strategii.

Jeśli na dobranej karcie również jest symbol strategii, powstaje łańcuch kilku dodatkowych rund do rozpatrzenia.

TŁO HISTORYCZNE

Przypadkowy turysta na Westerplatte zapytany o pierwsze skojarzenia z tym miejscem z pewnością wskazałby rozpoczęcie II wojny światowej i bohaterską obronę polskiej placówki we wrześniu 1939 r. Niektórzy wspomnieliby przy tej okazji nazwiska dowódców: Sucharskiego i Dąbrowskiego. Inni dodaliby uroczystości i międzynarodowe spotkania, które odbywają się na Westerplatte współcześnie.

Jak to się stało, że niecałe siedem dni z ponadtrzystuletniej historii półwyspu i ledwie epizod w historii II wojny światowej odcisnęły tak silne piętno na naszym postrzeganiu Westerplatte? Jak doszło do sytuacji, w której garstka polskich żołnierzy znalazła się de facto poza granicami kraju i stanęła do walki bez szans na odsiecz? Aby to zrozumieć, musimy się cofnąć do lat dwudziestych XX wieku.

Wojskowa Składnica Tranzytowa

Placówka znana pod nazwą Wojskowa Składnica Tranzytowa na Westerplatte została utworzona w 1926 roku w ramach realizacji ustaleń międzynarodowych dotyczących praw Polski do korzystania z gdańskiego portu. Gwarantem tych ustaleń była Liga Narodów – przedwojenny protoplasta ONZ. Składnica na Westerplatte była w istocie wyznaczonym miejscem w gdańskim porcie, ochranianym przez polskich żołnierzy i służącym do rozładowywania, przechowywania i wysyłania do Polski uzbrojenia oraz amunicji niezbędnych młodemu państwu.

Od początku istnienia Składnicy służące tutaj oddziały stanowiły element polskiej obecności wojskowej w Wolnym Mieście Gdańsku – quasi-państwie obejmującym Gdańsk, Sopot i najbliższe okolice. Wolne Miasto było kompromisem

niechcianym zarówno przez stronę polską, jak i niemiecką. Latami rodziło to konflikty, zwłaszcza przy wciąż napiętej sytuacji międzynarodowej. Westerplatte jako symbol polskich praw w Gdańsku stało się solą w oku znacznej części tutejszych Niemców, już wcześniej rozgoryczonych zmianami granic po I wojnie światowej. Ze względu na ograniczenia narzucone przez Ligę Narodów, a także w pewnym sensie zagraniczny charakter, polska placówka nie była przygotowana do długotrwałej obrony. Przewidywano, że w razie wojny wytrzyma od kilku do kilkunastu godzin – do nadejścia odsieczy albo możliwości ewakuacji oddziału. Strona polska spodziewała się ataku lekkich sił policyjnych czy partyjnych bojówek, w wyniku np. puczu, nie zaś oblężenia prowadzonego przez regularne jednostki wojskowe przeciwnika. Tworzony od 1933 roku relatywnie niewielki, ale starannie przemyślany i doskonale wpisany w teren system obrony Półwyspu miał jednak zostać poddany najcięższej próbie. Właściwie do pocztu bohaterów obrony Westerplatte powinniśmy dopisać kolejnych komendantów Składnicy oraz inżynierów, którzy oddali w ręce polskich żołnierzy skuteczne narzędzie walki. Wśród nich z pewnością należy wymienić płk. Józefa Siłakowskiego i kpt. inż. Mieczysława Kruszewskiego. Pierwszy był autorem kompleksowej koncepcji obrony placówki, drugi – projektantem poszczególnych instalacji i umiejscowienia ich w terenie. Dzięki nim, a także wspierającym ich inżynierom i utrzymującemu budowę w tajemnicy ówczesnemu dowódcy mjr. Stefanowi Fabiszewskiemu, powstał skromny, acz nowoczesny i znakomicie dostosowany do warunków terenowych system defensywny Składnicy.

Zasadniczy plan obrony Westerplatte opierał się na pierścieniu pięciu dwupoziomowych wartowni. O ich sile ognia decydowały ciężkie karabiny maszynowe ukryte w izbach bojowych stanowiących podpiwniczenie wartowni. System pomyślany był w ten sposób, aby wartownie prowadziły ogień boczny, wspierały się wzajemnie ogniem, a w przypadku wyłączenia jednej z walki sąsiednie miały przejąć jej funkcje. Sercem obrony, czyli punktem dowodzenia i z założenia ostatnim gniazdem oporu, miały być Nowe Koszary. Budynek służył zadaniom garnizonowym, ale miał też swoje tajne przeznaczenie. Podobnie jak wartownie miał wzmocnione fragmenty podpiwniczenia ze starannie zamaskowanymi stanowiskami dla broni maszynowej. Specjalna konstrukcja miała zabezpieczać załogę przed ogniem stromotorowym lub bombami zrzucanymi z samolotów. Całość systemu umocnień uzupełniał zewnętrzny pierścień placówek ziemnych, który okalał krąg wartowni, i to walczącym w nich żołnierzom przypadło odparcie pierwszego niemieckiego natarcia.

Pierwsze strzały II wojny światowej

Kiedy świtem 1 września 1939 roku o godzinie 4:48 niemiecki okręt Schleswig-Holstein otworzył ogień w kierunku Wojskowej Składnicy Tranzytowej na Westerplatte, polscy żołnierze nie zostali zaskoczeni. Zaprocentowały systematyczne przygotowania, czujność i nieignorowanie sygnałów ostrzegawczych. Zdecydowanie zaskoczeni, i to niemiło, byli za to dowódcy i żołnierze niemieccy.

Wydawać by się mogło, że Niemcy zgromadzili siły, które pozwolą na łatwe zwycięstwo. Na Westerplatte nie było umocnień, które mogłyby wytrzymać uderzenie niemieckiej ciężkiej artylerii. Same salwy burtowe Schleswiga-Holsteina artylerii kalibru 280 mm i 150 mm powinny zmieść z powierzchni ziemi niewielkie wartownie oraz ziemno-drewniane umocnienia. Powinny, ale tego nie uczyniły. Pewnie dlatego, że Niemcy, lekceważąc Polaków, zaniedbali rozpoznanie wywiadowcze i strzelali w zalesiony teren na ślepo. W efekcie w nic nie trafili. Po imponującym wizualnie, acz – jak się później okazało – równie imponująco nieskutecznym ostrzale Niemcy pchnęli swoją wyborową kompanię szturmową do zajęcia Westerplatte. I tu znów czekało ich zaskoczenie. Zamiast łatwego zwycięstwa – efektywny i gęsty polski ogień. Zamiast kilkugodzinnej akcji – prawie tygodniowy opór. Już 1 września atak na Westerplatte, planowany jako błyskawiczna operacja, ugrzązł u samej nasady Półwyspu, a Niemcy ponieśli duże straty, dochodzące do pięćdziesięciu zabitych i stu dwudziestu rannych. Tak jak przed atakiem niemieckie dowództwo było przekonane, że ma do czynienia z kilkudziesięcioosobową załogą, bez poważnych umocnień ani większych szans na stawienie zorganizowanego oporu, tak już po pierwszym szturmie, krwawo odpartym, pojawiła się konsternacja. Obrońcy nie tylko wciąż walczyli, ale robili to nadzwyczaj skutecznie. Nie przełamywał ich oporu ani ogień ze Schleswiga-Holsteina, ani huraganowy ostrzał z wysokich

budynków w Nowym Porcie – dzielnicy po drugiej stronie kanału portowego. W razie potrzeby polskie jednostki sprawnie wycofywały się na kolejną linię obrony. Ta pierwsza porażka atakujących wprowadziła zamieszanie w niemieckich szeregach. Także spodziewany efekt psychologiczny, który wywołać miała najpotężniejsza artyleria okrętu Schleswig-Holstein, nie nastąpił. Nie mniejszy problem miała niemiecka machina propagandowa. Dziś z ataku na Westerplatte mamy tyle zdjęć i filmów, gdyż w 1939 roku walki obserwowało wielu dziennikarzy i fotografów. Przygotowani na relację z wielkiego zwycięstwa III Rzeszy i „odzyskania" Gdańska niemieccy propagandziści musieli szukać uzasadnienia początkowej porażki. Stąd też, w nawiązaniu do krwawych starć z I wojny światowej, pojawiło się określenie Półwyspu mianem „Małego Verdun". Kiedy kompania szturmowa, wspierana później dodatkowymi jednostkami gdańskimi, w wyniku poniesionych strat tak naprawdę utraciła zdolność do walki, do akcji włączono bombowce nurkujące Ju-87 Stuka i ciężką artylerię polową. Z odwodu ściągano do Gdańska wyspecjalizowane oddziały saperów szturmowych. Skala zaangażowania sił rosła z dnia na dzień. Obrona trwała, a niemiecki sztab zaczął podejrzewać, że Polacy skrycie wznieśli na Westerplatte potężne fortyfikacje. Skoro opór nie słabnie i nie sposób było go złamać nawet z powietrza, znaleziono jedyne logiczne wytłumaczenie. Musiała tu powstać twierdza z tysięcy ton stali i betonu, z systemem podziemnych tuneli. Te wyobrażenia potęgowały fantastyczne raporty o pancernych kopułach czy strzelcach ukrytych w koronach drzew.

Dla Polaków jeszcze w trakcie walk nazwa Westerplatte stała się symbolem determinacji i odwagi. Polskie Radio rozpoczynało komunikaty wojenne od słów: „Westerplatte broni się nadal", a gazety na pierwszych stronach potwierdzały te doniesienia, podtrzymując na duchu ludność cywilną i wojsko w pierwszych dniach września 1939 roku. Skoro niewielki oddział nad Bałtykiem może stawiać tak skuteczny opór, to sprawa Polski nie jest przegrana. I choć strzały w wielu punktach polskiej granicy padały wcześniej, to właśnie Westerplatte stało się symbolem kampanii polskiej 1939 roku i rozpoczęcia II wojny światowej.

Dziś wiemy, że mylili się dziennikarze piszący po 7 września na łamach gazet o polskich Termopilach i mylił się także Konstanty Ildefons Gałczyński, pisząc o polskich żołnierzach, że „prosto do nieba czwórkami szli", sugerując śmierć wszystkich obrońców. W rzeczywistości walka o Westerplatte była jedną z nielicznych bitew tej kampanii, w których Niemcy ponieśli znacznie większe straty od Polaków. Po szturmach odpartych 1 września najeźdźcy z dużym respektem podchodzili do Westerplatte. Chaos w niemieckim dowództwie, bałagan kompetencyjny, wyssane z palca wyobrażenia o sile umocnień na Westerplatte spowodowały, że nie wykorzystano efektów ciężkiego nalotu 2 września (zniszczono wtedy Wartownię nr 5) i aż do 7 września atakowano dość rachitycznie. W niczym nie umniejsza to polskim żołnierzom, którzy na posterunkach, pod ostrzałem, trwali nieprzerwanie przez cały ten czas, wykazując się wysokim morale i gotowością bojową.

„Żywi przydacie się Polsce bardziej"

Oprócz odwagi i nieustępliwości jest również Westerplatte symbolem jeszcze innych wartości: odpowiedzialności i mądrości. Major Henryk Sucharski, formalny dowódca załogi, był doświadczonym oficerem, jednak decyzje taktyczne w toku walk częściej podejmował jego zastępca – kpt. Franciszek Dąbrowski. Mimo różnic charakterów wspólnie prowadzili swoich ludzi w najtrudniejszych chwilach – z ograniczonym zaopatrzeniem, pod nieustannym ostrzałem, bez łączności z resztą kraju oraz nie dysponując żadnym realnym odwodem mogącym poprawić sytuację na poszczególnych odcinkach obrony. Rankiem 7 września 1939 roku, po odparciu kolejnego ataku i ciężkim, tym razem znacznie celniejszym ostrzale ze Schleswiga-Holsteina, wyczerpaniu zapasów wody i leków, z rosnącą liczbą rannych wśród załogi, mjr Sucharski podjął decyzję o kapitulacji. Ogłaszając ją, powiedział swoim żołnierzom: „Żywi przydacie się Polsce bardziej". Dzięki profesjonalizmowi oficerów z Sucharskim i Dąbrowskim na czele opór był tak skuteczny, ale dzięki mądrości mjr. Sucharskiego został zakończony w chwili, gdy stracił sens i utrzymywany przyniósłby niepotrzebne ofiary wśród obrońców. W ciągu

siedmiu dni walk zginęło co najmniej piętnastu polskich żołnierzy spośród około dwustu dziesięciu broniących się w Składnicy wojskowych i towarzyszących im cywilnych pracowników.

Gloria Victis

Niemcy przyjęli kapitulację zgodnie z obowiązującym prawem wojennym, a nawet z oznakami szacunku wobec obrońców. Pozwolili polskim oficerom zatrzymać broń białą, a rannym zapewniono opiekę. Obserwowani przez reporterów i dziennikarzy, chcieli, aby w świat poszedł przekaz o niemieckiej rycerskości i postępowaniu zgodnie z zasadami cywilizowanego prowadzenia wojen. Tak powstało słynne zdjęcie, na którym naczelny dowódca wszystkich sił niemieckich w Gdańsku, gen. Friedrich-Georg Eberhardt, salutuje mjr. Sucharskiemu w dowód uznania. Zdjęcie miało być dowodem owej rycerskości na użytek propagandy. W innych rejonach walk postępowanie Niemców charakteryzowało się bezwzględnością. Choćby w samym Gdańsku trudno mówić o rycerskości wobec osób broniących się w budynku Poczty Polskiej, nie wspominając już o bombardowaniach Warszawy czy ostrzeliwaniu uciekającej ludności cywilnej.

Po kapitulacji, gdy Niemcy weszli na teren Składnicy, przeżyli największe z zaskoczeń. W trakcie szybkiej inspekcji terenu wespół ze zdającymi go oficerami polskimi nie odkryli potężnych umocnień, pancernych kopuł ani sieci tuneli. Mogli przejmować jedynie ziemno-drewniane umocnienia i niewielkie wartownie, z których na kluczowym wschodnim odcinku zdolność do walki utrzymała już tylko jedna.

Z powodu licznych błędów, chaosu decyzyjnego i niedocenienia przeciwnika Westerplatte stało się szczególnie bolesną lekcją pokory dla niemieckich dowódców, a u Adolfa Hitlera wizytującego teren walki 21 września wywołało wręcz furię. Oto bowiem polscy żołnierze w Gdańsku – wydawać by się mogło, że znajdujący się na z góry przegranej pozycji – opóźnili całkowite zajęcie miasta, pokrzyżowali plany niemieckiej propagandy i zapoczątkowali legendę bohaterskiej obrony. Paradoks polegał na tym, że do budowy mitu Westerplatte przyczyniła się w dużej mierze właśnie niemiecka propaganda, dzięki bogatym materiałom zdjęciowym i filmowym. Historia ta pokazuje, że siła nie zawsze tkwi w liczbach, tonach materiałów wybuchowych i kalibrze dział, ale w starannym planowaniu i pełnej determinacji obronie.

Współcześnie, spacerując po Westerplatte, każdy może się przekonać, jak skromnymi obiektami dysponowali w istocie obrońcy. Niewielka Wartownia nr 1, gdzie dziś znajduje się oddział Muzeum Gdańska, często mylona jest, w najlepszym wypadku, z punktem informacyjnym. Z trudem można dostrzec na terenie zamkniętym ocalałą Wartownię nr 4. Wielu turystów obojętnie mija relikty Wartowni nr 3 znajdującej się onegdaj w podpiwniczeniu Willi Podoficerskiej. Już tylko dawne fotografie i mapy mogą uzmysłowić, jak bardzo zmienił się krajobraz pola bitwy. Nie ma wielu dawnych wydm pokrytych starodrzewem, wałów ochronnych, pozostałości pruskich fortyfikacji ani zabudowy kurortowej, które stanowiły nieocenioną osłonę polskich pozycji. Topografia Półwyspu została niemal całkowicie zmieniona. Nadal jednak możemy dostrzec echa wojny. Odwiedzając Cmentarz Wojska Polskiego na Westerplatte, możemy przystanąć przy zagłębieniu terenu, gdzie dostrzeżemy reszki betonowego fundamentu. To tu archeolodzy Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku odkryli relikty Wartowni nr 5, w której podczas bombardowania 2 września 1939 roku poległo najwięcej obrońców. Jeśli uważnie przyjrzymy się jej ścianom, dostrzeżemy, że są grubsze od wschodu, a więc od strony spodziewanego ataku. To jeden z wielu ważnych szczegółów technicznych. Ile by jednak znaczył, gdyby nie służący tu polscy żołnierze?

Dr Wojciech Samól

BIOGRAMY



Zdjęcie z zasobu Gdańskiej Biblioteki PAN.

Henryk Sucharski (1898–1946) – major, weteran I wojny światowej i uczestnik walk w wojnie polsko-bolszewickiej. Został komendantem Wojskowej Składnicy Tranzytowej na Westerplatte i od grudnia 1938 aż do kapitulacji placówki 7 września 1939 roku dowodził jej załogą. Wydatnie przyczynił się do podniesienia walorów obronnych składnicy od wiosny do lata 1939 roku. W czasie obrony podejmował najtrudniejsze decyzje, aż do momentu, gdy zarządził wywieszenie białej flagi, chroniąc życie pozostałych obrońców. Całą wojnę spędził w niewoli. Odznaczony i uhonorowany licznymi orderami i medalami, po wojnie stał się symbolem bohaterstwa Westerplatte. Szczątki mjr. Sucharskiego sprowadzono do kraju i pochowano na Westerplatte w 1971 roku.



Zdjęcie z zasobu Muzeum Marynarki Wojennej.

Franciszek Dąbrowski (1904–1962) – kapitan, ochotnik do wojska. Szybko piął się po szczeblach kariery. Jesienią 1937 roku wyróżniony i detaszowany na zastępcę komendanta Wojskowej Składnicy Tranzytowej na Westerplatte. Pracował i przygotowywał kolejne załogi do służby na jej terenie. Od wiosny 1939 roku uczestniczył w przygotowaniach obronnych placówki oraz dalszym szkoleniu załogi. Podczas walk we wrześniu kierował też obroną, podnosząc morale załogi. Po kapitulacji 7 września trafił do niewoli niemieckiej. Po wojnie służył w Marynarce Wojennej PRL, odznaczony za dokonania z 1939 roku m.in. Orderem Virtuti Militari. Zmarł w 1962 roku w Krakowie.

Mieczysław Słaby (1905–1948) – kapitan, lekarz Wojska Polskiego, latem 1939 roku oddelegowany do pełnienia funkcji lekarza składnicy. Odpowiedzialny za zdrowie załogi podczas obrony we wrześniu 1939 roku. Z ogromnym poświęceniem opatrywał rannych w prowizorycznych warunkach, bez specjalistycznych narzędzi. Dzięki wyjątkowym umiejętnościom uratował życie kilku obrońców. Po kapitulacji trafił do niewoli i przez cały jej okres pracował jako lekarz obozowy. Po wojnie został aresztowany przez władze komunistyczne, zmarł niedługo po śledztwie w krakowskim szpitalu. Przez lata był postacią zapomnianą.

Leon Pająk (1909–1990) – porucznik, od 1939 roku dowódca oddziału wartowniczego w Wojskowej Składnicy Tranzytowej na Westerplatte. Podczas obrony we wrześniu 1939 roku dowodził wschodnim odcinkiem obrony i placówką „Prom", skutecznie odpierając ataki niemieckie. Ciężko ranny pierwszego dnia bitwy został po kapitulacji przewieziony do szpitala, a następnie osadzony w niewoli niemieckiej. Po wojnie powrócił do Polski. Kultywował pamięć o Westerplatte, przez lata pozostawał najwyższym rangą żyjącym obrońcą Westerplatte.

Zdzisław Kręgielski (1912–1987) – podporucznik, dowódca zachodniego odcinka obrony Westerplatte, w tym placówki „Przystań", przysłany latem 1939 roku na Westerplatte. Uczestniczył w przygotowaniach składnicy, organizując stanowiska obronne. W trakcie walk na jego odcinku obrony zginął tylko jeden żołnierz. Po kapitulacji ppor. Kręgielski trafił do niemieckiej niewoli, a po wojnie kontynuował służbę i działalność w środowisku kombatanckim. Odznaczony m.in. Orderem Virtuti Militari jako pierwszy z grona westerplatczyków.

Jan Lityński (1894–po 1939?) – kapitan, dowódca plutonu technicznego od 1930 roku, następnie pełniący obowiązki i komendant składnicy (22 stycznia 1931–16 lipca 1934), saper z 2 Batalionu Mostów Kolejowych w Jabłonnie. Na początku

lat 30. realizował założenia polowego ufortyfikowania Wojskowej Składnicy Tranzytowej, kierując pierwszymi pracami oraz – po 1933 roku – m.in. wznoszeniem wartowni w ramach planu obrony. Po służbie na Westerplatte i powrocie do jednostki macierzystej w 1935 odesłany do rezerwy. Latem 1939 wykazywany w rezerwach saperskich Okręgu Korpusu V (Kraków) z przydziałem w Bielsku. Dalsze losy kapitana Lityńskiego są nieznane.

Józef Siłakowski (1889–1963) – pułkownik, uczestnik I wojny światowej i walk z bolszewikami jako żołnierz Wojska Polskiego. Dowódca batalionu mostowego, zastępca kierownika Instytutu Badań Inżynieryjnych, szef Wydziału Studium Fortyfikacyjnego, zastępca dowódcy saperów Sztabu Głównego, doskonały organizator, kawaler Orderu Virtuti Militari. Przypisuje mu się opracowanie zarysu koncepcji obrony Westerplatte w 1933 roku. Tym samym jest uznawany za projektanta umocnień składnicy. Po walkach we wrześniu 1939 przedostał się do Francji. Po wojnie osiadł w Anglii, następnie wyjechał do Argentyny. Odznaczony licznymi medalami i orderami. Zmarł na emigracji.

Rudolf Fryszowski (1889–1953) – kapitan, studiował w Wiedniu, a następnie walczył w armii austro-węgierskiej. Po I wojnie światowej zgłosił się do Wojska Polskiego, gdzie od 1920 roku był szefem saperów w okręgu łódzkim. Od 1927 roku na Wybrzeżu pełnił m.in. funkcję kierownika fortyfikacji Marynarki Wojennej, a później szefa Fortyfikacji Wybrzeża Morskiego. Z tą funkcją należy przypisać mu konsultacje co do szczegółowych planów i projektów wznoszonych na Westerplatte fortyfikacji. W trakcie wojny zmobilizowany, trafił do niewoli. Po wojnie pracował m.in. w Ministerstwie Przemysłu Ciężkiego. Zmarł w Gdańsku.

Mieczysław Kruszewski (1889–1940) – kapitan, studiował budowę maszyn w Pradze, internowany w Austrii jako obywatel Rosji, po 1920 roku wstępuje do Wojska Polskiego. Od 1928 roku był zatrudniony w Dowództwie Obrony Wybrzeża, a od 1933 roku związany z projektami na Westerplatte. Od lata 1935 był Szefem Fortyfikacji Wybrzeża Morskiego przy Dowództwie Floty. Awansowany na majora w 1936 roku. Z racji stanowiska był konsultantem wszelkich prac fortyfikacyjnych prowadzonych na terenie składnicy. W relacji Siłakowskiego wskazywany jako główny projektant. Wzięty do niewoli po kapitulacji wojsk na Wybrzeżu. Zmarł w 1940 roku. Odznaczony medalami m.in. za wytężoną pracę na rzecz państwa polskiego.

Stefan Fabiszewski (1896–1974) – major, w latach 1934–1938 komendant Wojskowej Składnicy Tranzytowej na Westerplatte. Odpowiadał za wdrażanie załóg w służbę w zmodernizowanych i skrycie ufortyfikowanych obiektach. Rozbudowywał placówkę i dostosował ją do stale rosnącego zagrożenia. Jego działania przyczyniły się do wzmocnienia obronności półwyspu, jednak przełożeni wystawili mu dwukrotnie ocenę negatywną i z końcem 1938 roku został przeniesiony do Warszawy. Po II wojnie światowej, przebywając na emigracji, prowadził badania dotyczące obrony składnicy; odznaczony m.in. Orderem Virtuti Militari.

Ignacy Zossel (1886–po 1947?) – kapitan rezerwy, inżynier budownictwa lądowego Politechniki Lwowskiej, w służbie wojskowej Legionów Polskich w latach 1914–1918, internowany. W latach 1918–1932 oficer w Wojsku Polskim w stopniu kapitana. Od jesieni 1934 do czerwca 1935, będąc na emeryturze, pracował na Westerplatte jako kierownik techniczny i inżynier – najpewniej przygotowywał koncepcyjnie projekt koszar. Zastąpił go Sławosz Borowski. Formalnie sekretarz techniczny i kierownik administracji nieruchomości skarbowych na Westerplatte. Do 1937 roku pracował w Kielcach w fabryce „Granat", następnie również w okresie powojennym prowadził firmę budowlaną w Jaśle.

Sławosz Borowski (1908–1944) – podporucznik, inżynier lądowy po Politechnice Warszawskiej, od lata 1935 roku pracownik kontraktowy – inżynier lądowy składnicy. Funkcję tę sprawował do 1937 roku. Odpowiada to okresowi wznoszenia koszar oraz wyposażania obiektu w najistotniejsze elementy techniczne. W opiniach przełożonego, kpt. Kruszewskiego, bardzo wysoko ceniony specjalista, który był zarówno projektantem konstrukcji, jak i kierownikiem technicznym obiektów fortecznych Westerplatte. Do wojny pozostał na Wybrzeżu. Zmobilizowany jako podoficer artylerii przeciwlotniczej w Gdyni. Trafił do niewoli i zmarł w obozie w 1944 roku.

Carl (Karl) Henke (1896–1945) – podpułkownik, oficer niemiecki, specjalista saper (niem. Pionier). W kampanii polskiej 1939 roku dowodził batalionem pionierów przerzuconym z Dessau-Rosslau do Królewca i na Westerplatte, biorącym udział w przygotowaniach do ostatecznego ataku na Westerplatte planowanym na 8 września. Główny nacisk miał zostać położony na oblężnicze i saperskie próby niszczenia oraz zdobywania poszczególnych obiektów składnicy. W późniejszych latach wojny awansował do stopnia generała brygady Wehrmachtu. Za zasługi wojenne odznaczony m.in. Krzyżem Rycerskim Żelaznego Krzyża. Zginął w 1945 roku.

Gustav Kleikamp (1896–1952) – komandor, oficer marynarki wojennej, w początkach wojny dowodził okrętem Schleswig-Holstein. 1 września 1939 roku o godzinie 4:45 wydał rozkaz otwarcia ognia w kierunku Westerplatte, dając tym sygnał do rozpoczęcia ataku, a symbolicznie – II wojny światowej. Po kapitulacji obrońców był jednym z oficerów, który przyjął poddanie składnicy. W późniejszych latach awansował do stopnia wiceadmirała. Po kapitulacji Niemiec został ujęty i był przetrzymywany przez Brytyjczyków do 1947 roku. Z powodu słabego zdrowia zwolniony. Pracował następnie w przemyśle i firmach handlowych.

Wilhelm Henningsen (1904–1939) – kapitan, oficer Kriegsmarine, dowódca kompanii szturmowej, elitarnego oddziału przeznaczonego do operacji lądowych realizowanych wespół z marynarką wojenną. Jako dowódca uczestniczył bezpośrednio w szturmach na polskie pozycje 1 września. W trakcie prowadzonego przez siebie drugiego ataku został śmiertelnie ranny. Po jego śmierci dowództwo nad kompanią objął por. Walter Schug. Fort Zachodni (Westbatterie) w Świnoujściu został na jego cześć przemianowany na baterię „Henningsen", a na bramie fortu umieszczono tablicę upamiętniającą poległych.

Friedrich-Georg Eberhardt (1892–1964) – generał brygady, niemiecki generał Wehrmachtu, aktywny w I i II wojnie światowej. Podczas kampanii polskiej w 1939 roku dowodził Grupą Operacyjną Eberhardt, jedną z formacji biorących udział w walkach wokół Westerplatte. Po siedmiodniowej obronie, rano 7 września, gdy mjr Henryk Sucharski zdecydował o zaprzestaniu walki, to Eberhardt przyjął kapitulację polskiej załogi. Po Westerplatte kontynuował karierę wojskową; dowodził różnymi dywizjami Wehrmachtu podczas kolejnych kampanii II wojny światowej, otrzymał m.in. Krzyż Rycerski Krzyża Żelaznego.

Kurt Eimann (1899–1980) – podpułkownik. W lipcu 1939 roku sformowano w Wolnym Mieście Gdańsku jednostkę SS-Wachsturmbann „Eimann", bazującą na strukturach SS-Standarte 36. Oficjalnie pełniła rolę policji posiłkowej i rezerwy SS. W praktyce była oddziałem operacyjnym do zadań specjalnych, który uczestniczył w zajmowaniu strategicznych punktów w Gdańsku, w tym w walkach o Westerplatte, a także w aresztowaniach i eksterminacji ludności polskiej. Po wojnie Kurt Eimann został skazany za zbrodnie na 4 lata więzienia.

Willi Bethke (1893–1967) – niemiecki policjant i pułkownik Policji Porządkowej Wolnego Miasta Gdańska (niem. chutzpolizei). Jeden z głównodowodzących niemieckich sił podczas ataku na Pocztę Polską w Gdańsku 1 września 1939 roku. Z racji zajmowanego stanowiska nadzorował m.in. zabezpieczenie otoczenia Westerplatte przez siły porządkowe. Po kapitulacji polskich placówek nadzorował internowania i przekazanie obrońców trybunałom wojskowym. Następnie pełnił funkcję głównego leśniczego w okupowanej Wielkopolsce (Kraju Warty). W latach 1945–1959 przebywał w niewoli, w więzieniu w Budziszynie. Schorowany zmarł w Niemczech w 1967 roku.

Westerplatte

GRA PLANSZOWA

Autor gry: Bartosz Odorowicz

Rozwój gry (development): Bartosz Odorowicz, Stanisław Jakubaszek, Mikołaj Kornacki, Maciej Górski

Rozwój projektu: Mateusz Jasik

Redakcja instrukcji: studio Bez Błędu, Bartosz Odorowicz

Korekta językowa: studio Bez Błędu

Konsultacja historyczna oraz biogramy: dr Wojciech Samól

Opracwanie graficzne i DTP: Sebastian Goyke

Testy gry: Stanisław Jakubaszek, Mikołaj Kornacki, Joanna Rajczyk, Marysia Minczykow, pracownicy Muzeum Gdańska (obsada Wartowni nr 1).

Produkcja: Bartosz Odorowicz

Druk: Krakowska Fabryka Kart TREFL

Wydawca: Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku

Podziękowania: Autor dziękuje serdecznie wszystkim osobom zaangażowanym w powstanie gry, przede wszystkim: testerom, konsultantom historycznym, ilustratorom, redaktorom, pracownikom Muzeum Gdańska oraz Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku.