

ZASADY GRY



WOLE OTYM NIE MOWIĆ

WSTEP

„Wolę o tym nie mówić” to gra planszowa dla 2–5 graczy, nawiązująca do wystawy o tym samym tytule, przygotowanej przez Muzeum Gdańskie. Gra przedstawia losy mieszkańców Gdańska w trudnych i burzliwych latach 1920–1947, gdy miasto kilkakrotnie zmieniało swoją przynależność, ustrój i administrację.

Wskutek wydarzeń politycznych i społecznych, wzrostu nacjonalizmów oraz napięcia międzynarodowego, Gdańszczanie coraz częściej byli konfrontowani z pytaniami o ich tożsamość i poglądy polityczne. Choć jeszcze o tym nie wiedzieli, najczęściej nie było na te pytania jednej dobrej odpowiedzi, która pozwalałaby zapewnić bezpieczeństwo im i ich bliskim. Ciężkie czasy i tragiczne wydarzenia miały nadejść dla wszystkich mieszkańców Gdańska bez wyjątku.

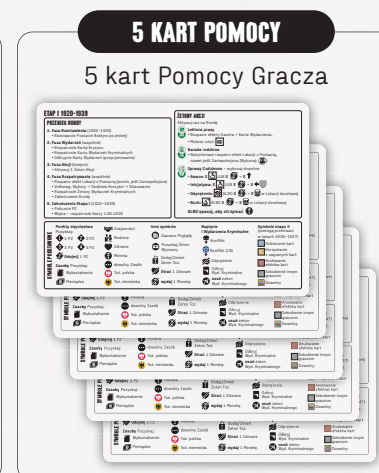
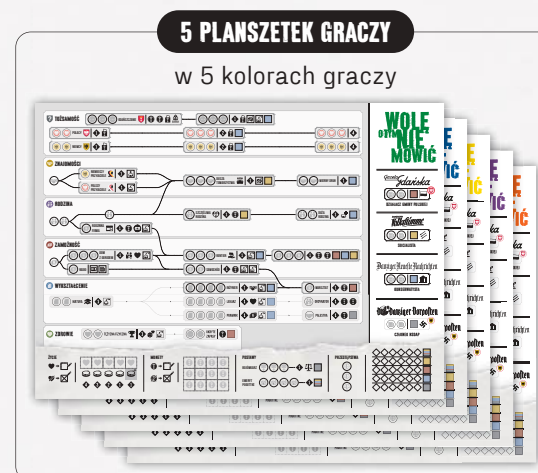
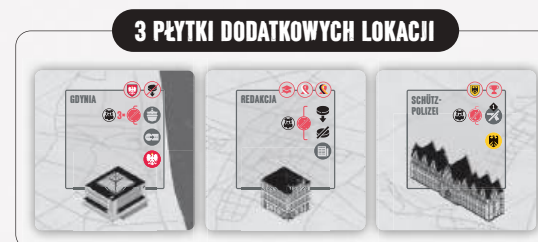
Rozgrywka prowadzona jest w rundach odpowiadających historii Gdańska. Etap I gry obejmuje lata 1920–1939 – od formalnego powstania Wolnego Miasta Gdańska do wybuchu II wojny światowej. Etap II dotyczy lat 1939–1947, czyli okresu II wojny światowej oraz zdobycia Gdańska przez Armię Czerwoną, a także czasu powojennego, kiedy zaczęto tworzyć struktury powstającego po wojnie państwa polskiego.

Każdy Etap gry charakteryzuje się odmiennymi zasadami, które mają pokazać drastyczność zmian zachodzących po 1 września 1939 r. Sednem każdego Etapu jest umiejętne zarządzanie Kartami Wydarzeń, których efekty są kluczowe dla przebiegu rozgrywki.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ). Gracze otrzymują PZ przede wszystkim za zdobywanie Statusów dla swojej Rodziny oraz za utrzymanie przy życiu swoich postaci do końca rozgrywki. W tym celu uzyskują odpowiednie Zasoby i zaznaczają swoje postępy na indywidualnych planszetskach.

ELEMENTY GRY



109 KART:

10 Kart
Wydarzeń
1920-1926



13 Kart
Wydarzeń
1926-1932



13 Kart
Wydarzeń
1932-1939



18 Kart
Wydarzeń
1939-1943



18 Kart
Wydarzeń
1944-1945



14 Kart
Wydarzeń
1945-1947



4 Karty
Kryzysów
1920-1926



3 Karty
Kryzysów
1926-1932



3 Karty
Kryzysów
1932-1939



11 Kart
Wydarzeń
Kryminalnych



2 Karty
Wojna
1939



15 ZNACZNIKÓW NAPIĘCIA



Liczba żetonów i Znaczników Napięcia jest limitowana. Jeśli jakiś efekt w grze nakazuje umieścić lub pozyskać znacznik/ żeton, a nie ma już tego znacznika/żetonu w puli, wówczas należy zignorować ten efekt.

5 NAKLEJEK LIGI NARODÓW

do umieszczenia po 1 na czarne Znaczniki Napięcia



20 ŻETONÓW

1 Żeton
Zawodów
Sportowych



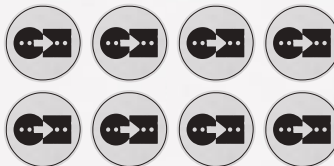
1 Żeton
Prezydenta
Senatu WMG



4 Żetony Wydarzeń
Kryminalnych



8 Żetonów Wymiany



6 Żetonów Brutalności



2 KOSTKI GŁOSOWANIA



1 CZARNA KOSTKA

Znacznik Rundy



15 ŻETONÓW AKCJI

po 3 żetony w 5 kolorach



10 ŻETONÓW TOŻSAMOŚCI

po 2 żetony w 5 kolorach



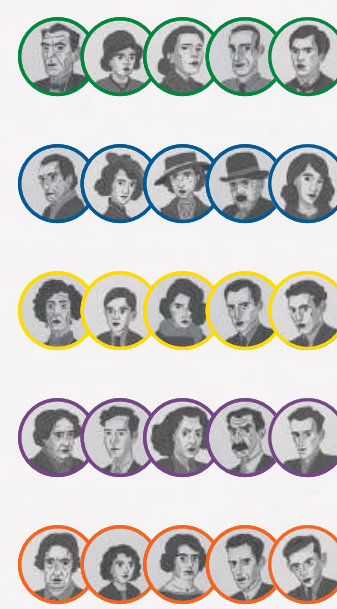
25 DYSKÓW POSTACI

w 5 kolorach (po 5 dla gracza)



25 NAKLEJEK POSTACI

po 1 naklejkę na każdy Dysk Postaci, zgodnie z ich kolorem



10 KOSTEK

w 5 kolorach (po 2 Znaczniki Gracza)



ETAP I: WOLNE MIASTO GDAŃSK 1920-1939

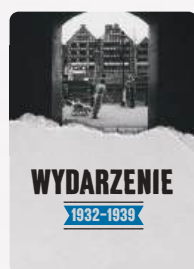
Celem tego Etapu jest zdobycie jak największej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ), przede wszystkim poprzez zdobywanie Statusów (dóbr materialnych, pozycji zawodowej i społecznej). Oprócz PZ niektóre Statusy dają graczowi również Przewagi (kwadraty w różnych kolorach), które będą decydujące dla przetrwania gracza w Etapie II, czyli w trakcie wojny.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Rozłóżcie planszę stroną 1920–1939 do góry – w taki sposób, aby wszyscy gracze mieli do niej wygodny dostęp. W pobliżu planszy umieśćcie Kostki Głosowania, żetony i płytki dodatkowych Lokacji.



2. Przetasujcie talię Wydarzeń 1920–1926 i umieśćcie ją na planszy, na polu Radio. Każdą z pozostałych talii Wydarzeń Etapu I (1926–1932 i 1932–1939) przetasujcie i połóżcie osobno w pobliżu planszy.



Jeśli to pierwsza rozgrywka, usuńcie z talii 1920-1926 karty oznaczone ★. Wprowadzają one dodatkowe lokacje, podnosząc poziom komplikacji gry.

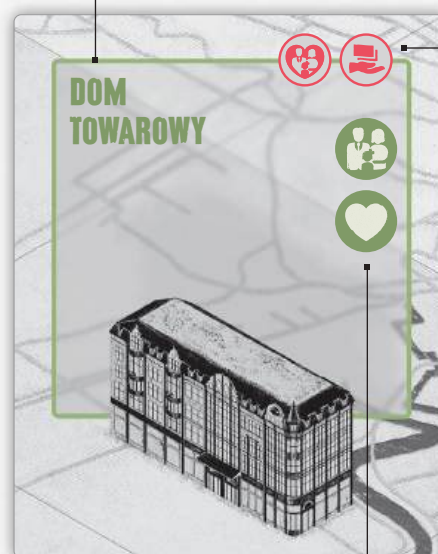
3. Przetasujcie talię Wydarzenia Kryminalne i umieśćcie ją rewersem do góry na polu Kronika Kryminalna.
4. Obie karty Wojna umieśćcie na planszy. Kartę ATAK PANCERNIKA SCHLESWIG-HOLSTEIN NA WESTERPLATTE połóżcie awersem do góry, w pobliżu napisu WESTERPLATTE, a kartę OBRONA POCZTY POLSKIEJ również awersem do góry w pobliżu Lokacji POCZTA POLSKA.

5. Z talii Kryzysów 1920–1926 wyjmijcie kartę UTWORZENIE WOLNEGO MIASTA GDAŃSKA i odłóżcie ją na bok. Następnie wylosujcie bez podglądania po jednej karcie z każdej z trzech talii Kryzysów i umieśćcie je zakryte na planszy, na polu Senat WMG. Ułóżcie je chronologicznie tak, aby Karta Kryzys 1920–1926 znalazła się na wierzchu powstałej w ten sposób talii.
6. Na tak przygotowaną talię połóżcie awersem do góry Kartę UTWORZENIE WOLNEGO MIASTA GDAŃSKA (z tego kroku możecie zrezygnować podczas pierwszej rozgrywki lub dla obniżenia poziomu trudności pierwszej rundy)
7. Niech każdy z graczy weźmie i położy przed sobą zestaw elementów w swoim kolorze:
 - a) 3 Żetony Akcji,
 - b) 5 Dysków Postaci,
 - c) 2 Żetony Tożsamości
 - d) 2 drewniane kostki,
 - e) 1 planszетkę gracza i flamaster.
8. Połóżcie czarną kostkę Znacznik Rundy na tarczy herbowej 1920–1926 na Torze Czasu.
9. Jesteście gotowi do rozgrywki. Pozostałe elementy gry będą Wam potrzebne w Etapie II. Na razie możecie je odłożyć do pudełka.

PLANSZA ETAPU I

Plansza prezentuje uproszczoną mapę Gdańsk z lat 1920–1939, z zaznaczonymi na niej Lokacjami, które będą odwiedzane przez graczy. W Kiosku z Gazetami gracze będą mogli zapoznać się z najnowszymi wydarzeniami i aktywować efekty przynoszące im różnorodne korzyści.

Lokacja – pole, na którym gracze umieszczają Dyski Postaci oraz Znaczniki Napięcia. Lokacje mają swoje kolory, powiązane z efektami Kart Kryzysów.



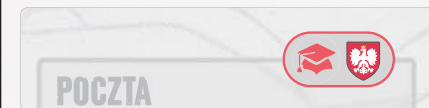
Zasób – gracze będą zbierać różnorodne Zasoby w trakcie rozgrywki (zaznaczając to na swojej planszетce).

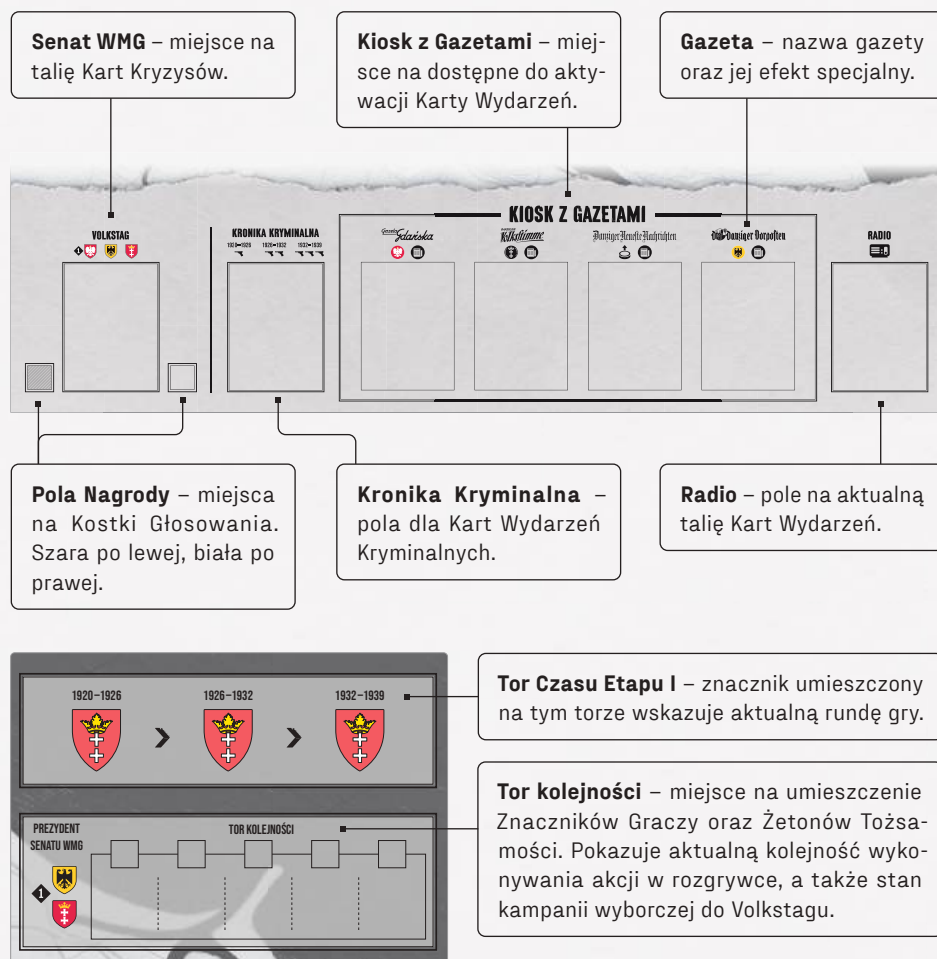
Wymagania – symbole oznaczające Statusy, które gracze muszą posiadać, aby umieścić Dysk Postaci w tej Lokacji. Dana Lokacja jest niedostępna dla gracza nieposiadającego danego Statusu.

Do skorzystania z tej Lokacji **wymagany jest przynajmniej jeden** spośród trzech wskazanych Statusów.



Do skorzystania z tej Lokacji **wymagane są oba** wskazane Statusy.





PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka w Etapie I jest podzielona na trzy rundy. Każda runda składa się z kilku rozgrywanych po kolei faz:

1. Faza Rozstawienia (tylko w pierwszej rundzie),
2. Faza Wydarzeń,
3. Faza Akcji,
4. Faza Rozpatrywania.

Po zakończeniu Fazy Rozpatrywania w pierwszej rundzie, kolejna runda rozpoczyna się od Fazy Wydarzeń.

1. FAZA ROZSTAWIENIA

Występuje jedynie na początku rozgrywki, w pierwszej rundzie. W tej fazie gracze rozstawiają swoje Dyski Postaci w dowolnych dostępnych Lokacjach. Pozostałe Lokacje będą dostępne dla graczy po spełnieniu warunków wstępnych, np. zdobyciu określonych Statusów.

1. Ustalenie między sobą kolejności gry poprzez umieszczenie kostek w swoich kolorach na Torze Kolejności. Jeśli nie jesteście w stanie się zdecydować, kto zaczyna, rozgrywkę otwiera ten gracz, który jako ostatni spacerował po Długim Targu w Gdańsku.

2. ZASADA OPCJONALNA

Przed rozpoczęciem Fazy Rozstawienia w Etapie I każdy gracz rzuca kostką, a następnie zakreśla na swojej planszeczce typ Zasobu, wskazany przez rezultat

rzutu. Jeśli zaznaczy wszystkie pola na dowolnej jednej ścieżce, w całości znajdującej się w polu Zasobu tego typu, otrzymuje 1 PZ.

PRZYKŁAD: Brunon wylosował rzutem kością Wykształcenie, jako obszar specjalizacji swojej rodziny. W trakcie rozgrywki udało mu się zaznaczyć pola w całym rzędzie: od MATURY, przez PRAWNIKA aż do PALESTRY. W nagrodę Brunon otrzymuje dodatkowy 1PZ.



3. Układajcie kolejno w dostępnych Lokacjach po jednym Dysku Postaci, aż każdy z Was będzie posiadać na planszy po cztery Postacie. W Etapie I **w danej Lokacji nigdy nie mogą się znaleźć dwie Postacie tego samego gracza**, ale mogą być w niej Dyski Postaci różnych graczy. Dysk każdej kolejnej Postaci należy umieścić na Dyskach Postaci, które już się znajdują w danej Lokacji. Jeden lub więcej Dysków Postaci leżących na sobie w danej Lokacji nazywa się **Stosem**.



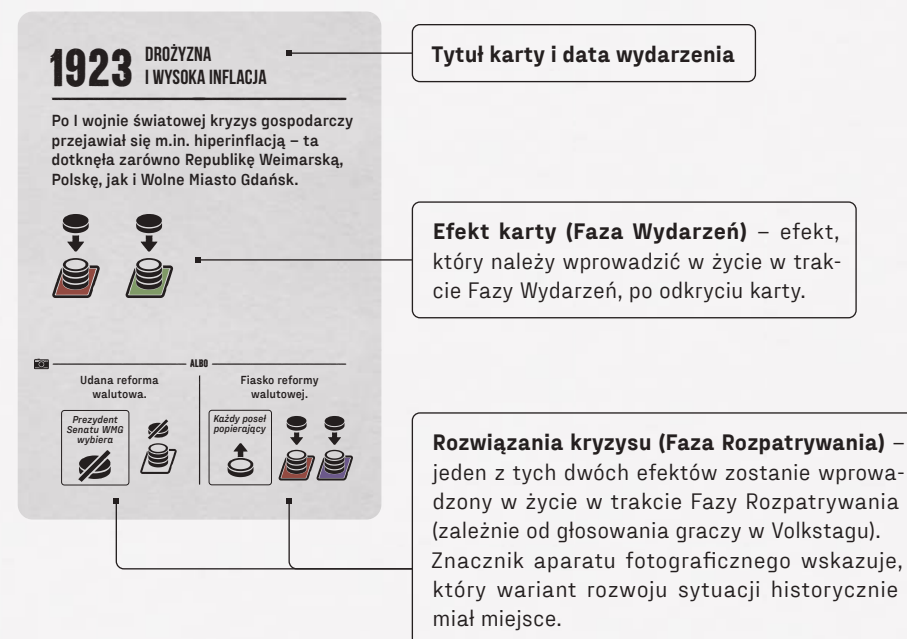
4. Rozpatrzenie Kartę UTWORZENIE WOLNEGO MIASTA GDAŃSKA (jeśli z niej korzystacie) a następnie odrzucenie ją z gry.

2. FAZA WYDARZEŃ

W tej fazie gracze odkrywają Kartę Kryzysu, realizują jej efekt, a następnie przygotowują planszę do nowej rundy i rozkładają w Kiosku z Gazetami Karty Wydarzeń, właściwie dla danego przedziału czasowego.

W trakcie Fazy Wydarzeń kolejno:

1. Odwróćcie wierzchnią Kartę Kryzysu i rozpatrzenie jej efekt właściwy dla tej fazy. Jeśli dany efekt można zastosować na więcej niż jednej Lokacji, wówczas Prezydent Senatu WMG wybiera, w której lokacji należy rozpatrzyć ten efekt.



PREZYDENT SENATU WMG

Funkcję Prezydenta Senatu WMG (Prezydenta WMG) gracz może objąć w wyniku Wyborów do Volkstagu (patrz:str. 6). Ilekroć zasady gry mówią o czynnościach wykonywanych przez Prezydenta WMG (np. rozstrzyganie remisów), a żaden z graczy nie jest Prezydentem WMG, wówczas na potrzeby wykonania tej czynności jego rolę obejmuje gracz pierwszy na Torze Kolejności.

PRZYKŁAD: Rozpoczyna się druga runda rozgrywki. Żaden z graczy nie wystartował w Wyborach do Volkstagu w poprzedniej rundzie, więc nikt nie pełni funkcji Prezydenta WMG. Graczem pierwszym na Torze Kolejności jest Anna. W Fazie Wydarzeń odkryta została Karta Kryzysu – DROŻYZNA I WYSOKA INFLACJA. Anna kolejno:

1923

DROŻYZNA I WYSOKA INFLACJA

Po I wojnie światowej kryzys gospodarczy przejawiał się m.in. hiperinflacją – ta dotknęła zarówno Republikę Weimarską, Polskę, jak i Wolne Miasto Gdańsk.

1

2

Udana reforma walutowa.

Przywódca Senatu WMG wybiera

ALBO

Fiasco reformy walutowej.

Każdy poseł popierający

1

Dokłada Znacznik Napięcia do tej czerwonej Lokacji, w której znajduje się najwięcej Postaci. W Porcie znajdują się trzy Postacie, a w żadnej innej Lokacji nie ma więcej niż dwie Postacie. Anna dokłada więc Znacznik Napięcia do Portu.

2

Dokłada Znacznik Napięcia do tej zielonej Lokacji, w której znajduje się najwięcej Postaci. W Sklepie znajdują się dwie Postacie, podobnie jak na Jarmarku Dominikańskim (gdzie znajduje się m.in. jej Postać). Anna wybiera zatem, że Znacznik Napięcia pojawi się w Sklepie (nie ma tam swojej Postaci).

2. Odkrycie tyle Kart Wydarzeń Kryminalnych, ile wskazano na polu Kronika Kryminalna dla bieżącej rundy. Od razu po odkryciu umieścić Żetony Wydarzeń Kryminalnych w Lokacjach wskazanych w kartach odkrytych Wydarzeń Kryminalnych. Umieścić odkryte karty w pobliżu planszy.

PRZYKŁAD:  Należy umieścić Żeton Wydarzenia Kryminalnego na planszy w Lokacji Sklep.

3. Usunąć wszystkie karty z Kiosku z Gazetami oraz talię Kart Wydarzeń z poprzedniej rundy. Przetasujcie talię Kart Wydarzeń właściwą dla bieżącej rundy i umieścić ją rewersem do góry na polu Radio.

4. Odkrycie po jednej Karcie Wydarzeń na raz i umieścić je w **Kiosku z Gazetami**, na polach pod tytułami Gazet, zgodnie z regułami pozycjonowania Wydarzeń, aż wszystkie pola w Kiosku z Gazetami zostaną zapełnione. Na każdym polu może znajdować się tylko jedna karta.

POZYCJONOWANIE KART WYDARZEŃ

Karty Wydarzeń należy umieszczać na wolnych polach Kiosku z Gazetami, kolejno od lewej do prawej.
Jeśli odkryta zostanie karta ze strzałką skierowaną w lewo, należy umieścić tę kartę na maksymalnie lewym polu (Gazeta Gdańska), przesuwając w prawo inną kartę, jeśli taka się tam znajduje (i wraz z nią pozostałe karty znajdujące się w Kiosku). Analogicznie należy postąpić w przypadku karty ze strzałką skierowaną w prawo. Zasady pozycjonowania Wydarzeń obowiązują **za każdym razem**, gdy w Kiosku z Gazetami umieszczane są nowe karty.

PRZYKŁAD: Na polu Gazeta Gdańska znajduje się już karta ze strzałką skierowaną w lewo. Nowo odkrytą kartę PRACA W WOJSKOWEJ SKŁADNICY... należy umieścić na jej miejscu, przesuwając znajdującą się tam wcześniej kartę w prawo, na pole Gazety Danziger Volksstimme.

3. FAZA AKCJI

W tej fazie gracze kolejno będą wykorzystywać swoje Żetony Akcji. Warto zarządzać członkami swojej rodziny i wpływać na sytuację na planszy w taki sposób, aby w Fazie Rozpatrywania pozyskać jak najwięcej Zasobów.

Każdy z graczy posiada po trzy Żetony Akcji. Kolejno rozpoczynając od gracza zajmującego pierwsze miejsce na Torze Kolejności, każdy z graczy będzie aktywować **jeden ze swoich Żetonów Akcji**, aby rozpatrzyć jego efekt lub spasować nim (odwrócić go na stronę Wykorzystany).

Każdy Żeton Akcji może zostać aktywowany tylko raz na Fazę Akcji.

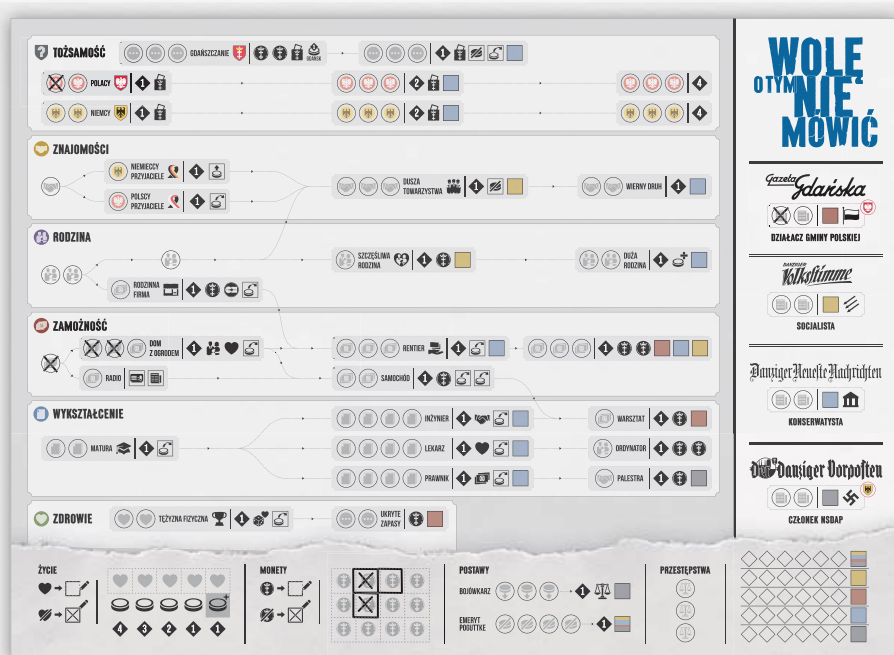
Faza Akcji kończy się, gdy gracze wykorzystali już wszystkie swoje Żetony Akcji.

1.  **Lektura prasy** – wybierz jedną z Gazet z Kiosku z Gazetami. Rozpatrz efekty wybranej Gazety oraz efekty przypisanej do niej Karty Wydarzenia. Kolejność rozpatrywania efektów jest dowolna.

Po rozpatrzeniu wszystkich efektów odrzuć zrealizowaną Kartę Wydarzenia, dobierz nową z aktualnej talii Wydarzeń i umieść ją odkrytą w Kiosku, postępując zgodnie z zasadami pozycjonowania Kart Wydarzeń.
Następnie odwróć Żeton Akcji na stronę Wykorzystany.

PRZYKŁAD: Cezary w swojej kolejce w Fazie Akcji decyduje się zrealizować Akcję Lektura Prasy.

Następnie decyduje się wykonać efekty z Gazety Gdańskiej i z Karty AKCJE GDAŃSKIEGO MONOPOLU TYTONIOWEGO PRZYNOSZĄ DUŻE ZYSKI. Pozyskuje jeden  i zaznacza jedno pole na Ścieżce Statusu POLACY, a dzięki  zaznacza pole w obszarze Poglądu, na Ścieżce DZIAŁACZ GMINY POLSKIEJ. Z Karty AKCJE... pozyskuje jeden , a ponadto wydaje dwa  (z trzech posiadanych), dzięki czemu pozyskuje dwa kolejne . Inwestuje te zasoby w Ścieżkę Statusu DOM Z OGRODEM.



Po rozpatrzeniu Akcji Cezary odkrywa nową Kartę Wydarzenia i umieszcza ją w Kiosku z Gazetami, a następnie odwraca Żeton Akcji na stronę Wykorzystany.

ROZPATRYWANIE EFEKTÓW

Za każdym razem, gdy gracz ma rozpatrzyć efekty (np. pochodzące z karty i/lub z pola Gazety), każdy z tych efektów może rozpatrzyć **w wybranej przez siebie kolejności**. Jeśli to tylko możliwe, **rozpatrzone muszą zostać wszystkie efekty**.

RADIO (efekt jednorazowy)

Jeśli gracz posiada Status RADIO, może w kolejce, w której używa Akcji Lektura Prasy, przed wyborem Gazety, skreślić kratkę na swojej planszeczce i rozpatrzyć efekt Radio.

Gracz dobiera jedną dodatkową kartę z aktualnej talii Wydarzeń i może teraz dokonać zmiany ułożenia wszystkich kart z Kiosku z Gazetami wraz z tą aktualnie dobraną (łącznie 5 kart) zgodnie z regułami pozycjonowania Kart Wydarzeń. Gracz decyduje, które karty umieści w Kiosku z Gazetami, a którą kartę odrzuci. Następnie kontynuuje Akcję Lektura Prasy. UWAGA: Radio nie działa w Etapie II rozgrywki.

2.



Narada rodzinna – wybierz Lokację, w której znajduje się Twój Dysk Postaci. Możesz **natychmiast otrzymać zasoby z tej Lokacji** oraz rozpatrzyć przypisaną do tej Lokacji Akcję (jeśli taka jest), nawet jeśli Twoja Postać w tej Lokacji jest Zaniepokojona (patrz: str. 6).

Po wykonaniu akcji odwróć Żeton Akcji na stronę Wykorzystany.

PRZYKŁAD: Brunon zauważył, że Dysk jego Postaci znajduje się w Lokacji Port, w której znajduje się też Znacznik Napięcia. Jeśli taka sytuacja utrzyma się do Fazy Rozpatrywania, Brunon nie będzie mógł otrzymać Zasobu z tej Lokacji (jego Postać będzie Zaniepokojona). Potrzebuje Zamożności, aby zdobyć Status SAMOCHÓD. Dlatego Brunon decyduje się wykonać w tej Lokacji Akcję NARADA RODZINNA. Dzięki temu natychmiast otrzymuje jeden i skreśla odpowiednie pole na swojej planszeczce. Następnie odwraca Żeton Akcji na stronę Wykorzystany.

UWAGA: Akcje Lokacji SCHUTZPOLIZEI, GDYNIA, REDAKCJA GAZETY oraz SOPOT, oznaczone symbolem można rozpatrzyć wyłącznie używając żetonu Narada Rodzinna (nie rozpatruje się tych Akcji w Fazy Rozpatrywania!)

3.



Sprawy Codzienne – możesz wykonać poniższe działania **dowolną liczbę razy**, o ile tylko jesteś w stanie pokryć ich koszt:

- **Awans** (koszt: zaznacz co najmniej jeden lub) – wybierz Lokację, w której znajduje się już Twoja Postać, i przesun jej Dysk o tyle pozycji w górę stosu, ile / zostało zaznaczonych.
- **Inicjatywa** (koszt: zaznacz co najmniej jeden lub) – przesun znacznik Tożsamości na Torze Kolejności o tyle pozycji w lewo, ile / zostało zaznaczonych.
- **Odpężenie** (koszt: zaznacz albo co najmniej jeden)
 - 1) Wybierz Lokację, w której posiadasz Postać, i zdejmij z tej Lokacji jeden Znacznik Napięcia.
 - 2) Zaznacz tyle , ile Postaci wszystkich graczy znajduje się w tej Lokacji, albo jeden , niezależnie od liczby Postaci.
 - 3) Następnie zaznacz odpowiednie pole na swojej planszeczce w obszarze EMERYT POGUTTKE.



- **Ruch** (koszt: zaznacz albo co najmniej jeden)
 - 1) Wybierz jedną ze swoich Postaci i umieść ją w dowolnej **innej**, dozwolonej dla niej Lokacji na planszy, na wierzchu znajdującego się w niej Stosu.
 - 2) Zaznacz tyle , ile Postaci wszystkich graczy znajduje się w tej lokacji, albo jeden , niezależnie od liczby Postaci.

Lokacja jest dozwolona dla gracza, jeśli spełnia on jej wymagania (posiada wskazane na niej Statusy). Gracz nigdy nie może mieć dwóch Postaci w jednej Lokacji.

Gdy już nie możesz lub nie chcesz wykonywać powyższych, odwróć Żeton Akcji Sprawy Codzienne na stronę Wykorzystany.

Jeśli nie chcesz wykonywać żadnego z powyższych działań (Awans, Inicjatywa, Odpężenie, Kariera), **możesz spasować żetonem tej Akcji, aby pozyskać w zamian jeden .**

PRZYKŁAD: Anna posiada Statusy MATURA oraz DUSZA TOWARZYSTWA. W Fazy Akcji decyduje się wykorzystać Żeton Akcji SPRAWY CODZIENNE. Decyduje się przenieść jedną swoją Postać ze Szkoły do Lokacji Technische Hochschule Danzig (w tej lokacji znajdowała się już jedna Postać innego gracza). Drugą swoją Postać przenosi z Portu do Piwiarni (w tej lokacji znajdowały się już dwie inne Postaci). swoje Postaci umieszcza na wierzchu Stosów w obu Lokacjach. Za ruch do Technische Hochschule decyduje się zapłacić zaznaczeniem dwóch , natomiast za ruch do Piwiarni płaci zaznaczeniem jednego . Dodatkowo Anna chciałaby się pozbyć Znacznika Napięcia z Piwiarni. Kosztowałoby ją to aż trzy , ze względu na trzy Dyski Postaci znajdujące się w tej Lokacji. Na szczęście posiada jeden dzięki statusowi DUSZA TOWARZYSTWA. Zaznacza go i usuwa jeden Znacznik Napięcia z Piwiarni. Dodatkowo zaznacza jedno pole na ścieżce EMERYT POGUTTKE. Mogłaby jeszcze wykonać Awans lub Inicjatywę, ale woli zachować Monety na późniejsze etapy gry.

4. FAZA ROZPATRYWANIA

W tej fazie gracze rozpatrują efekty Lokacji, w których znajdują się ich Postacie. Następnie odbędą się Wybory do gdańskiego Volkstagu, wybrany zostanie również Prezydent Senatu WMG. Jako posłowie Volkstagu gracze zgłoszą nad rozwiązaniem kryzysów trapiących miasto. Na zakończenie tej fazy gracze wprowadzą w życie efekty Wydarzeń Kryminalnych.

1. Pozyskanie zasobów

Ten krok wykonujecie równocześnie.
Rozpatrz efekt każdej Lokacji, w której posiadasz Postać (chyba, że jest to Postać Zaniepokojona – wówczas nie rozpatrujesz efektu tej Lokacji). Zaznacz na swojej planszeczce pozyskane Zasoby, głośno informując pozostałych graczy o zdobyciu Statusów (jeśli to nastąpiło).

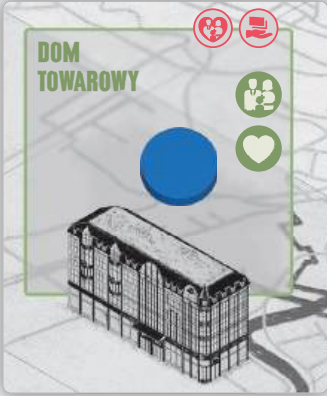
POSTAĆ ZANIEPOKOJONA

Postać jest uważana za Zaniepokojoną, jeżeli zachodzą wszystkie poniższe warunki:

- Postać znajduje się w Lokacji, w której jest także Znacznik Napięcia,
- Postać jest sama w tej Lokacji lub Stos ułożonych Znaczników Napięcia sięga pozycji tej Postaci w Stosie Postaci.

W Fazie Rozpatrywania gracz, którego Postać jest w danej Lokacji Zaniepokojona, nie rozpatruje efektu tej Lokacji (np. nie pozyskuje z tej Lokacji żadnych Zasobów).

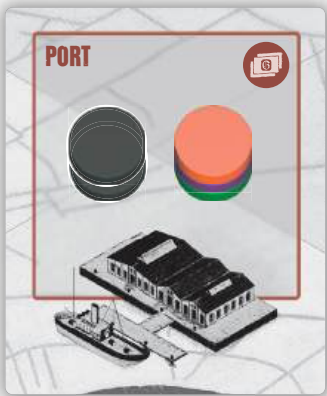
W Fazie Akcji gracz, którego Postać jest w danej Lokacji Zaniepokojona, może rozpatrzeć efekt tej Lokacji tylko wówczas, jeśli skorzysta wobec niej z Akcji NARADA RODZINNA.



PRZYKŁAD: Cezary posiada Postać w Lokacji Dom Towarowy. Zaznacza na swoim arkuszu pole  oraz .



PRZYKŁAD: Anna, Brunon i Daria posiadają Dyski Postaci w Lokacji Port. Niestety, znajdują się tam również dwa Znaczniki Napięcia. Postacie Anny i Brunona są zatem Zaniepokojone, a więc efekty Lokacji Port nie będą dla nich rozpatrywane (nie pozyskają ). Postać Darii znajduje się na szczycie Stosu i nie jest Zaniepokojona. Daria pozyskuje  i zaznacza odpowiednie pole na swojej planszeczce. Pozostali gracze są wyraźnie niepokieszeni...



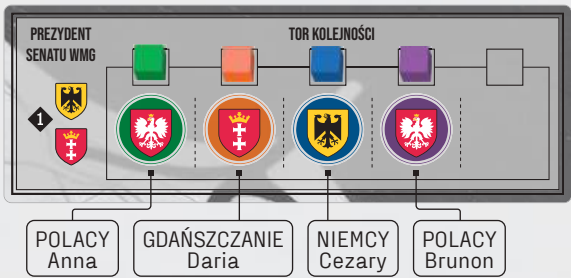
2. Volkstag

- a) Wybory do Volkstagu (biorą w nich udział jedynie ci gracze, którzy posiadają Żetony Tożsamości na Torze Kolejności)
- a. Gracze kolejno przemieszczają swoje Znaczniki do własnych Żetonów Tożsamości, zmieniając w ten sposób pozycje poszczególnych graczy na Torze Kolejności. W kolejnej rundzie gracze będą podejmować akcje zgodnie z nową kolejnością na torze.
- b. Rozpoczynając od gracza pierwszego od lewej na Torze Kolejności rozpatruje się wynik wyborów do Volkstagu:
- Pierwszy gracz, który startuje do Volkstagu z tożsamością NIEMCY lub GDAŃSZCZANIE, zostaje posłem (umieszcza swój drugi Znacznik w pobliżu pola Volkstag) oraz Prezydentem Senatu WMG. Otrzymuje Żeton Prezydenta Senatu i jeden Punkt Zwycięstwa.
 - Każdy kolejny gracz, który startuje do Volkstagu z tożsamością NIEMCY lub GDAŃSZCZANIE, zostaje posłem (umieszcza swój drugi Znacznik w pobliżu pola Volkstag).
 - Pierwszy gracz, który startuje do Volkstagu z tożsamością POLACY, zostaje polskim posłem (umieszcza swój drugi Znacznik w pobliżu pola Volkstag) oraz otrzymuje jeden Punkt Zwycięstwa.

W każdej rundzie może być tylko jeden Prezydent Senatu WMG i jeden polski poseł do Volkstagu, oraz wielu posłów z tożsamością NIEMCY lub GDAŃSZCZANIE. Jeśli żaden z graczy nie został posłem do Volkstagu, wówczas należy pominąć kolejne kroki i przejść od razu do kroku Wydarzenia Kryminalne.

- b) Osobiste korzyści – Prezydent Senatu WMG rzuca dwiema kostkami głosowania i zachowując wyniki rzutów umieszcza je na Polach Nagrody na planszy, zgodnie z ich kolorem. Jeśli obie kostki wskazują ten sam wynik, rzut należy powtarzać do momentu, gdy obie kostki będą wskazywać różne symbole.

PRZYKŁAD: W Fazie Rozpatrywania czas na Wybory do Volkstagu. Anna i Brunon startują do Volkstagu jako POLACY, Cezary startuje z listy niemieckiej, a Daria z tożsamością GDAŃSZCZANIE. Z kolejności Żetonów Tożsamości na torze wynika, że Daria zostaje Prezydentem Senatu WMG (jest pierwszym od lewej graczem z tożsamością GDAŃSZCZANIE/NIEMCY), Anna zostaje polskim posłem do Volkstagu. Anna z Darią otrzymują po jednym Punkcie Zwycięstwa. Do Volkstagu dostał się jeszcze Cezary. Niestety, dla Brunona zabrakło miejsca w gdańskim parlamencie.



3. Głosowanie w Volkstagu (biorą w nim udział jedynie ci gracze, których Znaczniki znajdują się na polu Senat WMG)

- a) **Głosowanie** – Zaczynając od gracza pierwszego na Torze Kolejności, każdy z graczy wybiera rozwiązanie kryzysu, umieszczając swój Znacznik po wybranej stronie aktualnej Karty Kryzysu.
- b) **Liczenie głosów** – każdy Znacznik liczy się jako jeden głos. Rozwiązanie, na które padło najwięcej głosów, zostaje wprowadzone w życie. W przypadku remisu decyduje Prezydent Senatu WMG.
- c) **Efekt głosowania** – Prezydent Senatu WMG rozpatruje efekt rozwiązania, na które padło najwięcej głosów. Alternatywne rozwiązanie należy pozostawić bez rozpatrzenia.
- d) **Osobiste korzyści** – każdy gracz zaznacza na swojej planszecie jeden Zasób widniejący na Kostce Głosowania, przyporządkowanej rozwiązaniu, na które zagłosował (niezależnie od tego, czy weszło ono w życie, czy nie).

PRZYKŁAD: Daria, Anna i Cezary głosują na rozwiązania kryzysu DROŻYZNA I WYSOKA INFLACJA. Po lewej stronie karty widnieje szara Kostka Głosowania z symbolem 🇪🇺, po prawej – kostka biała z symbolem 🤝. Głosowanie rozpoczyna pierwsza na Torze Kolejności Anna, która decyduje się zagłosować za „Udaną reformą walutową”. Daria z kolei głosuje za „Fiaskiem reformy walutowej”, bo zależy jej na zdobyciu Zasobu Znajomości. Cezary wybiera „Udaną reformę walutową”, która wchodzi w życie i jest rozpatrywana.

Następnie Anna i Cezary pozyskują po jednym 🇪🇺, natomiast Daria zaznacza na swojej planszecie jeden 🤝.



4. Wydarzenia Kryminalne

Każdy gracz, którego Dysk Postaci znajduje się na spodzie Stosu w Lokacji ze Znacznikiem 🕵️, musi rozpatrzyć 🗡️. Następnie żeton jest odrzucany. Jeśli w Lokacji ze Znacznikiem 🕵️ nie było żadnej Postaci, wówczas należy odrzucić ten Znacznik, a w Lokacji umieścić jeden Znacznik Napięcia.

5. Zakończenie rundy

Przesuńcie Znacznik na Torze Czasu na kolejne pole i przejdźcie do Fazy Wydarzeń w nowej rundzie.

ZAKOŃCZENIE ETAPU I 1920-1939

Po zakończeniu trzeciej rundy Etapu I (1932-1939), gracze ogłaszają liczbę zdobytych punktów.

ROZGRYWKA SKRÓCONA

W tym miejscu można zakończyć grę, bez rozgrywania Etapu II. Będzie to skrócony wariant rozgrywki, skupiony na przedwojennych wydarzeniach w Gdańsku.

Można w tym momencie również przerwać rozgrywkę, zachować zapisy na swoich planszetcach i powrócić do gry w dogodnym czasie, kontynuując ją od początku Etapu II, żeby w pełni doświadczyć losów miasta i jego mieszkańców.

WOJNA

Tradycyjnie przyjmuje się, że pierwsze strzały II wojny światowej padły 1 września o godz. 4.48 w kierunku polskiej placówki na Westerplatte. Chwilę później oddziały gdańskich Niemców zaatakowały załogę Poczty Polskiej w Gdańsku. Niemcy przeprowadzili również masowe aresztowania gdańskich Polaków.

Rozpatrzenie kolejno karty SCHLESWIG-HOLSTEIN ATAKUJE WESTERPLATTE oraz OBRONA POCZTY POLSKIEJ i wprowadźcie ich efekty w życie, jeśli skumulowana liczba Znaczników Napięcia, znajdujących się na planszy w momencie zakończenia Etapu I, przewyższa przedział wskazany na karcie.

Jeśli liczba Znaczników Napięcia wynosi cztery lub więcej, umieśćcie po jednym Żetonie Brutalności na planszy Etapu II, na polach:

- Danzig 1939–1943 – Rozstrzeliwania Polaków w Piaśnicy
- Gdańsk 1945–1947 – Wysiedlenie Gdańskich Niemców

Żetony te pozostają na tych polach do końca rozgrywki i dla wszystkich działań w grze należy je traktować jak symbole 🗡️.

Jeśli liczba Znaczników Napięcia wynosi osiem lub więcej:

- Jeden Żeton Brutalności umieśćcie na polu Generalne Gubernatorstwo – Służba w GG. Żeton ten pozostanie na tym polu do końca rozgrywki i dla wszystkich działań w grze należy go traktować jak symbol 🗡️.
- W trakcie Przygotowania Gry w Etapie II przesuńcie Dysk Postaci każdego gracza polskiego z pola Danzig 1939–1943 na pole Stutthof 1939–1943 (w ten sposób znajdą się tam dwa Dyski Postaci tego gracza)

Następnie przejdźcie do Etapu II rozgrywki, rozpoczynając od Przygotowania Etapu II.

POZOSTAŁE ZASADY

1. TOŻSAMOŚĆ

W Etapie I rozgrywki Rodzina gracza może równocześnie posiadać Status POLACY, NIEMCY oraz GDAŃSZCZANIE. Niektóre Statusy, Lokacje lub funkcje (polski poseł w Volkstagu, Prezydent Senatu WMG) są dostępne jedynie dla graczy posiadających wymagany Status.



Wybór Tożsamości – w wyborach do Volkstagu gracz musi jednak zdecydować się, pod jaką jedną Tożsamością startuje jego Rodzina. Zaznacza to Żetonem Tożsamości, znajdującym się na Torze Kolejności.

Za każdym razem, gdy gracz rozpatruje efekt , może wybrać jeden Status z obszaru Tożsamości, który już posiada, i umieścić żeton Tożsamości odpowiadający temu Statusowi pod swoim znacznikiem na Torze Kolejności. Jeśli gracz posiada już Żeton Tożsamości na tym Torze, może zamienić go na inny (bez zmiany jego pozycji na Torze), zgodny z posiadanym Statusem. Żeton Tożsamości nie ogranicza gracza w posiadaniu ani zdobywaniu innych Statusów w obszarze Tożsamości.

W Etapie II gracze będą musieli przyjąć już jedną stałą Tożsamość (patrz: str. 10–11)

2. DODATKOWE LOKACJE

Gdy dowolny gracz w ramach Akcji LEKTURA PRASY rozpatruje jedną z trzech poniższych Kart Wydarzeń (talia 1920–1926):

- STARTUJE GDAŃSKA ROZGŁOŚNIA Z PROGRAMEM LOKALNYM,
- GDYNIA UZYSKUJE PRAWA MIEJSKIE,
- REKRUTACJA DO SZKOŁY SCHUTZPOLIZEI,

umieszcza obok planszy powiązaną z daną kartą płytkę dodatkowej Lokacji. To jedyny sposób na pojawienie się tych Lokacji w rozgrywce. W momencie, kiedy znajdują się w grze, traktowane są one jako integralny element planszy i podlegają normalnym zasadom Lokacji. Działanie tych Lokacji opisano (patrz: str. 15)

3. ZARZĄDZANIE NAPIĘCIEM

ROZPATRYWANIE EFEKTÓW

W trakcie rozgrywki gracze będą sterować napięciem, narastającym w mieście, za pomocą efektów kart i akcji.

 **Konflikt** – wybierz dowolną Lokację i umieść w niej Znacznik Napięcia (jeśli znajduje się tam już jakiś Znacznik, umieść na nim nowy Znacznik, tworząc Stos). Jeśli ten efekt został rozpatrzony w Fazie Akcji, zaznacz odpowiednie pole na swojej planszeczce w obszarze BOJÓWKARZ. 

 **Odprężenie** – wybierz Lokację, w której posiadasz Postać, i usuń z tej Lokacji Znacznik Napięcia. Jeśli ten efekt został rozpatrzony w Fazie Akcji, zaznacz odpowiednie pole na swojej planszeczce w obszarze EMERYT POGUTTKA. 

Odprężenie jest dostępne także w ramach Akcji SPRAWY CODZIENNE, z tym wyjątkiem, że wymaga opłacenia dodatkowego kosztu (patrz: str. 5).

 **Konflikt angażujący Ligę Narodów** – we wskazanej Lokacji umieść Znacznik Napięcia z naklejką Ligi Narodów ku górze. Ten Znacznik Napięcia jest traktowany jako zwykły Znacznik Napięcia dla wszystkich działań w grze. Jeśli w Fazie Akcji usuwasz ten Znacznik za pomocą Odprężenia, zaznacz dwa pola na swojej planszeczce w obszarze EMERYT POGUTTKA.

4. WYMIANA

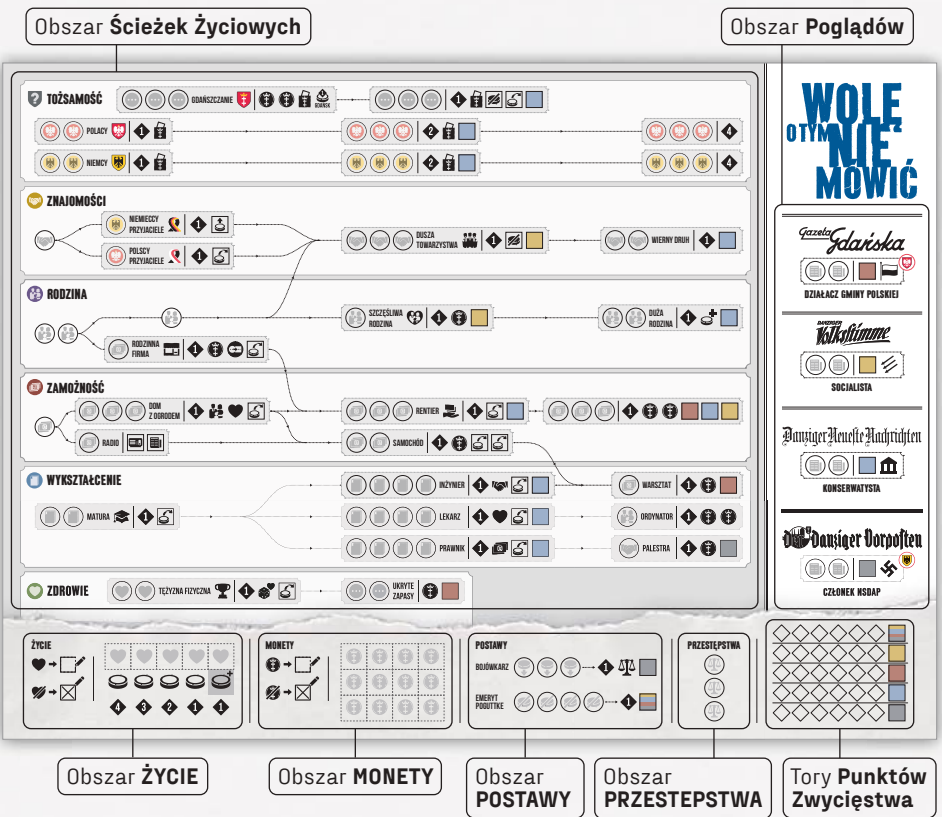
 Jeśli posiadasz Żeton Wymiany, w Fazie Akcji lub w Fazie Rozpatrywania możesz go odrzucić, aby wymienić jeden Zasób, który właśnie pozyskujesz (np. z rozpatrywanej karty, Gazety lub Lokacji) na jeden inny Zasób. Zaznacz na planszeczce tylko Zasób pozyskany dzięki Żetonowi Wymiany.

UWAGA: Wymianie – w obie strony – podlegają wyłącznie następujące Zasoby:



OBSŁUGA PLANSZETKI GRACZA

Każdy z graczy posiada indywidualną planszeczkę. Na planszeczce gracz będzie zaznaczać pozyskane w trakcie gry Zasoby i zdobyte Statusy, które umożliwią mu dostęp do nowych Lokacji i efektów specjalnych.



Za każdym razem, gdy w trakcie rozgrywki gracz pozyskuje jakiś Zasób, zaznacza wybrane przez siebie pole na planszeczce odpowiadające temu Zasobowi w odpowiednim obszarze (jeden symbol Zasobu = jedno pole).

Natychmiast po tym, gdy gracz zaznaczy ostatnie pole potrzebne do zdobycia danego Statusu, zdobywa ten Status i wszystkie związane z nim Nagrody. Zdobyty Status gracz oznacza, zakreślając go w kółko.

PRZYKŁAD: Brunon właśnie zdobył Status POLACY. Zaznacza to na swojej planszeczce.



ZAZNACZANIE POZYSKANYCH ZASOBÓW

W zależności od obszaru, pozyskane Zasoby zaznacza się następująco:

Pola okrągłe (**Ścieżki Życiowe, Postawy, Poglądy, Przestępstwa**)

 **Skreślenie pola** – oznacza postawienie w polu znaku X.

Pola kwadratowe (**Życie i Monety**)

 **Aktywowanie pola** – oznacza obrysowanie krawędzi pola (aktywowanie go), co umożliwia późniejsze **skreślenie pola** , jeśli zajdzie konieczność wydania Zasobu. Pole, które nie zostało wcześniej aktywowane, nie może zostać skreślone.

ŚCIEŻKA ŻYCIOWA

Ścieżka Życiowa to linia, na której znajdują się kolejne pola prowadzące do zdobycia Statusów i Nagród. Gracz zaznacza pozyskany Zasób na wybranej Ścieżce Życiowej, zaznaczając pole z symbolem danego Zasobu. Gracz **musi wybrać puste pole znajdujące się na tej Ścieżce najbardziej na lewo**. Gracz musi poruszać się zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez strzałki na linii. Nie może ani pominąć lub „przeskoczyć” żadnego pola, ani zmywać zaznaczonego pola, by przenieść dany Zasób na inną Ścieżkę. **Raz skreślone pole pozostaje takim do końca rozgrywki.**

Nagrody – natychmiast po zdobyciu Statusu RODZINNA FIRMA gracz otrzymuje dostęp do wszystkich Nagród. W tym wypadku kolejno od lewej są to:

- 1 Punkt Zwycięstwa (zaznacza na planszecie)
- 1 Moneta (aktywuje pole na planszecie),
- Żeton Wymiany (pobiera go z puli),
- Ruch Dyskiem Postaci (do wykorzystania w ramach Akcji Codzienne Sprawy).

Nazwa i symbol Statusu.

Te trzy pola muszą zostać skreślone, aby gracz zdobył Status RODZINNA FIRMA. W tym wypadku gracz musi **kolejno** skreślić: 2x i 1x .

Posiadając Status **RODZINNA FIRMA**, gracz może kontynuować podążanie tą Ścieżką, próbując zdobyć połączony z nim Status **RENTIER**. Będzie musiał w tym celu skreślić trzy pola. Gracz **nie może** od razu zdobyć Statusu RENTIER. Musi zdobyć najpierw Status RODZINNA FIRMA lub DOM Z OGRODEM.

ŻYCIE

W tym obszarze gracz kontroluje zdrowie członków swojej Rodziny. Pozyskiwane Zasoby są zaznaczane poprzez **aktywowanie pól**. Kolejność zaznaczania pól nie ma znaczenia.

Pola Zasobów – jeśli gracz pozyska , może aktywować to pole (obrysować jego krawędzie).

Pole dodatkowej Postaci – gracz otrzymuje piąty Dysk Postaci po zdobyciu Statusu DUŻA RODZINA.

Punkty Zwycięstwa – liczba PZ, którą gracz zdobędzie na końcu rozgrywki, jeśli Postać przeżyje.

Jeśli w dalszej części rozgrywki gracz będzie zmuszony rozpatrzeć efekt dla swojej Postaci, **musi skreślić jedno z aktywowanych pól**, aby ochronić swoją Postać przed śmiercią.

Gracz może skreślić dowolne aktywowane pole, broniąc swojej wybranej Postaci (**pola nie są przypisane do pionów**). Jeśli gracz chce obronić Postać przed kilkoma efektami , może skreślić więcej aktywowanych pól.

Jeśli jednak gracz nie posiada żadnego wolnego aktywowanego pola, Postać gracza umiera (nie została obroniona). Gracz musi skreślić symbol i usunąć ten Dysk Postaci z gry.

ETAP II: Rozpatrując efekt na danym polu lub Karcie Wydarzenia gracz może stracić maksymalnie tyle Postaci, ile posiada na tym polu/tej karcie (nadmiarowe efekty nie przechodzą na Postacie gracza na innych polach/kartach).

PRZYKŁAD: W Fazie Akcji, w wyniku rozpatrzenia efektu Karty Wydarzenia, Anna pozyskała jedno . Zastanawia się, czy może próbować zdobyć Status TĘŻYZNA FIZYCZNA, czy też wzmocnić kondycję swojej Rodziny.

Decyduje się jednak na to drugie. Aktywuje jedno pole.

Okazuje się, że postąpiła słusznie. W Fazie Rozpatrywania ma do rozpatrzenia efekt dla jednej swojej Postaci. Skreśla aktywowane wcześniej pole, a jej Postać jest bezpieczna.

Gdyby nie miała aktywowanego pola, ta Postać musiałaby zginąć i jej Dysk zostałby usunięty z gry.

TĘŻYZNA FIZYCZNA

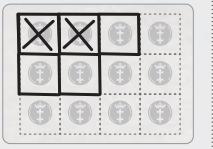
Status TĘŻYZNA FIZYCZNA posiada efekt **stały**, trwający przez całą rozgrywkę. Każdorazowo, gdy gracz ma rozpatrzeć w stosunku do swojej Postaci jeden lub więcej symboli , za każdy taki symbol może rzucić jeden raz Kostką Głosowania. Rezultat oznacza natychmiastowe anulowanie jednego efektu , bez konieczności skreślania pola na planszecie.

MONETY

W tym obszarze gracz zbiera Monety, które pozwolą mu opłacić różne akcje i działania w trakcie rozgrywki. Pozyskiwane są zaznaczane poprzez **aktywowanie pól**. Kolejność zaznaczania nie ma znaczenia.

Jeśli w dalszej części rozgrywki gracz będzie chciał rozpatrzeć efekt wymagający lub zostanie zmuszony do rozpatrzenia tego efektu, **musi skreślić jedno z aktywowanych pól**.

PRZYKŁAD: Z pięciu Monet, które Brunon zdobył do tej pory, dwie zostały przez niego wydane. Pozostały mu trzy gotowe do wydania Monety.



POSTAWY

W tym obszarze gracz może zaznaczać pola, jeśli efekt rozpatrzony przez niego **w Fazie Akcji** pozwolił mu umieścić lub usunąć Znacznik Napięcia z planszy. Jeśli gracz skreśli wszystkie pola na danej ścieżce, otrzymuje Nagrodę. Usunięcia lub umieszczenia Znacznika Napięcia wykonywane w innych Fazach (np. Wydarzeń lub Rozpatrywania) nie pozwalają zaznaczyć pól w tym obszarze.



Znacznik Napięcia usunięty przez gracza **w Fazie Akcji** z symbolem  liczy się podwójnie (gracz może zaznaczyć dwa pola w rzędzie EMERYT POGUTTKE).

Nagrodę z tego obszaru można dostać **tylko jeden raz** (za wypełnienie jednego z dwóch rzędów).

TORY PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Kiedy gracz zdobywa PZ we wskazanej na symbolu liczbie (, , , ) , zaznacza tyle samo rombów na dowolnym wybranym torze. Gracz może rozdzielić zdobyte PZ na różne tory.

Symbol 1 PZ  oznacza konieczność skreślenia jednego zapełnionego rombu – nie liczy się on do łącznej liczby PZ gracza.

Pełne zaznaczenie wszystkich rombów na danym torze powoduje zdobycie Nagrody. Po ewentualnym skreśleniu rombu na tym torze na skutek  gracz **nie traci** zdobytej wcześniej Nagrody.

PRZYKŁAD: Cezary posiada aktualnie trzy PZ. Konsekwentnie inwestuje zdobyte PZ w tor, który pozwoli mu otrzymać Nagrodę w postaci .

PRZEWAGI

ETAP II: wielokolorowe kratki na planszetchach graczy, stanowiące część Nagród, to Przewagi. Są nieprzydatne w Etapie I, ale w Etapie II ich posiadanie będzie kluczowe dla przetrwania Postaci (patrz: str. 11–12).



ETAP II: WOJNA I JEJ DŁUGI CIEŃ 1939-1947

II wojna światowa wywróciła życie Gdańszczan do góry nogami. Polaków najczęściej wysiedlano do Generalnego Gubernatorstwa, a aktywni działacze na rzecz polskości trafiali do obozu koncentracyjnego Stutthof lub byli mordowani. Choć Niemcy początkowo cieszyli się z przyłączenia miasta do III Rzeszy, a niszczyielskie bombardowania alianckie – tak dotkliwe dla innych niemieckich miast – omijały Gdańsk, także i oni odczuli na własnej skórze grozę wojny, kiedy pod miasto podeszły oddziały Armii Czerwonej. Ostatecznie mieszkańcy Gdańska zostawiali swój dobytek i uciekali na zachód. Co prawda, koniec wojny przerwał hekatombę walk, lecz przyniósł nowe wyzwania i trudności. Gdańsk legł w gruzach. Tworzyła się nowa tożsamość miasta, tym razem już wyłącznie polskiego, w którym nie było miejsca nie tylko dla niemieckich mieszkańców, ale często również i dla działaczy przedwojennej Polonii, traktowanych z nieufnością i rezerwą przez przybyszy z innych ziem polskich.

PRZYGOTOWANIE ETAPU II

Rozgrywka rozpoczyna się w 1939 r.

1. Odwróćcie planszę na drugą stronę.
2. Ustalcie, na podstawie liczby PZ zdobytych w Etapie I, nową kolejność graczy na Torze Kolejności (kolejność będzie stała do zakończenia rozgrywki) – od gracza z największą liczbą PZ (pierwszy gracz) do gracza z najmniejszą liczbą PZ (ostatni). Umieście Znaczniki graczy w odpowiedniej kolejności.
3. Określcie, zgodnie z kolejnością, tożsamość każdego z graczy i rozmieście ich Dyski Postaci na odpowiednich polach.
4. Tożsamość graczy po wybuchu wojny ustalana jest na podstawie Żetonów Tożsamości, znajdujących się na Torze Kolejności. W Etapie II na potrzeby rozgrywki można przyjąć jedynie Tożsamość POLACY albo NIEMCY. Jeśli na koniec Etapu I gracz posiadał na Torze Kolejności:

- Żeton Tożsamości POLACY, przyjmuje tę samą tożsamość w II Etapie;
- Żeton Tożsamości NIEMCY, przyjmuje tę samą tożsamość w II Etapie;
- Żeton Tożsamości GDAŃSZCZANIE albo nie posiadał w ogóle Żetonu Tożsamości na Torze Kolejności, musi wybrać, którą Tożsamość przyjmuje: POLACY albo NIEMCY. Gracz w tym momencie może wybrać nawet Tożsamość, której Statusu nie posiada, ale nie oznacza to zaznaczenia pól na planszecie za darmo i zdobycia tego Statusu.

Tożsamości przyjęte na początku Etapu II nie ulegają zmianie już do końca rozgrywki.

PRZYKŁAD: Na końcu Etapu I Daria posiadała na Torze Kolejności swój Żeton Tożsamości GDAŃSZCZANIE. W trakcie Etapu I zdobyła Status NIEMCY, nie posiadała jednak Statusu POLACY. Ze względu na posiadany Żeton Tożsamości GDAŃSZCZANIE, po rozpoczęciu Etapu II musi na nowo wybrać swoją Tożsamość. Decyduje się na wybór Tożsamości POLACY i jej Postacie zostaną przyporządkowane do ścieżki polskiej. Będzie mogła w Etapie II rozgrywki zagrywać Karty Wydarzeń polskie lub neutralne. Nie zaznacza jednak żadnych pól na planszecie w obszarze Tożsamości, nie otrzymuje też żadnych PZ.

5. Każdy gracz o Tożsamości POLACY musi umieścić na Ścieżkach Polskich (oznaczonych symbolem):

- Jedną Postać na pierwszym polu Lokacji Danzig,
- Dwie Postacie na pierwszym polu Lokacji Generalne Gubernatorstwo,
- Jedną Postać na pierwszym polu Lokacji Stutthof.

Każdy gracz o Tożsamości NIEMCY musi umieścić na Ścieżkach Niemieckich (oznaczonych symbolem):

- Dwie Postacie na pierwszym polu Lokacji Danzig,
- Jedną Postać na pierwszym polu Lokacji Generalne Gubernatorstwo,
- Jedną Postać na pierwszym polu Lokacji Front.

Jeśli gracz posiada Status SZCZĘŚLIWA RODZINA i dodatkowy Dysk Postaci, umieszcza go na odpowiednim dla danej rundy polu z Lokacji Generalne Gubernatorstwo (POLACY) albo Danzig (NIEMCY).

Jeśli jedna lub więcej Postaci gracza zginęła w Etapie I, wówczas gracz umieszcza o tyle Dysków Postaci mniej na pierwszym polu Lokacji Generalne Gubernatorstwo (POLACY) albo Danzig (NIEMCY).

- Zmodyfikujecie układ Dysków Postaci i efektów pól na planszy o efekty rozpatrywane w trakcie Wojny (patrz: str. 7).
- Położcie czarną kostkę Znacznika Rundy na tarczy herbowej 1939–1943 na Torze Czasu.
- Potasujcie Karty Wydarzeń osobno dla każdego okresu (1939–1943, 1944–1945 oraz 1945–1947) i umieśćcie je zakryte na odpowiednich polach planszy.
- Weźcie planszетки i flamastry (każdy z graczy).
- Umieśćcie w pobliżu planszy Kostki Głosowania.
- Nie potrzebujecie pozostałych elementów (np. Znaczników Napięcia) w tym etapie – możecie je odłożyć do pudełka.

Jesteście gotowi do rozgrywki w Etapie II.

ELEMENTY GRY W ETAPIE II

1. PLANSZETKA GRACZA

W tym Etapie gracz również może zdobywać Zasoby i zaznaczać je na planszecie zgodnie z zasadami znanymi z Etapu I. Jeśli gracz w ten sposób zdobędzie Status, natychmiast otrzymuje wszystkie wynikające z tego – możliwe do zastosowania w Etapie II – efekty (np. otrzymuje Punkty Zwycięstwa lub Monety, ale nie rozpatruje efektu Wybór Tożsamości, Odprężenie itp.).

PRZEWAGI – w Etapie II za pomocą Przewag gracz będzie stawiał czoła tragicznym wydarzeniom II wojny światowej. Kolory kratek symbolizują:

-  Żółty – relacje międzyludzkie,
-  Czerwony – zasoby materialne,
-  Niebieski – wiedza,
-  Szary – radykalizm.

Aby aktywować efekty związane z Przewagą, gracz zaznacza (skreśla) posiadaną kratkę odpowiedniego koloru na swojej planszecie.

Jeśli gracz został zmuszony do rozpatrzenia efektu  przez działanie pól na planszy lub Karty Wydarzenia, a nie posiada aktywowanych pól Monet, musi – jeśli jest to możliwe – jednocześnie aktywować i skreślić wolne pole Monet na swojej planszecie.

2. PLANSZA

Ścieżka Niemiecka – wydarzenia, w których będą brać udział niemieckie Postacie.

Ścieżka Polska – wydarzenia, w których udział będą brać polskie Postacie.

Lokacja – plansza podzielona jest na cztery Lokacje:

- Danzig/Gdańsk,
- Generalne Gubernatorstwo,
- Stutthof,
- Front.



Pola wydarzeń – pola, na których w trakcie Etapu II znajdują się Postacie graczy. W Fазie Rozpatrywania, jeśli gracz posiada jedną lub więcej swoich Postaci na danym polu Wydarzenia, **będzie musiał rozpatrzyć** jego efekt, chyba, że w trakcie rundy zagra kartę z alternatywnym Wydarzeniem dla Ścieżki z tej Lokacji.

EMIGRACJA
Postacie znajdujące się na polu Emigracja **nie podlegają** żadnym efektom gry. W trakcie Zakończenia Gry w Etapie II są traktowane jako te, które przeżyły wojnę, a więc liczą się do końcowej punktacji. Nie znajdują się jednak w Gdańsku.

3. KARTY WYDARZEŃ



Koszt zagrania karty – karta może zostać zagrana wyłącznie wtedy, gdy gracz może opłacić koszt .

Przynależność do Ścieżki – karta może zostać zagrana wyłącznie na wskazaną Ścieżkę. W tym wypadku: na Ścieżkę Niemiecką.

Przynależność do Lokacji – karta może zostać zagrana wyłącznie do wskazanej Lokacji. W tym wypadku: DANZIG.

Karty z symbolem  po rozpatrzeniu efektu są zakopywane w Talii Wydarzeń bieżącej Rundy.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W Etapie II gracze muszą stawić czoła wydarzeniom II wojny światowej. W trakcie wojennej zawieruchy kontrola nad losem członków Rodziny będzie znacznie trudniejsza, a zagrożenia będą czyhać na każdym kroku. Zmienia się też cel gry – zamiast akumulacji dóbr, celem jest przetrwanie. Niestety, nie wszystkie postacie przeżyją. Gracze będą starali się uniknąć przede wszystkim tych wydarzeń z pól na planszy, które osłabiają zdrowie członków Rodziny. W zamian będą używać Kart Wydarzeń, których efekty pomogą w utrzymaniu Rodziny przy życiu.

Rozgrzywka z lat 1939–1947 jest podzielona na trzy rundy odpowiadające okresom: 1939–1943, 1944–1945 i 1945–1947. Każda runda składa się z kilku faz, rozgrywanych kolejno po sobie:

1. Faza Wydarzeń
2. Faza Akcji
3. Faza Rozpatrywania

Po zakończeniu Fazy Rozpatrywania rozpoczyna się kolejna runda (należy przesunąć odpowiedni Znacznik na Torze Czasu).

1. FAZA WYDARZEŃ

Każdy z graczy dobiera na rękę **po trzy karty** (w rundach 1939–1943 i 1944–1945) lub **po dwie karty** (w rundzie 1945–1947) z odpowiedniej dla danej rundy talii Wydarzeń.

Karty znajdujące się na ręku gracza są zakryte dla innych graczy.

2. FAZA AKCJI

Rozpoczynając od gracza pierwszego na Torze Kolejności, każdy gracz w swojej kolejce **musi**:

zagrać jedną Kartę Wydarzenia z ręki

ALBO

zakopać jedną Kartę Wydarzenia z ręki

W swojej kolejce gracz również wykonać dowolną liczbę Przewag.

Jeśli gracz nie może lub nie chce zagrać/zakopać żadnej karty, kończy swój udział w tej rundzie (pasuje permanentnie), jego kolejka jest pomijana do końca rundy.

ZAGRANIE KARTY WYDARZENIA

Gracz może zagrać Kartę Wydarzenia, tylko jeśli pasuje ona do jego Tożsamości lub jest neutralna. Karta może zostać zagrana do Lokacji, w której:

- **gracz posiada przynajmniej jedną Postać.** Jeśli karta posiada koszt, gracz musi być w stanie opłacić ten koszt w momencie zagrania karty. Gracz umieszcza zagrana kartę w pobliżu odpowiedniego pola i przenosi wszystkie swoje Postacie na tę kartę.
- Karty, na których widnieje symbol , działają natychmiastowo. Należy rozpatrzyć ich działanie zaraz po zagraniu i następnie zakopać je w talii Kart Wydarzeń bieżącej rundy.
- **gracz nie posiada żadnej swojej Postaci.** Nie przenosi na nią żadnych swoich Postaci i nie płaci wówczas kosztu zagranej karty (jeśli takowy jest). Jeśli ten gracz, lub jakikolwiek inny gracz, chciałby później, w trakcie tej Rundy, umieścić swoją Postać/Postacie na tej karcie (np. dlatego że Postać znalazła się w Lokacji na skutek działania innych efektów), może to zrobić wyłącznie w ramach Przewagi: Siła Przyjaźni.

PRZYKŁAD: Anna posiada jedną Postać w Lokacji Generalne Gubernatorstwo. Próbuje ją uratować, dlatego zagrywa Kartę Wydarzenia TAJNE KOMPLETY – PODZIEMNE NAUCZANIE i przesuwa swoją Postać na tę kartę.

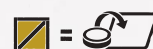


ZAKOPANIE KARTY WYDARZENIA

Umieść wybraną kartę z ręki zakrytą na spodzie talii Kart Wydarzeń bieżącej Rundy.

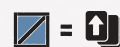
PRZEWAGI

Przewagi to specjalne działania umożliwiające graczom manipulowanie losem swoich Postaci. Każda z Przewag może być przez gracza wykorzystana w ściśle wskazanym momencie – tyle razy, ile gracz jest w stanie za nią zapłacić.

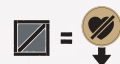


Siła Przyjaźni (Faza Rozpatrywania) – przenieś dowolną liczbę swoich Postaci na Kartę Wydarzenia znajdującą się w tej samej Lokacji, co przenoszone Postacie. Następnie skreśl jeden  **za każdą swoją Postać**, którą przeniosłeś w ten sposób.

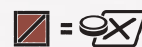
Chcąc przenieść swoją Postać, musisz spełnić wszystkie warunki, tak jakbyś sam zagrywał kartę (czyli np. zgodność Tożsamości POLACY/ NIEMCY, opłacenie kosztu Monetami).



Wiem Więcej (Faza Akcji) – w swojej kolejce skreśl jeden . Dobierz jedną kartę z aktualnej talii Wydarzeń.



Radykalizm (Faza Akcji) – w swojej kolejce skreśl 1 . W Lokacji, w której masz przynajmniej jedną swoją Postać, umieść jeden Żeton Brutalności na dowolnym polu lub zagranej Karcie Wydarzenia.



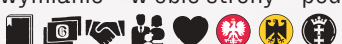
Przekupstwo (Faza Rozpatrywania) – anuluj całkowicie efekt Karty Wydarzenia dla swojej Postaci, która znajduje się na tej karcie. Następnie skreśl jeden  **za każdą swoją Postać**, dla której anulowano efekt karty. Anulowane są **wszystkie** efekty karty, zarówno te związane z zasobami, jak i symbolami .

UWAGA: Przekupstwo nigdy **nie działa** na efekty znajdujące się na polach Wydarzeń na planszy! Znajdujące się tam Postacie **muszą** rozpatrzyć efekt wydarzenia.

Nie można Przekupstwem anulować karty  ani kart oznaczonych symbolem .



Czarny Rynek (Faza Rozpatrywania) – wydaj jeden  aby wymienić jeden Zasób, który właśnie pozyskujesz (np. z rozpatrywanej Karty Wydarzenia) na jeden inny Zasób. Zaznacz na planszecie tylko Zasób pozyskany dzięki Czarnemu Rynekowi.

UWAGA: wymianie – w obie strony – podlegają **wyłącznie** następujące Zasoby: .

= **Desperacja** (dowolna Faza) – skreśl dwa dowolne kwadraty Przewag, aby natychmiast pozyskać jeden (aktywuj wolne pole na swojej planszecie zgodnie z zasadami zaznaczania pól).

= **Desperacja** (dowolna Faza) – wydaj trzy , aby natychmiast wykonać jedną z Przewag: Siła Przyjaźni, Wiem Więcej, Przekupstwo, Radykalizm.

= **Wolę o tym nie mówić** (dowolna Faza) - odrzuć trzy posiadane Karty Wydarzeń WOLĘ O TYM NIE MÓWIĆ, aby pozyskać jedną .

KARTA WOLĘ O TYM NIE MÓWIĆ

W taliach Wydarzeń występują Karty WOLĘ O TYM NIE MÓWIĆ. Symbolizują one narastające obciążenie psychiczne Postaci, spowodowane rozgrywanymi się wokół wydarzeniami i traumatycznymi przeżyciami.

Tak jak inne Karty Wydarzeń gracz może je zakopać lub zagrać. W tym drugim przypadku umieszcza taką kartę przed sobą (nie w Lokacji). Jeśli zbierze trzy takie karty w dowolnym momencie gry, może aktywować Przewagę Wolę o tym nie mówić.

PRZYKŁAD: Cezary chce zagrać kartę PRZEPUSTKA DO DOMU o koszcie na swoją Postać, znajdującą się w obszarze Front. Posiada tylko jedną . Przed nim leżą jednak trzy karty WOLĘ O TYM NIE MÓWIĆ. Zakupuje je wszystkie i dodatkowo wydaje jedną . Dzięki temu może zagrać PRZEPUSTKĘ DO DOMU.

PRZYKŁAD: Anna posiada dwie Postacie na polu Trudne warunki Polaków w obozach przejściowych, w Lokacji Generalne Gubernatorstwo. Chciałaby uniknąć rozpatrywania tego wydarzenia, potrzebuje więc zagrać Kartę Wydarzenia powiązaną z tą Lokacją. Niestety, w ręku posiada Karty SŁUŻBA W NIEMIECKIEJ ŻANDARMERII (z której nie może skorzystać, bo nie ma Tożsamości NIEMCY, może ją tylko zakopać), SŁUŻBA WOJSKOWA W OKUPOWANEJ FRANCJI (którą z tych samych powodów może jedynie zakopać) oraz PRACA W OBOZOWEJ KUCHNI (która pozwoli mu pomóc swojej Postaci znajdującej się w obozie Stutthof). Anna decyduje się więc skorzystać z przewagi **Wiem Więcej** = . Skreśla jeden i dobiera kartę z talii Wydarzeń. Niestety, jest to kolejna karta dotycząca Lokacji Stutthof, czyli OBOZOWY KAPO. Anna nie daje za wygraną. Nie ma już wolnych , ale posiada całkiem sporo . Korzysta zatem z Przewagi **Desperacja** = , wydaje trzy , wykonuje ponownie Przewagę **Wiem Więcej** i dobiera kolejną kartę – tym razem jest to karta HANDEL CZARNORYNKOWY. Udało się! Anna może dzięki niej pomóc swoim Postaciom w Generalnym Gubernatorstwie. Zagrywa więc tę kartę i umieszcza na niej obie Postacie z pola Trudne warunki Polaków w obozach przejściowych. W ten sposób jej kolejka się kończy.



3. FAZA ROZPATRYWANIA

W tej fazie Wydarzenia będą kolejno rozpatrywane Lokacjami, zgodnie z ich numeracją rosnąco, tzn. Danzig/Gdańsk jako pierwszy, Front jako ostatni.

W danej Lokacji gracze – w kolejności zgodnej z pozycją na Torze Kolejności – rozpatrują efekty pól oraz Kart Wydarzeń, na których znajdują się ich Postacie. Niezależnie od liczby Postaci każdy symbol efektu jest rozpatrywany tylko raz.

Każda Lokacja musi zostać całkowicie rozpatrzona przez wszystkich graczy, zanim będzie rozpatrywana następna.

Ruch Postaci: Jeśli wśród efektów pola lub Karty Wydarzenia widnieje symbol , wskazujący konieczność przeniesienia Dysku Postaci na inne pole Wydarzeń (w innej Lokacji), natychmiast po rozpatrzeniu przez tego gracza **wszystkich pozostałych** efektów z tego pola/Karty Wydarzenia, należy przemieścić **jeden** Dysk Postaci na aktualne pole tej samej Ścieżki we wskazanej Lokacji (lub na Kartę Wydarzenia w tej Lokacji używając Przewagi Siła Przyjaźni).

Przemieszczony Dysk Postaci ponownie bierze udział w rozpatrywaniu Wydarzenia w nowej Lokacji, kiedy nastąpi jej kolej rozpatrzenia. W ten sposób konkretna Postać może doświadczać efektów Wydarzeń w trakcie jednej Rundy więcej niż raz.

Jeśli w wyniku pozyskania Zasobu gracz zdobył nowy Status, wszystkie jego efekty możliwe do zastosowania w Etapie II natychmiast wchodzi w życie (np. otrzymujesz PZ lub nową Przewagę).

PRZYKŁAD: Trwa Faza Rozpatrywania w Lokacji Generalne Gubernatorstwo. Dwie Postacie Brunona znajdują się na polu Trudne warunki życia wysiedlonych Polaków w obozach przejściowych. Brunon wolałby, żeby jego Postacie zaangażowały się w szmugiel, czyli chce je przesunąć na Kartę Wydarzenia HANDEL CZARNORYNKOWY, którą w Fazie Akcji zagrała Anna. Brunon skreśla zatem dwa , aby przemieścić obie swoje Postacie na tę kartę. Dodatkowo musi opłacić koszt . Brunon otrzymuje jeden . Następnie rzuca Kostkami Głosowania. Niestety, na pierwszej wypadł rezultat , co oznacza, że złapała go na handlu niemiecka żandarmeria i musi stracić Zdrowie . Brunon rzuca jednak drugą kostką i – bardzo szczęśliwie wyrzuca . Zaznacza jedno i od razu skreśla aktywowane przed chwilą pole.



PRZYKŁAD: W Fazy Rozpatrywania w kolejnej Rundzie sytuacja Postaci z Rodziny Brunona jest nieco trudniejsza. Nie posiada już Zdrowia, a Powstanie warszawskie jest bardzo groźne dla obu jego Postaci. Anna zagrała w Fazy Akcji kartę WSTĄPIENIE DO ODDZIAŁU PATYZANCKIEGO ARMII KRAJOWEJ. Brunon chciałby na nią przenieść obie swoje Postacie, ale ma tylko jeden . Skreśla go zatem, żeby przenieść przynajmniej jedną swoją Postać na tę kartę. Następnie zaznacza jeden , dzięki czemu efekt tej karty nie działa na jego Postać. Najwidoczniej jego oddział trzymał się z dala od przeciwnika.

Postać, która została na polu Powstanie warszawskie, musi jednak rozliczyć aż dwa  i – niestety – ginie. Gdyby nie przeniesienie drugiej Postaci do partyzantki, niechybnie zginęliby obaj członkowie jego Rodziny. Brunon zdobywa jednak również dwa , dzięki czemu osiąga ostatnie pole na Ścieżce POLACY, co daje mu aż 4 PZ!     Punktów wystarczy w sam raz, aby na Torze Punktacji odblokować Przewagę Wiem więcej, do późniejszego wykorzystania



ZAKOŃCZENIE FAZY ROZPATRYWANIA

Po tym, gdy każda z Lokacji zostanie rozpatrzona, gracze przemieszczają swoje Postacie na kolejne pole danej Ścieżki w tej Lokacji, właściwe dla następnej rundy (niezależnie od tego, czy Postacie aktualnie znajdują się na Karcie Wydarzenia, czy na polu).

Poza kartami WOLĘ O TYM NIE MÓWIĆ, leżącymi przed graczami, wszystkie pozostałe Karty Wydarzeń bieżącej rundy są odrzucane. Rozpoczyna się kolejna runda (od Fazy Wydarzeń).

Po zakończeniu drugiej rundy Postaci wszystkich graczy z Lokacji Stutthof i Generalne Gubernatorstwo przemieszczają się do Gdańska, na pola odpowiednie dla Tożsamości.

PRZYKŁAD: Brunon ma dwie Postacie na Karcie Wydarzenia TAJNE KOMPLETY – PODZIEMNE NAUCZANIE. Na zakończenie Fazy Rozpatrywania rundy 1939–1943 Brunon odrzuca tę kartę i przemieszcza oba Dyski Postaci na pole Powstanie warszawskie. Jeśli jego postaciom uda się przeżyć rundę 1944–1945, wówczas przesunie je do Lokacji Gdańsk, na pole Epidemia tyfusu i duru brzusznego.



ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Po tym, gdy zakończy się rozpatrywanie ostatniej Lokacji w rundzie 1945–1947, rozgrywka dobiega końca.

Podliczcie PZ za Postacie, które przeżyły wojnę (znajdują się w Gdańsku lub na polu Emigracja)

- Każdy Dysk Postaci znajdujący się na planszy zapewnia graczowi liczbę PZ wskazaną na jego planszecie, w obszarze Życie;
- Jeśli posiadasz Status GDAŃSZCZANIE, każdy Twój Dysk Postaci znajdujący się na planszy w Lokacji Gdańsk, zapewnia Ci dodatkowy jeden PZ;

Zwycięzcą zostaje ten z graczy, który zdobył najwięcej PZ. W przypadku remisu wygrywają wszyscy remisujący gracze, którzy posiadają Tożsamość POLACY.

PRZYKŁAD: na zakończenie rozgrywki Daria posiada dwie Postacie w Gdańsku. Do już zdobytych Punktów Zwycięstwa dodaje siedem PZ (dwie żyjące Postacie), a dzięki posiadaniu Statusu GDAŃSZCZANIE otrzymuje jeszcze po jednym PZ za każdą postać w Gdańsku. Łącznie na zakończenie rozgrywki wzbogaciła się o dziewięć PZ.

OBJAŚNIENIA IKON I WYBRANYCH EFEKTÓW

DZIAŁANIE LOKACJI

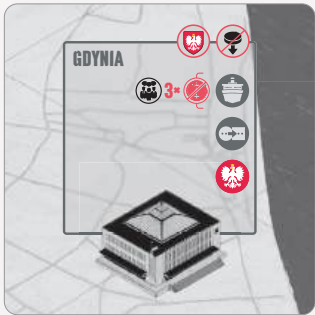
Wszystkie efekty specjalne Lokacji mogą zostać aktywowane jednokrotnie, wyłącznie w Fazie Akcji i tylko jeśli gracz użyje Narady Rodzinnej w danej Lokacji.

SOPOT – Tylko gracz z przynajmniej jednym ze Statusów



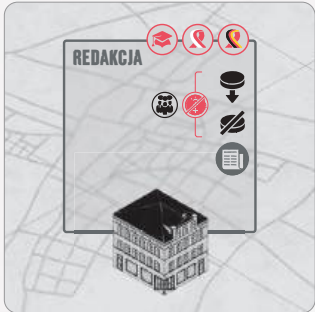
- Efekt: wykonujesz **Awans** lub **Inicjatywę** (**UWAGA:** w Fazie Rozpatrywania rozpatrz ten efekt na samym początku Fazy, zanim pozostali gracze zaczną pozyskiwać Zasoby)
- Efekt specjalny: **Kasyno**
Za każdy posiadany Status z wymaganych rzuć dwoma Kostkami Głosowania. Za każdym razem, gdy wyrzucisz dubla (ten sam Zasób na obu kościach), pozyskujesz oba Zasoby wskazane przez kości oraz dwa .

GDYNIA – Tylko gracz . Nie można umieszczać Znaczników Napięcia w tej Lokacji.



- Efekt: Pozyskujesz i
- Efekt specjalny: **Transatlantyk** (koszt: 3)
Zabierz swoją Postać z Gdyni, tymczasowo nie uczestniczy ona w rozgrywce. Po rozpoczęciu Etapu II umieść ją na planszy, na polu Emigracja. Dodatkowo nie umieszczasz w Fazie Przygotowania Etapu II swojej Postaci w Lokacji Danzig.

REDAKCJA – Tylko gracz z przynajmniej jednym ze statusów



- Efekt: (Zaznacz dowolne puste pole na swojej planszecie w obszarze Poglądy)
- Efekt specjalny: **Pismak** (koszt: 1)
Wykonaj:

SCHUTZPOLIZEI – Tylko gracz z przynajmniej jednym ze statusów



- Efekt: Pozyskaj
- Efekt specjalny: **Dobry glina** (koszt: 1)
Usuń jeden Żeton Wydarzeń Kryminalnych z Lokacji, w której posiadasz Dysk Postaci, aby otrzymać jeden PZ.

OBJAŚNIENIA WYBRANYCH EFEKTÓW KART

KARTY KRYZYSÓW

/ Umieść 1 Znacznik Napięcia w Lokacji / zielonej Lokacji, w której znajduje się najwięcej Postaci. W razie remisu wybiera Prezydent Senatu WMG.

Umieść 1 Znacznik Napięcia w zielonej Lokacji, w której znajduje się najmniej Postaci (ale przynajmniej jedna Postać). W razie remisu, wybiera Prezydent Senatu WMG.

Umieść 1 Znacznik Napięcia w zielonej Lokacji, w której znajduje się najwięcej Postaci ze Statusem . W razie remisu, wybiera Prezydent Senatu WMG.

= Rzuć jedną Kostką Głosowania. Jeśli wypadnie , tracisz 1 Zdrowie.

Polski poseł wybiera
2 = Polski poseł w Volkstagu wybiera dowolnego gracza, który rzuca dwa razy Kostką Głosowania. Za każdym razem, gdy wypadnie , ten gracz traci 1 Zdrowie.

W najbliższej Fazie Wydarzeń Prezydent Senatu WMG wybiera z talii Wydarzeń Kryminalnych jedną dodatkową kartę i rozpatruje ją. Następnie przetasowuje talię i umieszcza ją zakrytą na polu Kronika Kryminalna.

KARTY KRYMINALNE

Umieść 1 żeton Wydarzenia Kryminalnego w czerwonej Lokacji, w której znajduje się najwięcej Postaci. W razie remisu wybiera Prezydent Senatu WMG.

KARTY WYDARZEŃ ETAPU I



Gracz pozyskuje a następnie umieszcza żeton Zawodów Sportowych na polu pomiędzy Lokacjami Gedania Gdańsk i SV Preussen Danzig. Rozpoczyna się rywalizacja sportowa pomiędzy tymi klubami.

W Fazie Rozpatrywania, w kroku Pozyskiwania Zasobów, obliczany jest wynik rywalizacji. Każdy klub:

- Strzela 1 gola za każdą Postać znajdującą się w Lokacji tego klubu, która nie jest Zaniepokojona
- Strzela 2 gole za każdą Postać znajdującą się w Lokacji tego klubu, która nie jest Zaniepokojona i posiada status

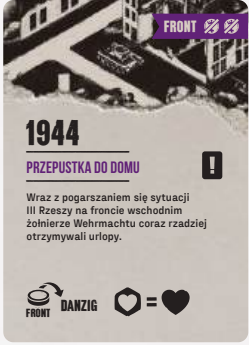
Klub, który zdobył więcej goli, wygrywa rywalizację. Każdy gracz, którego Postać znajduje się w Lokacji tego klubu, otrzymuje . W przypadku remisu, wszyscy gracze, których postaci wzięły udział w meczu, otrzymują .

Gracz pozyskuje i rozpatruje . Jeśli posiada przynajmniej jeden ze STATUSÓW , przenosi Postać z dowolnej Lokacji do Lokacji Redakcja (umieszcza przy planszy płytkę z tą Lokacją)

Gracz pozyskuje oraz , a jeśli posiada Status , wówczas dodatkowo rozpatruje .

	Gracz pozyskuje  oraz zaznacza jedno pole w Obszarze Poglądy na Ścieżce gazety DANZIGER VORPOSTEN.
	Efekt rozpatrzyć może wyłącznie gracz, który posiada Statusy  oraz nie posiada Statusów   . Pozyskuje    .

KARTY WYDARZEŃ ETAPU II

   	Gracz zaznacza na swojej planszecie  , a następnie zaznacza trzy aktywowane kratki Monet. Jeśli gracz nie posiada tyle aktywowanych kratek, musi w obszarze Monet aktywować i od razu zaznaczyć tyle kratek, żeby pokryć różnice.
  	Gracz wybiera: Przemieszcza jedną swoją Postać z Lokacji Danzig do Lokacji Front, otrzymuje  oraz  . ALBO Przemieszcza jedną swoją Postać z Lokacji Danzig do Lokacji Stutthof i otrzymuje 1PZ.
  = 	Gracz rozpatruje  , a następnie rzuca Kostką Głosowania. Jeśli wypadnie  , rozpatruje kolejny efekt  .
 =  	Jeśli gracz posiada Tożsamość POLACY, wówczas dwa razy rzuca Kostką Głosowania. Za każdy rezultat  rozpatruje  .
	Jeśli gracz posiada Tożsamość NIEMCY, rozpatruje   .
	Gracz natychmiast przenosi jedną swoją Postać do Lokacji Danzig, na pole wydarzenia na planszy. Może ją również umieścić na Karcie Wydarzenia, znajdującej się w tej Lokacji, wykorzystując Siłę Przyjaźni. Następnie zakupuje tę kartę.
 	Gracz przemieszcza swoją postać na pole Emigracja. Jeśli miał już wcześniej jakąś Postać na tym polu (na skutek wykorzystania w Etapie I efektu z Lokacji GDYNIA) otrzymuje 1 PZ.
  = 	Za każdy symbol  zaznaczony na swojej planszecie, gracz traci jeden PZ.
	W momencie zagrania karty z tym symbolem, gracz przetasowuje wszystkie Karty Wydarzeń, znajdujące się na polu bieżącej rundy i bez podglądania umieszcza je z powrotem zakryte na odpowiednim polu na planszy.

„WOLĘ O TYM NIE MÓWIĆ” - HISTORIE GDAŃSZCZAN W ODCIENIACH SZAROŚCI

Mateusz Jasik

„Podstawą powołania II Wolnego Miasta Gdańska były artykuły 100–108 traktatu wersalskiego, podpisanego w czerwcu 1919 r.” – tak mógłby zaczynać się jeszcze jeden z rozlicznych artykułów, publikacji i wystaw opowiadających o losach tego quasi-państwa. Następnie zazwyczaj wymienia się inne podstawy prawne jego funkcjonowania, opisuje sytuację polityczną, gospodarczą i społeczną, a przede wszystkim – losy ówczesnych Polaków, nazywanych częściej „Polonią”. Spotykały ich bowiem marginalizacja, prześladowania, a wraz z wybuchem II wojny światowej – także eksterminacja. Taka perspektywa Gdańska jest niewątpliwie pogłębiona i wartościowa, zwłaszcza że wizerunek miasta z okresu dwudziestolecia międzywojennego bywa zdominowany przez pocztówkowe ujęcia panoramy śródmieścia, zabytków czy letników z wolna przechadzających się po urokliwych alejkach pasa nadmorskiego. Dawne fotografie i kroniki filmowe nie oddają jednak całej złożoności gdańskiej historii. Z reguły nie mówią o problemach gospodarczych, społecznych czy politycznych, wraz z antysemityzmem i antypolonizmem, które rzuciły niemieckich mieszkańców Gdańska w ramiona narodowego socjalizmu.

Jeśli tworzymy swoistą encyklopedię, pełną dat i nazwisk, albo dajemy się zwieść obrazkom z pożółkłych pocztówek, może nam umknąć tak ważne życie codzienne. Cóż bowiem znaczyło być Gdańszczaninem w pierwszej połowie XX w.? Być Polakiem, Niemcem, a może Kaszubą?

I tu pojawia się kolejna pokusa, aby omówić wielokulturowość Gdańska na przestrzeni dziejów, przynajmniej od X w., kiedy to z kart kronik wyłania się dawny Gyddanyzc. Tyle tylko, że niniejszy tekst rozrósłby się wówczas do rozmiarów kilkusetstronicowego opracowania. Konieczne byłoby przecież odmalowanie żywego obrazu miasta, w którym na przestrzeni wieków swoje miejsce znaleźli kupcy, naukowcy, rzemieślnicy i artyści z Niderlandów, Wysp Brytyjskich, Niemiec i Polski, a więc ludzie różnej wiary, przekonań i pochodzenia. Próbując zatem pokrótce naszkicować obraz codzienności Gdańszczan z pierwszej połowy XX w., skupmy się na czasach, w których mogli żyć bohaterowie przywołani w grze „Wolę o tym nie mówić”.



Nabrzeże Motławy. W głębi widoczna jest wieża kościoła Mariackiego.
Źródło: Narodowe Archiwum Cyfrowe.

Jak zatem przebiegała I wojna światowa, nazywana wówczas Wielką Wojną, z perspektywy Gdańszczan? Przede wszystkim Gdańsk był miastem żyjącym w cieniu garnizonu. Historyk Jan Daniluk opublikował książkę pt. Miasta skoszarowane, w której opisuje przemożny wpływ wojska na życie codzienne mieszkańców Gdańska i Sopotu podczas II wojny światowej. Jednak Gród na Motławą był „skoszarowany” znacznie wcześniej, przynajmniej od połowy XIX w. Potężne gmachy – wykorzystywane w pruskiej, a później niemieckiej machinie wojennej – nadal stanowią dominantę wielu dzielnic. Czasem zajmują ich dużą część, jak choćby powojсковy kompleks nieopodal współczesnej ulicy Słowackiego. W gdańskich stocznicach Cesarskiej i Schichaua powstawały okręty dla niemieckiej marynarki wojennej. Z pochylni wodowano zarówno krążowniki, jak i nowoczesne okręty podwodne. Ulicami dumnie defilowali Czarni Huzarzy – jedna z ulubionych formacji cesarza Wilhelma II. Można powiedzieć, że całe miasto żyło w cieniu pruskiego militarizmu. Przypominały o tym miłośnikom nadmorskich spacerów fortyfikacje strzegące wejścia do gdańskiego portu, a mieszkańcom i przybyłym do Głównego Miasta – monumenty, na czele z Pomnikiem Niemieckich Zwycięstw w okolicach dzisiejszej Bramy Wyżynnej.

Działania zbrojne z lat 1914–1918 nie dotarły do Gdańska. O tym, że trwa światowy konflikt, przypominały pobór do wojska, propaganda i obecność jeńców wojennych. Niektóre inscenizacje, takie jak przeprowadzanie rosyjskich jeńców głównymi arteriami czy pokazy zdobycznego sprzętu, musiały utwierdzać Niemców w przekonaniu, że tryumf nad wojskami Ententy jest blisko. I oto nadszedł dzień 11 listopada 1918 r. W polskiej świadomości zapisał się on jako symboliczna data odzyskania niepodległości oraz początku trudnej drogi do ustalenia i utrwalenia granic. Dla Niemców oznaczał niespodziewaną klęskę i upokorzenie zapoczątkowane podpisaniem zawieszenia broni w Lesie Compiègne. Dla Polaków i Niemców z Gdańska od tego momentu datuje się niepewność co do przyszłości ich małej ojczyzny.

Wojenna klęska wiązała się dla tutejszych Niemców z tym większym rozgoryczeniem, że przynajmniej formalnie tracili łączność ze swoją ojczyzną. Do poniżenia związanego z sytuacją polityczną niebawem doszło upokorzenie ekonomiczne. Zanim jednak przyrzemy się skutkom odcięcia Gdańska od dużego pracodawcy i zamawiającego, czyli likwidowanej Armii Cesarstwa Niemieckiego, spójrzmy na specyficzny twór parapaństwowy, którego nazwa po raz drugi (od czasów napoleońskich) pojawiła się na kartach historii.

Termin „Wolne Miasto Gdańsk” niezbyt dobrze oddaje właściwy charakter tego tworu. Nie było to odrębne państwo, choć miało swój herb, hymn, władze i walutę. Nie było też w pełni wolne, gdyż podlegało kontroli Ligi Narodów, a wiele praw miała w nim również Polska. Jednak zdominowane przez Niemców władze wyraźnie ciążyły ku Berlinowi, by po przejęciu rządów przez NSDAP stać się już w pełni realizatorami polityki III Rzeszy. Wolne Miasto Gdańsk nie było też tylko jednym miastem w ścisłym tego słowa znaczeniu, gdyż obejmowało także Sopot, a w jego granicach znalazły się znaczne obszary Kaszub i Żuław. Językiem urzędowym był niemiecki, z zastrzeżeniem dodawania kopii pism przetłumaczonych na język polski w sprawach dotyczących Polaków i Kaszubów. Jeśli przyjrzymy się zachowanym słupom granicznych Wolnego Miasta, dostrzeżemy, że widnieją na nich litery „P” – od strony Polski, „D” – od strony Niemiec i „FD” od strony Gdańska, co oznacza „Freie Danzig”. Już w tym momencie pewna dezorientacja co do zasad funkcjonowania Wolnego Miasta nie powinna dziwić. Szczegółowe interpretacje zapisów traktatów i umów budziły nie tylko gwałtowne spory dyplomatyczne, ale i duże emocje na łamach gdańskiej prasy, w tym niemiecko- i polskojęzycznej, a ich echa docierały nawet za ocean.

Wróćmy do lokalnych uprawnień Polski. Należało do nich włączenie Gdańska do polskiej strefy celnej i możliwość korzystania z portu. Było to szczególnie ważne ze względu na polski import i eksport, przy jednoczesnym braku dostępu (nim ziściła się wielka inwestycja w Gdyni) do innego, pełnomorskiego „okna na świat”. W praktyce jednak już w czasie wojny polsko-bolszewickiej w 1920 r. okazało się, że uprawnienia gwarantowane traktatem wersalskim i tzw. umową paryską nie mają praktycznego potwierdzenia. Niewiele brakowało, aby nowo odrodzone państwo polskie ugięło się pod naporem „rewolucji na bagnietach”. Gdy Polacy walczyli z bolszewicką Rosją, gdańscy dokerzy, podatni na komunistyczną i antypolską propagandę, zastrajkowali. Sprawę w trybie interwencyjnym udało się rozwiązać dzięki stacjonującym w Gdańsku francuskim i brytyjskim żołnierzom, którzy w zamian za finansową zachętę rozładowali broń i amunicję ze statków stojących w gdańskim porcie. Z tego wydarzenia płynęła ważna lekcja: na Gdańsk nie można liczyć. Potrzebny był nowy port pełnomorski i jednocześnie miejsce, w którym odrodzone państwo polskie będzie mogło swobodnie rozładowywać, magazynować, a następnie wysłać do kraju niezbędne towary. Ostatecznie wybór Ligi Narodów padł na półwysep Westerplatte, gdzie miała powstać Wojskowa Składowa Tranzytowa. Pierwszy polski oddział przybył tam w styczniu 1926 r. Choć Westerplatte dość szybko straciło swoje znaczenie jako miejsce tranzytu sprzętu wojskowego na korzyść Gdyni, aż do wybuchu wojny odgrywało ważną rolę polityczną – jako świadectwo polskich praw w Gdańsku. Obecność Polaków na półwyspie stała się jednocześnie pretekstem do podsycania konfliktów w trójkącie Berlin–Gdańsk–Warszawa.



Przejście graniczne w Kolibkach pomiędzy Wolnym Miastem Gdańskiem a Polską.
Źródło: Narodowe Archiwum Cyfrowe.

Rozjemcą we wspomnianych sporach miała być Liga Narodów reprezentowana przez urząd Wysokiego Komisarza. Bilans tego arbitrażu był niejednoznaczny. Nie brakowało sukcesów, do których na pewno należało przyznanie Polsce Westerplatte. W innych kwestiach – takich jak ograniczenie funkcjonowania Poczty Polskiej wyłącznie do obsługi przesyłek krajowych czy wymuszenie na stronie polskiej przeniesienia zarządu dyrekcji kolei do Bydgoszczy – pozornie kompromisowe rozstrzygnięcia faktycznie były ustępstwami na rzecz władz Gdańska.

Podobnie jak w przypadku praw do korzystania z portu, lokalne władze systematycznie sabotowały lub przynajmniej utrudniały funkcjonowanie polskich instytucji. Niewielką liczbę szkół publicznych z klasami senackimi, a więc takimi, w których uczono także języka polskiego, próbowano rekompensować poprzez działalność prywatnych placówek polonijnych Gdańskiej Macierzy Szkolnej, funkcjonujących w kilku miejscowościach na terenie Wolnego Miasta. Inne przedmioty sporów, jak

obecność w przestrzeni miejskiej polskich skrzynek pocztowych czy praca listonoszy, były rozstrzygane dopiero wskutek decyzji Ligi Narodów. Właściwie każdy przejaw pielęgnowania polskości, jak choćby emisja znaczków pocztowych z historycznymi motywami, mógł wzbudzić ostre protesty dyplomatyczne przy akompaniamencie hysterii w niemieckojęzycznej prasie.



Sean Lester (z lewej), Wysoki Komisarz Ligi Narodów w Gdańsku, w towarzystwie inspektora rybackiego Żarneckiego, 1936. Źródło: Narodowe Archiwum Cyfrowe.

Wielki kryzys światowy na przełomie lat dwudziestych i trzydziestych dotknął także Wolne Miasto Gdańsk. Bezrobocie, inflacja i trudności bytowe sprawiały, że część Gdańszczan stawiała się jeszcze bardziej podatna na populistyczne hasła. Bieda, przyzwolenie na stosowanie przemocy wobec polskiej mniejszości, zawłaszczanie przestrzeni medialnej i sprawna propaganda stworzyły dogodne warunki społeczne do przejęcia pełni władzy przez hitlerowców. Tak jak wspomniano wcześniej, Gdańsk stracił kluczowych pracodawców, przede wszystkim niemieckie wojsko. Drastycznie spadły obroty tutejszych stoczni, wcześniej produkujących sprzęt dla niemieckiej marynarki wojennej. Z kolei Gdynia przejmowała handel. Za wszystkie problemy, czasem autentyczne dramaty, najłatwiej było obwinić Żydów, Polaków lub polityków Zachodu. Próżno było oczekiwać refleksji na temat własnych decyzji, jak choćby zawierzenia imperialistycznej polityce państwa niemieckiego. Paradoks polegał na tym, że prasa i niemiecka opinia publiczna widziały w Gdyni konkurencję, zagrożenie oraz powód drastycznego spadku przychodów gdańskiego portu. Tymczasem genezę gdyńskiego portu były m.in. problemy z przeładunkiem towarów w Gdańsku. Można zatem stwierdzić, że to antypolska polityka gdańskich władz stała się przyczyną późniejszych problemów ekonomicznych, nastąpiło zatem klasyczne pomieszanie przyczyn i skutków.

Narodowi socjaliści nie stosowali jednak przemocy wyłącznie wobec osób uznanych za wrogów ze względu na pochodzenie. Bojówkarze w brunatnych mundurach w równym stopniu atakowali socjaldemokratów (SPD) i komunistów. Narodowi socjaliści dbali o totalną indoktrynację niemal od najmłodszych lat, czemu służyły takie organizacje, jak Hitlerjugend (Młodzież Hitlera; HJ) i Bund Deutscher Mädel (Związek Niemieckich Dziewcząt; BDM), skutecznie budujące jedność i posłuszeństwo na fundamentach nienawiści, pazerności i żądzy władzy nad innymi narodami. Co prawda, nikt nigdy nie miał wpływu na to, gdzie i kiedy się urodził, lecz nacjonaści spod znaku swastyki utrwalili przekonanie, że Niemcy są lepsi – tylko dlatego, że są Niemcami. Mimo absurdalności tego twierdzenia, jego usilne promowanie skutkowało wzrostem niechęci pomiędzy grupami narodowymi mieszkańców miasta, czasem nawet wśród sąsiadów i dawnych przyjaciół.



Defilada niemieckich formacji wojskowych, Gdańsk, 1940. Źródło: Narodowe Archiwum Cyfrowe.

Dokładne odtworzenie struktury narodowościowej Wolnego Miasta nie jest łatwe. Statystyka stworzona na podstawie brzmienia nazwisk, które w ciągu wieków wspólnego życia w mieście uległy przemieszaniu wśród osób wszystkich narodowości, będzie niezbyt precyzyjna. Bardziej wiarygodne, choć wciąż często sprowadzające na manowce, mogłyby być szacunki wyciągnięte z porównania liczebności członków wspólnot religijnych (w uproszczeniu: katolik – Polak; ewangelik – Niemiec). Podobnie wyniki wyborów do gdańskiego parlamentu, Volkstagu, nie zawsze nakładały się na podziały etniczne. W przybliżeniu, posługując się różnymi metodami, odsetek Polonii w Wolnym Mieście można określić na 7–12% ludności zamieszkującej w nieregularnych skupiskach. Najwięcej Polaków mieszkało w Gdańsku, Sopocie i w kilku miejscowościach na gdańskich wyżynach. Z kolei Żuławy były niemal w pełni niemieckie.



Akademia z okazji Święta 3 Maja w Gdańsku, 1932. Źródło: Narodowe Archiwum Cyfrowe.

W tym miejscu trzeba podkreślić, że bycie Polakiem z paszportem Wolnego Miasta wymagało niemałej odwagi. Napady niemieckich bojówek, nawet jeśli nie były codziennością, to miały brutalny przebieg. Jedną z najbardziej znanych spraw była napaść na polskiego marynarza Władysława Jerzyka, którego dotkliwie pobili niemieccy agresorzy. Miarą przemocy było wycięcie swastyki na piersi ofiary. Gdański sąd nie tylko nie skazał sprawców – przeciwnie, oskarżył Jerzyka o „symulowanie”. Jerzyk, choć był ofiarą, został skazany na karę więzienia. Polacy byli zatem bezsilni nie tylko w starciu z pospolicym bandytyzmem,

ale i tzw. wymiarem sprawiedliwości, tworzonym przez gdańskich Niemców. Nie da się też ukryć, że Polonii nie sprzyjały niesnaski wewnątrz środowiska, nieporozumienia z pracownikami polskich instytucji czy w końcu protekcyjne traktowanie przez rodaków przybyłych z kraju. Znowu należałoby nakreślić obraz pełen odcieni szarości, choć nie wolny od czerni i bieli. Nie brakowało przecież rodzinnych historii, w których nawet losy braci były skrajnie odmienne. Znamy przypadek, gdy jeden brat był członkiem NSDAP, a drugi – aktywnym działaczem Polonii gdańskiej. Ta historia przybrała zresztą niezwykle obrót. Kiedy po wybuchu wojny brat o silnym poczuciu polskiej tożsamości trafił do obozu Stutthof, dość szybko został z niego zwolniony. Czy za uwolnieniem stał brat-nazista? Tego najprawdopodobniej nigdy się nie dowiemy.



Drużyna bokserów Gdańskiego Klubu Sportowego Gedania. Stoją od lewej: kierownik drużyny Lewicki, sekretarz Muller, trener bokserów Arlt oraz zawodnicy: Sierocki, Zieliński, Jaskółkowski, Chmielewski, Hirsch, Neuman, Melle. Zwraca uwagę różnorodność nazwisk. Źródło: Narodowe Archiwum Cyfrowe.

O podobnych, pogmatwanych losach nie raz wspominał Brunon Zwarra, kronikarz Polaków z Wolnego Miasta. Przywoływał kolegów, którzy choć byli polskiego pochodzenia, z roku na rok zapominali o swoich korzeniach, z różnych względów mieli coraz bliższe relacje z niemieckimi współpracownikami lub klientami. Niekiedy z wyrachowania, czasem z innych, nie zawsze jasnych powodów, tracili więzy z polskością. Ale były też zgola inne historie. W jednym z wywiadów Zwarra wspominał Franciszka Olińskiego, właściciela restauracji w urokliwej dzielnicy Biskupia Górka. Można powątpiewać, czy rzeczywiście, tak jak to zapamiętał Zwarra, Oliński nie mówił po polsku, jednak z pewnością jego restaurację napadały i dewastowały nazistowskie bojówki partyjne SA. Powodem było organizowanie zarówno spotkań polonijnych, jak i zebrań zwolenników innych partii niż nazistowska. Szczególnie bolesne były chwile, gdy po wybuchu wojny sąsiedzi czy koledzy z pracy nagle zwracali się przeciwko dawnym znajomym. Jednak nawet w czasie najokrutniejszych represji zdarzały się sytuacje, kiedy niemieccy sąsiedzi ostrzegali Polaków o nadchodzących aresztowaniach. W taki sposób ocalił swoje życie Michał Bellwon, działacz polonijny, którego ostrzegł przed Gestapo niemiecki sąsiad – gdański policjant.

Warto przy tej okazji przypomnieć inną niezwykłą historię. Gdańska muzealniczka Katarzyna Darecka 12 listopada 2012 r. (data dzienna odgrywa tu ważną rolę) przeprowadzała prace konserwatorskie w Dworze Artusa. We framudze jednego z okien odkryła list skierowany... do niej. Co do dnia, 80 lat wcześniej Gdańszczanin, Emil Rick, napisał list skierowany do osoby z przyszłości, która kiedyś będzie naprawiała stolarkę okienną tego jednego z najbardziej rozpoznawalnych budynków Głównego Miasta. Opisał w nim trudną dolę ówczesnych gdańskich robotników i przestrzegał przed rosnącą w siłę partią nazistowską, zwracając uwagę na brutalność jej działań wobec politycznych przeciwników. Wszystkie jego obawy się ziściły. List zaś przetrwał pożogę wojenną,

kolejne prace budowlane i modernizacje w Dworze Artusa, by w końcu po 80 latach dać świadectwo okolicznościom przejęcia władzy przez niemieckich nazistów w Gdańsku. Dopowiedzeniem ostrzeżenia Emila Ricka stała się już sama historia – pełna władza NSDAP i jej skutki, czyli najtragiczniejszy konflikt w dziejach.

Dziś wiemy, że do przekroczeń polskiej granicy przez siły niemieckie i wymiany ognia w nocy z 31 sierpnia na 1 września 1939 r. dochodziło w wielu miejscach linii granicznej, niejednokrotnie wcześniej niż o słynnej godzinie 4.48. Jednak ze względu na polityczne spory i rozpoznawalność sprawy Gdańska na łamach europejskiej prasy, oczy świata były skierowane właśnie na to miasto. Jeszcze zanim padły pierwsze strzały II wojny światowej, w Gdańsku trwało prawdziwe polowanie na Polaków. Apogeum osiągnęły brutalne aresztowania, nierzadko z udziałem „zwykłych” Niemców – dawnych sąsiadów, klientów, kolegów z pracy czy ze szkoły. Wraz z pierwszymi salwami oddanymi z pancernika Schleswig-Holstein w kierunku Westerplatte, gdzie stacjonowali polscy żołnierze, przemoc eskalowała z pełną mocą.

Niemiecki atak na Poczta Polską w Gdańsku, której obrona była świadectwem heroizmu Polaków, jest – obok ataku na Westerplatte – jednym z symboli niemieckiej agresji we wrześniu 1939 r. Pocztowcy najprawdopodobniej nie wiedzieli o tym, że stając w obronie polskiej instytucji i polskich praw w Wolnym Mieście Gdańsku, nie mają szans na odsiecz czy jakkolwiek pomoc. Walczyli w osamotnieniu przez kilkanaście godzin z co najmniej trzykrotnie większymi siłami niemieckimi. Ta zbrojna demonstracja, zresztą bez większego wpływu na przebieg kampanii polskiej 1939 r., miała swój tragiczny finał 5 października, gdy w wyniku zbrodni sądowej pocztowców rozstrzelano.

Z pewnością dla znacznej części gdańskich Niemców włączenie ich miasta do III Rzeszy było spełnieniem marzeń. W niemieckiej, nacjonalistycznej narracji za wszelkie problemy gospodarcze i społeczne Wolnego Miasta odpowiadały nie tylko mocarstwa zachodnie, Żydzi czy konkurenci polityczni, ale przede wszystkim Polska i Polacy. Z tego względu swoistemu polowaniu na Polaków w 1939 r. towarzyszyła atmosfera pogromu. W miejscach koncentracji aresztowanych, jak pod Victoriaschule, gromadził się tłum niemieckich cywilów, w tym kobiet, dzieci i starców, którzy wyrażali zatrzęsanym. Nigdy się nie dowiemy, jak wielu spośród tych, którzy tak bardzo cieszyli się z wybuchu wojny i widoku katowanych Polaków, później doświadczyło tego samego ze strony Armii Czerwonej w 1945 r. Równocześnie już od 2 września Niemcy rozpoczęli tworzenie obozu koncentracyjnego we wsi Stutthof (dzisiaj Sztutowo), który stanie się miejscem kaźni Polaków, Żydów i obywateli licznych krajów okupowanej Europy. Jego ponura działalność zostanie przerwana dopiero dzień po zakończeniu wojny.



Albert Forster – gauleiter Wolnego Miasta Gdańska – odczytuje proklamację o przyłączeniu Gdańska do Rzeszy, 1939. Źródło: Narodowe Archiwum Cyfrowe.

Wróćmy do 1939 r., gdy Wolne Miasto Gdańsk oraz okoliczne polskie tereny włączono do Niemiec. To ważne, bo Pomorze z Gdańskiem, Wielkopolska i Śląsk nie miały statusu „okupowanych” – po prostu stały się immanentną częścią III Rzeszy. Pociągało to za sobą rozliczne implikacje dla Polaków, począwszy od zakazu używania języka polskiego, którego przecież nie wprowadzono na terytoriach okupowanych, tworzących późniejszą Generalną Gubernię. By zwolnić miejsce dla etnicznych Niemców, ściąganych m.in. z terenów dzisiejszej Rumunii i Mołdawii, tysiące Polaków – przede wszystkim z Gdyni, ale także z Gdańska – wysiedlono i pozbawiono dobytku, a następnie przetransportowano do Generalnej Guberni. Żyli tam najpierw w obozach dla przesiedleńców, a potem próbowali znaleźć kąt u rodzin lub przyjaciół na Mazowszu czy w Małopolsce. Tak jak tamtejsi Polacy, doświadczały okupacyjnej rzeczywistości: uciekali przed łapankami i Gestapo, włączali się w działania konspiracyjne czy brali udział w powstaniu warszawskim.



Ucieczka cywilów z płonącego Gdańska, 1945. Fot. A. Szajchet. Zbiory MIIWŚ.

Na Pomorzu rozpoczęto zmasowaną akcję zniemczania. Obywatele gdańscy, których uznano za Niemców, otrzymali obywatelstwo Rzeszy. Pozostała ludność przeznaczona do germanizacji miała być sklasyfikowana według czterech kategorii (grup) Niemieckiej Listy Narodowościowej (Deutsche Volksliste). Duża część Pomorzan pochodzenia polskiego lub kaszubskiego przypisana była do grupy trzeciej – jako osoby, które w przyszłości miały szansę na pełną przynależność do niemieckiej wspólnoty narodowej. Akcja zapisywania na listę, początkowo dobrowolna i z tego względu niezbyt skuteczna, od 1942 r. przybrała charakter przymusowy, ze względu na konieczność pozyskania rekrutów do słabnącej armii niemieckiej. Za odmowę przyjęcia grupy groziły represje, łącznie z wysiedleniem lub wysłaniem do obozu koncentracyjnego. Dlatego władze Rządu RP na uchodźstwie namawiały Polaków na Pomorzu do podpisywania Volkslisty. Wszystko po to, aby te ziemie zachowały etniczną polskość i po wojnie mogły wrócić do odrodzonego państwa polskiego. Dziesiątki tysięcy osób z Gdańska i okolic na skutek wybuchu wojny zmieniły więc swoją przynależność państwową lub obywatelstwo.

II wojna światowa, nawet w fazie zwycięstw III Rzeszy, miała swoją cenę również dla Niemców. Synowie i mężowie Gdańszczanek ginęli na kolejnych frontach lub wracali jako osoby okaleczone. Niedobory podstawowych produktów nasilały się wraz z przestawianiem każdej dziedziny życia na tory wojny totalnej. Brakowało żywności, ubrań, opału, paliwa, a dokwaterowywanie pracowników potrzebnych niemieckiemu przemysłowi stoczniowemu powodowało ciasnotę i niedobór mieszkań. Słowem – spełnienie marzeń o rozwiązaniu sporów politycznych i ekonomicznych za pomocą siły przyniosło odwrotny skutek od zamierzonego. Wojna nie rozwiązała żadnego z problemów Gdańska – miasta trapionego trudnościami gospodarczymi. Niczego nie brakowało za to lokalnej elicie hitlerowskiej, czerpiącej ze sprawowania władzy wszelkie apanaże. Lokalni przywódcy, z Albertem Forsterem na czele, pomnażali swoje majątki, dokonując grabieży w imieniu III Rzeszy. Propaganda, wojenna dyscyplina, a w 1945 r. po prostu terroryzowanie za pomocą aparatu przymusu utrzymywały posłuszeństwo niemieckiego społeczeństwa. Narodowosocjalistyczny duch, przynajmniej na pokaz, nie został złamany aż do zagłady miasta u kresu wojny.

Wojna niesie ze sobą okrucieństwo. Jak wspominaliśmy, w Gdańsku niemiecki terror rozpoczął się na szeroką skalę już we wrześniu 1939 r. i dotknął przede wszystkim Polaków. Później rozlał się na całą Europę i najróżniejsze zakątki świata. Do Gdańska miał powrócić pod koniec wojny. W marcu 1945 r. Armia Czerwona zdobyła miasto. Ludność cywilna – gdańscy Niemcy, ale także Kaszubi czy Polacy – pochowani w piwnicach domów czy masowych schronach, znaleźli się w potrzasku. Skala gwałtów i rozbojów ze strony czerwonoarmistów przełożyła się na dziesiątki tysięcy ofiar. Oprawcy nie rozróżniali ich tożsamości czy narodowości. Trauma osób, które pozostały później w Gdańsku, przesądziła o masowym milczeniu dotyczącym niebywałej skali przemocy, dotykającej wówczas głównie kobiety.

Moment zakończenia wojny oznaczał duże zmiany. Gdańsk w 1945 r. miał się stać polskim miastem. Nie oznaczało to jednak całkowitej wymiany ludności. Niezależnie od tego, czy udało się pozostać w Gdańsku mieszkającym tu wcześniej Polakom, Kaszubom, czy też Niemcom – łączyło ich często to, jak byli postrzegani przez wielu nowych polskich osadników.



Odgruzowywanie Gdańska przez kobiecą brygadę „Służba Polsce”. Fot. J. Uklejewski, 1948. Zbiory MIIWS.

To właśnie napływowi mieszkańcy mieli stworzyć na nowo wizerunek miasta, który znamy właściwie do dziś. Obraz ten wpisuje się w ogólnopolski kanon pamięci i zawiera w sobie elementy, które pojawiają się w wielu innych miastach i regionach Polski. Powojenny system polityczny przez lata ulegał przemianom. Ewoluuował też miejski kanon, a mimo to wciąż z trudem obejmuje on wyjątkowe gdańskie doświadczenie przełomu wojny i „pokoju”.

Dla Gdańszczan, którzy pozostali w mieście po 1945 r., komunikacja z nowymi przybyszami nie zawsze była łatwa. Brak znajomości języka polskiego, trudności z poprawną wymową czy nieznaną ortografią stanowiły powód wykluczenia społecznego wielu mieszkańców Gdańska lub szykan wobec nich. Stopień znajomości języka polskiego był różny – nawet członkowie wielu rodzin o kaszubskich lub polskich korzeniach, które żyły od dekad w Gdańsku, posługiwali się wyłącznie językiem niemieckim.

Dzieci, które początkowo miały kontakt z językiem polskim, a potem przez kilka wojennych lat nie mogły go używać, musiały się na nowo uczyć tego języka. Podobnie było z dorosłymi, jednak w ich przypadku nauka nie przychodziła już z taką łatwością. Nierzadko osoby wykluczone językowo żyły w swoich enklawach, bo tylko tam mogły swobodnie rozmawiać, i właściwie nigdy nie nauczyły się dobrze języka polskiego.

Dla przybyszów z centralnej Polski i ekspatriantów z terenów wchłoniętych przez ZSRR tutejsi mieszkańcy – ze względu na imiona, nazwiska, trudności z językiem czy po prostu dawne związki z Gdańskiem i Pomorzem – pozostawali „szwabami” lub co najmniej osobami podejrzanymi, jednostkami spoza narodowej wspólnoty. Często to niesprawiedliwe traktowanie dotyczyło osób, które miały za sobą doświadczenia marginalizacji i prześladowań w okresie Wolnego Miasta Gdańska i terroru lat II wojny światowej. Przypomnijmy w tym miejscu Franciszka Olińskiego z Biskupiej Górki. Choć był ofiarą nazistowskich szykan, po wojnie zdecydował się na emigrację do Niemiec. To kolejny przykład, że historia Gdańszczan pełna jest odcieni szarości.

Niezrozumienie wojennych doświadczeń oraz sytuacji mieszkańców Gdańska powodowało, że w gdańskich domach i mieszkaniach najczęściej tłumiono pamięć o tamtych czasach. Zdjęcia i dokumenty ukrywano na dnie szaf, zacierano też ślady mieszanej tożsamości czy służby w niemieckim wojsku. Instynktownie wyczuwano, że w powojennej Polsce nie ma miejsca na owe odcienie szarości. Trudno się zatem dziwić, że pytani o te kwestie starzy mieszkańcy miasta, zwykle zamykali się w sobie, by po długim milczeniu odpowiedzieć cicho: „Wolę o tym nie mówić”.

OD AUTORA

Droga Graczo, Drogi Graczu!

Jeśli rozgrywka w Wolę o tym nie mówić (WOTNM) skłoni Was do refleksji nad kruchością ludzkiego życia w obliczu kryzysu i wojny, to znaczy, że dzięki grze udało się osiągnąć zamierzony efekt. Zaprojektowałem tę grę jako swoiste doświadczenie, które powinno pozostawić gracza z uczuciem niepokoju. W tej rozgrywce oczywiście również można rywalizować o punkty i wygraną. Zależało mi jednak przede wszystkim na tym, aby gracze zobaczyli – i w pewnej mierze odczuli, na tyle, na ile jest to tylko możliwe w grze planszowej – jak spokojne, miejskie życie staje się coraz trudniejsze pod wpływem narastającego radykalnego nacjonalizmu. Jak obraca się w gruzy w wyniku wojny, wywołanej właśnie przez ten nacjonalizm i szowinizm, przyjmujące w Niemczech formę nazizmu.

Dlatego zdecydowałem, wspólnie z Mateuszem Jasikiem, że przedstawimy wydarzenia z lat 1920–1947 w Gdańsku bez ich upiększania i uciekania od trudnych tematów. W grze przybliżamy losy mieszkańców miasta nie tylko narodowości polskiej, ale i niemieckiej. Głównym celem było pokazanie, że hekatomba II wojny światowej, za której wybuch wyłączną winę ponoszą Niemcy, ostatecznie odcisnęła swe piętno na wszystkich Gdańszczanach, także tych niemieckiego pochodzenia. Oczywiście Polacy mierzyli się z niemieckim terrorem już od 1 września 1939 r., a Niemcom – pominiawszy straty frontowe – groza wojny dała się we znaki w późniejszych latach. Niemniej w rezultacie tego konfliktu zbrojnego wszyscy coś stracili: dobytek, najbliższych, zdrowie, wreszcie – własne życie. Bazując na tej historii, gracze stają przed pytaniem: „czy warto wzniecać konflikty?”. Czy należy pielęgnować w sobie urazy, złość i nienawiść wobec sąsiadów? Czy warto dawać się uwieść prostym i radykalnym receptom na rozwiązanie złożonych problemów? Mam nadzieję, że rozgrywka ułatwi znalezienie odpowiedzi.

Historia powstania gry zaczyna się w 2021 r., wraz z przygotowaniami do wystawy „Wolę o tym nie mówić. Tożsamość Gdańszczan a powojenna rzeczywistość”, realizowanej w Muzeum Gdańska (MG). Mateusz Jasik, jeden z kuratorów ekspozycji, zadzwonił do mnie z pytaniem, czy nie podjąłbym się opracowania gry edukacyjnej, stanowiącej część działań towarzyszących wystawie. Wcześniej zrealizowałem już inny projekt dla tej instytucji, a mianowicie – wielkoformatową grę edukacyjną Westerplatte, która z dużym powodzeniem była wykorzystywana w przedsięwzięciach popularyzatorskich. Zgodziłem się zatem bardzo chętnie, wyczuwając szansę na udział w ambitnym i nowatorskim projekcie.

Wystawa „Wolę o tym nie mówić”, która była prezentowana w Muzeum Gdańska w latach 2022–2023, poruszała tematy trudne i niepopularne. Pytając: „Czy można dziedziczyć milczenie i jak długo może ono trwać?”, odpowiadała, że dla części Gdańszczan i ich potomków ta cisza trwała niemal 80 lat. Mowa była o milczeniu na temat przeszłości, o trudzie, jakim było przetrwanie w Gdańsku przełomowego roku 1945. Moment zakończenia wojny oznaczał bowiem dla miasta ogromne zmiany. Przedwojenne Wolne Miasto Gdańsk, z dominującą ludnością niemiecką, w 1939 r. włączono do III Rzeszy. W 1945 r. natomiast miało to już być polskie miasto, co jednak nie oznaczało całkowitej wymiany jego ludności. Niezależnie od tego, czy udało się pozostać w Gdańsku mieszkającym tam wcześniej Polakom, Kaszubom, czy też Niemcom, łączył ich sposób, w jaki byli postrzegani przez wielu nowych polskich osadników.

To właśnie napływowi mieszkańcy mieli na nowo stworzyć obraz miasta, który obowiązuje właściwie do dziś. Wizerunek ten wpisuje się w ogólnopolski kanon pamięci i zawiera w sobie elementy, które pojawiają się w wielu innych miastach i regionach Polski. Powojenny system polityczny ulegał przemianom. Przez lata ewoluował też miejski kanon, a mimo to do dziś z trudem obejmuje on gdańskie doświadczenie przełomu wojny i pokoju. Wystawa opowiadała o doświadczeniu styku dwóch społeczności: przedwojennych Gdańszczan, ich nowych sąsiadów z odległych regionów Polski i powstających między nimi napięć. Projekt zwracał uwagę na kwestię uważnej budowy lokalnej polityki pamięci, zwłaszcza gdy tak bardzo różni się ona od jej wersji obowiązującej w innych

rejonach Polski. To właśnie na tej wystawie po raz pierwszy poruszono wątek Polaków i Kaszubów z Pomorza służących w armii niemieckiej, rozwinięty później przez kolejną, słynną już wystawę Muzeum Gdańska pt. „Nasi chłopcy”.

Chcąc zaprojektować grę nawiązującą do tak skonstruowanej narracji, musiałem stawić czoła kilku wyzwaniom. Przede wszystkim, jak już wspomniałem, gra miała wspierać wystawę w ramach towarzyszących jej działań edukacyjnych i promocyjnych. Z tego względu początkowo zdecydowaliśmy się wraz z Mateuszem na grę wielkoformatową, przeznaczoną dla osób zwiedzających ekspozycję. Dla takiego odbiorcy musiała być ona krótka (20–25 min), łatwa do wytłumaczenia, angażująca wiele osób naraz. Pierwsze pomysły szły właśnie w tym kierunku: zaprojektowania pewnego zbiorowego doświadczenia, które będzie prezentowało zgamifikowane treści wystawy, oczywiście w sposób uproszczony. Jak to bywa w przypadku gier tego typu, założyłem, że będzie ona rozgrywana przez zwiedzającego najwyżej jedno-, może dwukrotnie, w trakcie odwiedzin w Muzeum Gdańska, a więc nie musi się cechować regrywalnością. Liczba elementów powinna być bardzo ograniczona (aby sprawnie zresetować rozgrywkę dla kolejnych oczekujących), a jednocześnie wszystkie elementy powinny znajdować się na planszy. Te pierwotne założenia szybko jednak zaczęły ewoluować. Liczba wątków wartych uwzględnienia w scenariuszu była na tyle duża, że zakres projektu ciągle się poszerzał, a czas rozgrywki – wydłużał. Doprowadziło to do odejścia od gry wielkoformatowej i transformacji w kierunku gry planszowej, w której uda się zmieścić więcej treści wystawy oraz trudnych do uchwycenia niuansów. Pierwotna koncepcja gry z „towarzyszącego wystawie działania edukacyjnego” wyewoluowała zatem w „produkt edukacyjny przedłużający trwanie wystawy w świadomości odbiorców”. Prace trwały długo, ale wytrwale zmierzaliśmy do celu, w czym szczególną rolę odgrywał Mateusz Jasik, niestrudzenie wierzący w sens projektu i działający na rzecz jego podtrzymania. Po powrocie moim i Mateusza do Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku pojawiła się okazja do partnerstwa pomiędzy obiema instytucjami oraz wydania gry pod wspólnym szyldem – MIIWS i MG. Finalny etap prac, kluczowy pod względem produkcyjnym i formalnoprawnym, realizowano już w Muzeum II Wojny Światowej. Gra, którą trzymacie w rękach, jest wspólnym owocem pracy naukowców i redaktorów obu gdańskich instytucji, wspieranych przez specjalistów i studentów, zawodowo zajmujących się projektowaniem.

Wróćmy jednak do samego procesu tworzenia gry. Wystawa „Wolę o tym nie mówić” prezentowała historie zwykłych ludzi, mieszkańców Gdańska. Nie przyjmowała perspektywy heroicznej czy militarnej, skupiając się na trudach codzienności czasu wojny i powojnia. Dodatkowo ukazywała miasto jako dom dla ludzi o wielu tożsamościach. Postanowiłem zatem, że gracz będzie podejmował decyzje i uczestniczył w historycznych wydarzeniach z perspektywy rodziny. Istotne jest więc zwykłe codzienne życie, chodzenie do pracy, do szkoły czy zdobywanie znajomości, a to wszystko zanurzone w coraz bardziej narastającym konflikcie ideologiczno-etnicznym. Taka „gra w życie” wydała mi się doskonałym pomysłem na pierwszą część rozgrywki, obejmującą lata 1920–1939.

W omawianym okresie gdańscy Niemcy mieli więcej możliwości życiowych niż Polacy. To właśnie Niemcy stanowili większość mieszkańców, w ich rękach były urzędy, a w parlamencie mieli przytłaczającą przewagę. Starłem się to oddać na kilka sposobów. Niektóre Lokacje powiązałem z tożsamością niemiecką (np. gdańską policję Schutzpolizei), ograniczyłem liczbę Polaków w Volkstagu (gdańskim parlamencie), gdzie tylko jeden na pięciu graczy może zostać polskim posłem (co i tak nie oddaje właściwych proporcji, bo historycznie reprezentacja gdańskiej Polonii w Volkstagu nigdy nie przekroczyła 6%). Niemniej na użytek gry musiałem stwarzać możliwości rozwoju również Polakom, stąd efekty kart równomiernie obdzielają Zasobami wszystkich graczy, niezależnie od tożsamości.

Gdy rozmawiałem z historykami z Muzeum Gdańska, największym zagrożeniem wydawał się nam potencjalny zarzut trywializacji historii. Celowo piszę o „zarzucie trywializacji”, ponieważ może on wynikać przede wszystkim z traktowania gier jako formy mniej „godnej” niż książka, film, rzeźba czy nawet mural. Gry w środowiskach osób zajmujących się pamięcią historyczną wciąż nazbyt często kojarzą się z rozrywką

dość niskich lotów, dobrą co najwyżej w odgrywaniu „zabawy w wojnę”. Tymczasem jest to ujęcie bardzo subiektywne, często wynikające z nieznamości branży pełnej różnorodnych i ambitnych projektów.

Gra historyczna, jako medium narracji o historii, umożliwia podejmowanie decyzji w odtworzonych na planszy uwarunkowaniach dziejowych (rzecz jasna – z zachowaniem wszelkich proporcji). Dzięki temu gracz może niejako „wcielić się” w historyczne postacie i lepiej rozumieć ich czyny lub wręcz całe procesy dziejowe. Zaryzykuję tezę, że gra historyczna jest pewnym substytutem swoistej „obserwacji uczestniczącej”; jednocześnie w opisie historycznych realiów jest znacznie mniej precyzyjna niż książka, ze względu na konieczność stosowania znaczących uproszczeń. Często pomija się szczegóły, aby ukazać większy obraz albo proces. Dla wygody graczy autor gry, tworząc jej mechanikę, operuje podstawowymi przedziałami liczb (zwykle w zakresie 1–10), co ma się nijak do realnych wartości opisywanych zjawisk, ale ułatwia rozgrywkę (łatwiej dokonywać obliczeń i podejmować decyzje). Ważne i złożone wydarzenia reprezentowane są pojedynczymi kartami albo pomijane. Wybór postaci, wydarzeń i procesów społeczno-polityczno-ekonomicznych, które znajdują się w ostatecznym produkcie, bywa dla autora gry często nawet trudniejszy (bo bardziej restrykcyjny) niż dla autora opracowania naukowego. Ponadto gra zawsze musi stwarzać możliwości realnego wyboru równorzędnych ścieżek prowadzących do zwycięstwa lub realizacji celu, co sprawia, że te ścieżki mniej lub bardziej zahaczają o tzw. historię alternatywną. Dla wielu historyków samo w sobie jest to nie do przyjęcia.

Gry komputerowe już dawno zajęły się poważnymi tematami, prezentując je w sposób skłaniający do refleksji. Za przykłady mogą posłużyć słynna gra komputerowa *This War of Mine* (2014, 11 Bit Studio), która w Polsce została wpisana na listę lektur szkolnych, czy osadzona w realiach II wojny światowej *Gerda: A Flame in Winter* (2021, Don't Nod). Gry planszowe powoli idą im w sukurs. Tą drogą podążaliśmy również z naszym projektem gry *Wolę o tym nie mówić*. Poprzez stonowaną oprawę graficzną, odpowiednio przygotowane opisy, wreszcie – esej historyczny i niniejsze słowo od autora, gracz ma być wprowadzony w odpowiedni nastrój. Chcieliśmy, aby rozgrywka inspirowała graczy do dyskusowania o treści i przedmiocie gry.

Opisy zostały przygotowane przy udziale kuratorów wystawy „*Wolę o tym nie mówić*”, a także historyków z Muzeum II Wojny Światowej. Są krótkie, lakoniczne, a jednak łącznie tworzą dość dokładny, całościowy obraz miasta i wojennych doświadczeń jego mieszkańców. Jeszcze więcej można czasem wyczytać z samych efektów wydarzeń. Przykładowo – wydarzenie „*Marsz Śmierci Więźniów Obozu Stutthof*” nakazuje graczowi utratę trzech jednostek Zdrowia (istnieje bardzo duże ryzyko, że Postać gracza tego nie przeżyje), ale także nakazuje rzut kostką. Wypadnięcie symbolu Polskiego Orła oznacza anulowanie jednej utraty Zdrowia. Nawiązuje to do pomocy, jaką uzyskali więźniowie od lokalnej ludności kaszubskiej, w trakcie marszów śmierci w 1945 r. Analogicznie wydarzenie „*Tajne Komplet – Podziemne Nauczanie*” również nakazuje rzut kostką, a wypadnięcie Niemieckiego Orła oznacza dla Postaci gracza utratę Zdrowia, gdyż Gestapo nakryło uczących się.

Każdy, kto projektuje lub próbował projektować gry planszowe, wie doskonale, że dodawanie do projektu kolejnych modułów i mechanik jest łatwe i przyjemne. Trudniej jest z nich rezygnować, starając się zredukować grę do pożądanych rozmiarów, zamknąć rozgrywkę w określonym czasie i nie przeciążać graczy liczbą zasad. Mam wrażenie, że w przypadku gry historycznej, zwłaszcza tak przekrojowej, jak *WOTNM*, widać to jeszcze wyraźniej. W ciągu lat dodawałem wiele aspektów, których – jak mi się wydawało – nie mogło zabraknąć w grze o tym okresie historii miasta. Jednocześnie właśnie z tych samych względów bardzo trudno było mi się z nimi rozstać, choć czułem, że byłoby to z korzyścią dla samej rozgrywki. Jedną z takich mechanik jest *Volkstag*. Bardzo chciałem zaznaczyć istnienie gdańskiego parlamentu, aspekt narodowościowy (skromną reprezentację Polaków), ale też jego rolę w prowadzeniu polityki miasta. Niemniej niezmiernie kusiło mnie usunięcie *Volkstagu*, co ułatwiłoby rozgrywkę i skróciło jej czas – a to zawsze

jest pożądane. Ostatecznie zostawiłem parlament w grze, upraszczając znacznie niektóre związane z nim mechaniki.

W Etapie I centralną rolę odgrywają Lokacje na planszy oraz Kiosk z Gazetami. Lokacje ożywiono dzięki rysunkowym modelom historycznych budowli, wykonanym przez nieocenionego Jakuba Wolińskiego. Stworzył on również wizerunki postaci, które można nakleić na drewniane Dyski; w tym przypadku celem był wzrost poczucia identyfikowania się graczy ze swoimi „rodzinami”. Od czasu wprowadzenia w testach tych wizerunków wszystkie decyzje graczy nabrały dodatkowego osobistego wymiaru, co zwiększyło poczucie immersji.

Kiosk z Gazetami pełni w grze nie tylko funkcję dystrybucyjną dla Kart Wydarzeń. Pokazuje również – przynajmniej częściowo – różnorodność ideologiczną mieszkańców miasta.

Niemcy nie stanowili monolitu pod względem poglądów politycznych, zwłaszcza w latach dwudziestych. Choć nastroje nacjonalistyczne były w Gdańsku mocno nasilone, bo ze zrozumiałych względów gdańscy Niemcy czuli się odłączeni od macierzy, to jednak znaczącą rolę odgrywały partie konserwatywno-centrowe, a także socjaliści i komuniści. Prasa była wówczas dla mieszkańców Gdańska podstawowym źródłem informacji; w mieście regularnie wydawano kilkadziesiąt tytułów prasowych. W grze pojawiają się zaledwie cztery: „*Gazeta Gdańska*”, czyli najważniejsze czasopismo gdańskich Polaków; „*Danziger Volksstimme*” – gazeta socjaldemokratów; „*Danziger Neueste Nachrichten*” – najpoczytniejszy dziennik miasta o charakterze centrowo-konserwatywnym; wreszcie – „*Der Danziger Vorposten*”, gazeta partii nazistowskiej. Przykładem kompromisów, na który godzi się autor gry, jest casus tego ostatniego tytułu. Początkowo na prototypach planszy widniała w tym miejscu nacjonalistyczna gazeta „*Danziger Allgemeine Zeitung*”, którą dopiero w trakcie gry zmieniano (za pomocą teksturowej nakładki) na istniejący od 1931 r. nazistowski „*Vorposten*”. Niemniej aby uprościć obsługę gry, zdecydowałem się ostatecznie umieścić ten drugi tytuł na stałe na planszy. W efekcie w trakcie rozgrywki gracze mogą „czytać” „*Vorposten*” już w latach 1920–1926 oraz 1926–1932, co nie ma pokrycia w faktach historycznych.

Ukłonem w kierunku przedwojennej gdańskiej prasy jest również umieszczenie na planszecie gracza ścieżki nazwanej „*Emeryt Poguttke*”, związanej z obniżaniem Napięcia. W ten sposób nawiązałem do felietonów Fritza Jaenicke, publikowanych w „*Danziger Neueste Nachrichten*”, w których wspomniany autor opisywał gdańską rzeczywistość, posługując się perspektywą Franza Poguttke, fikcyjnej postaci dobrotliwego emeryta.

Czytając konkretne Gazety, rodziny graczy nabywają poglądy tożsame z linią polityczną danego tytułu. Wśród tych politycznych afiliacji w grze jest również możliwość przystąpienia do Niemieckiej Narodowosocjalistycznej Partii Pracy (NSDAP). Oczywiście NSDAP była organizacją zbrodniczą – co do tego nie ma najmniejszych wątpliwości. A jednak na potrzeby gry zdecydowałem się oddać graczom możliwość dołączenia do tej partii. W Gdańsku epoki międzywojennej, w obliczu potężnej kampanii propagandowej i ogólnego wzmoczenia nastrojów nacjonalistycznych, bardzo trudno było nie sympatyzować z nazistami. Po prostu presja społeczna i medialna wśród ludności niemieckiej była na tyle silna, że zdystansowanie się od nazizmu wymagało dużego hartu ducha i niezachwianych przekonań. Gra w pewien sposób to oddaje, bo najszybszym sposobem na rozwijanie niemieckiej tożsamości jest właśnie czytanie „*Vorposten*”, czego skutkiem ubocznym jest przejmowanie radykalnych poglądów tej gazety. Można to również potraktować jako przyczynek do refleksji nad tym, gdzie przebiega granica między decyzjami gracza a jego poczuciem przyzwoitości jako osoby. Czy gracz jest w stanie poczuć, że jedynie „odgrywa rolę” w trakcie rozgrywki, czy może jednak pewnych ról po prostu nie chce i nie będzie odgrywać, ryzykując w ten sposób gorszy wynik? To bardzo dobry temat do dyskusji w gronie graczy, w trakcie rozgrywki i po niej.

Podobne dylematy moralne starałem się implementować do gry w różnych miejscach. Gracze samodzielnie mogą rozstrzygnąć, czy będą się wkleć w przedsięwzięcia o charakterze wątpliwym moralnie lub wręcz przestępczym (ratując się w ten sposób przed niekorzyst-

nymi dla nich wydarzeniami lub kierując chęcią zysku i zdobycia punktów), czy może jednak górę weźmie poczucie przyzwoitości, mimo że trzeba będzie ponieść jego koszt. Stąd takie sytuacje, jak głosowanie w Volkstagu nad polityką wobec gdańskich Żydów (Karta Kryzysu „Noc Kryształowa w Gdańsku”), gdzie gracze mogą z jednej strony wzbogacić się, przejmując skonfiskowany przez nazistów majątek gminy żydowskiej, a z drugiej – zaprotestować przeciwko takiej polityce, narażając się w ten sposób na pobicie przez nazistowskie bojówki i utratę Zdrowia. Podobnie w Etapie II: decyzja o przyjęciu funkcji obozowego kapo niesie ze sobą zagrożenie późniejszego oskarżenia przez innych graczy (i utraty punktów lub Zdrowia), ale w danej chwili polepsza pozycję Postaci uwięzionej w obozie Stutthof. Jeśli zatem gracz choć przez moment zastanowi się nad etycznym wymiarem swoich poczynań i dostrzeże rozdźwięk między tym, co powinien zrobić, aby przeżyć, a moralną oceną tych działań, to z edukacyjnego punktu widzenia nie mógłbym być bardziej zadowolony.

Dla uproszczenia zrezygnowałem z osobnej tożsamości kaszubskiej, choć Kaszubów umieściłem w grze na Kartach Wydarzeń. Odrębność ta jest w pewien sposób zaszyta w ogólnej tożsamości „gdańskiej”, przez którą rozumiem wszystkie osoby, które czuły silny związek z miastem i regionem, niekoniecznie chcące się wpisywać w etniczne właśnie polsko-niemieckie. Nic dziwnego, że na takie „szarości” nie ma miejsca po wybuchu wojny. Konflikt zbrojny wywołuje gwałtowną polaryzację: „my kontra oni”; nie ma miejsca na bycie „pośrodku”. Albo jesteś z nami, albo przeciwko nam. To właśnie z tego powodu na początku Etapu II gracze muszą jasno przyporządkować całą swoją rodzinę do tożsamości polskiej lub niemieckiej.

Zabieg z odwróceniem na początku Etapu II planszy na drugą stronę i zmianą zasad gry w trakcie rozgrywki – z punktu widzenia zasad projektowania gier – jest ryzykowny. Musiałem ocenić potencjalną niechęć graczy do przyswajania nowych zasad po rozegraniu 2/3 gry, a zarazem – znaczenie efektu „wywrócenia świata do góry nogami” dla wzmocnienia doświadczenia edukacyjnego, jakim jest ta gra. Postawiłem nacisk na to drugie. W Etapie II rozgrywka jest znacznie bardziej losowa i wymagająca. Gracze będą mieć trudność z utrzymaniem swoich postaci przy życiu. Wydarzenia na planszy są obowiązkowe do rozpatrzenia i wiszą jak miecz Damoklesa nad rodzinami graczy. Można ich uniknąć jedynie poprzez zagranie na swoją Postać wydarzenia z karty, ale ich dystrybucja jest bardzo losowa, a zagrywanie – często kosztowne. Ma to oddawać charakterystyczną dla wojennego czasu utratę kontroli nad bezpieczeństwem bliskich i zgromadzonym majątkiem.

Dużym wyzwaniem było ukazanie rozgraniczenia między wojennymi losami Polaków i Niemców. Oczywiście z punktu widzenia historyka to rozróżnienie jest jasne. Wspomniane „wywrócenie świata do góry nogami” 1 września 1939 r. nastąpiło przede wszystkim dla Polaków. Brutalna polityka niemieckich okupantów, wysiedlenia, egzekucje – to wszystko zaczęło się wraz z niemieckim atakiem. Tymczasem Niemcy mieszkający w Gdańsku właściwie aż do 1944 r. żyli względnie spokojnie, oczywiście jeśli pominąć przychodzące z frontu wieści o zabitych synach, mężach i ojcach Gdańszczanek, bynajmniej nie tylko niemieckiego pochodzenia. Tymczasem mechanika gry wymagała pokonywania trudności zarówno przez Polaków, jak i Niemców, i to od samego początku.

Gra w żadnej mierze nie stanowi próby relatywizowania, oczyszczania z winy czy zrównywania strat obu narodów. Jasno stwierdzam raz jeszcze: II wojna światowa wybuchła z wyłącznej winy Niemiec rządzonych przez Adolfa Hitlera i partię nazistowską, która zaplanowała ten konflikt, a brutalność wobec pokonanych i okupowanych wyniosła na nieznany dotąd poziom. Bardzo wielu zwykłych Niemców, w tym również tych, którzy mieszkali w Gdańsku, popierało poczynania Hitlera.

W wymiarze edukacyjnym chciałem jednak pokazać, że również dla samych Niemców rządy nazistów niosły ze sobą zagrożenia. Warto bowiem pamiętać, że niektórzy Niemcy (np. krytykujący Hitlera, posiadający inną orientację seksualną niż oficjalnie uznawana za pożądaną lub utrzymujący bliskie relacje z robotnikami przymusowymi) również padali ofiarą terroru nazistowskiego aparatu administracyjnego, choć oczywiście nie w takiej skali, jak Polacy.

Wszystkie te aspekty musiałem brać pod uwagę w Etapie II, starając się z jednej strony stworzyć wiarygodną historycznie opowieść o losach Gdańszczan różnych narodowości, a z drugiej – balansując rozgrywkę z czysto gamingowego punktu widzenia. Dlatego ilustrując traumatyczne przeżycia niemieckiej ludności Gdańska, zawarłem w grze m.in. tragedię tysięcy uciekinierów z miasta na pokładach statków Wilhelm Gustloff i Goya, storpedowanych i zatopionych w 1945 r. przez radzieckie okręty podwodne. Tymczasem operacja „Hannibal”, czyli ewakuacja niemieckiej ludności z Pomorza i Prus Wschodnich, której częścią były fatalne rejsy Gustloffa i Goyi, okazała się zdecydowanym sukcesem. Mieszkańcy Prus Wschodnich lub Gdańska, którzy zdecydowali się na ucieczkę drogą morską, w zdecydowanej większości bezpiecznie dotarli do portu przeznaczenia (ponad 95% przewożonych). W grze proporcje te zostały zachwiane w celu zbalansowania samej rozgrywki. I tu znowu oczywiście można porównywać, czy większe szanse na przeżycie mieli pasażerowie Gustloffa, czy może aresztowani działacze Polonii gdańskiej, których później stracono w masowych egzekucjach, np. w Lasach Piaśnickich. Pod wieloma względami trudno to porównać, jednak na potrzeby gry musiałem przydzielić każdemu z wydarzeń określoną liczbę ikon, pamiętając o balansie poszczególnych ścieżek.

Ważną decyzją było również rozciągnięcie gry do 1947 r. Przywykło się kończyć perspektywę wojny na 1945 r., gdy tymczasem jej długi cień wciąż wpływał na ludzkie życie w okresie tzw. powojnia. Śmierć dalej zbierała swoje żniwo, wskutek szalejących chorób, bandytyzmu i brutalności panoszących się żołnierzy Armii Czerwonej. Instalowano nową władzę, powstawało nowe państwo polskie. Zmieniała się struktura etniczna mieszkańców miasta – uciekających lub wysiedlanych Niemców zastępowali Polacy, którzy przybywali z centrum kraju i dawnych polskich ziem wschodnich, w granicach sprzed 1939 r. Często z rezerwą lub wręcz wrogością traktowali oni gdańskich Polaków, mówiących z akcentem, po trudnych doświadczeniach przymusowego niemczenia. To właśnie o doświadczeniach ludności w powojennym Gdańsku opowiadała wystawa „Wolę o tym nie mówić”, przygotowana przez Muzeum Gdańska, która stała się inspiracją do stworzenia niniejszej gry. Istotną rolę odgrywają tu karty „Wole o tym nie mówić”, prezentujące wstydlive epizody lub traumy okresu wojny i powojnia. Karty te ograniczają możliwości gracza, co ma zwrócić uwagę na to, jak przeżywane traumy potrafią wpędzić ludzi w bierność i odrętwienie.

Jako Muzeum II Wojny Światowej jesteśmy instytucją pamięci. Zbieramy jej rozproszone urywki: wspomnienia świadków historii, pamięć zamkniętą w eksponatach, a odkrytą przez badaczy. Przechowujemy, ale także interpretujemy i popularyzujemy pamięć. Wierzę, że jako MIIWŚ mamy prawo, a wręcz obowiązek mówić o horrorze wojny i procesach, które do niego doprowadziły, używając do tego wszystkich możliwych środków. Jestem przekonany, że opowiadanie o historii za pomocą gier to jeden z najlepszych sposobów jej popularyzacji i głębokiego zrozumienia.

Projektowałem WOTNM, starając się, aby gra niosła pewne przesłanie. Nie jest łatwo zamknąć ten dydaktyzm – może nie nachalny, ale jednak – w mechanikach gry planszowej. Mając do wyboru uproszczenie gry i efekt dydaktyczny, częściej wybierałem to drugie. Dlatego czasem lubię o WOTNM mówić nie jak o grze, lecz jak o zgamifikowanym doświadczeniu, nawiązującym do losów mieszkańców Gdańska w latach 1920–1947.

Mam świadomość, że tym – obszernym przecież – tekstem, absolutnie nie wyczerpuję wątków związanych z przełożeniem historycznych wydarzeń na język używany przez gry planszowe. Jestem otwarty na wszelkie uwagi. Zachęcam do dyskusji, polemiki czy zadawania pytań, a także do wysyłania swoich uwag i obserwacji na adres gry@muzeum1939.pl.

dr Bartosz Odorowicz

Grę dedykuję mojemu Synowi.

Autor gry: Bartosz Odorowicz;

Współautor / konsultacja merytoryczna i rozwój projektu: Mateusz Jasik;

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

Redakcja instrukcji: Agata Piedziewicz, Michał Mikołajczak, Bartosz Odorowicz;

Korekta językowa: Agata Piedziewicz, Michał Mikołajczak;

Konsultacja historyczna: Mateusz Jasik, Magdalena Jaszczka, Anna Czarnota, dr Andrzej Hoja, dr Leszek Molendowski;

Projekt graficzny: tatastudio, Jakub Woliński;

Ilustracje: Jakub Woliński;

Skład i DTP: Jakub Woliński;

Testy gry: Stanisław Jakubaszek, Mikołaj Kornacki, Mateusz Jasik, dr Jan Szkudliński, studenci i wykładowcy Uniwersytetu Gdańskiego z Koła Naukowego UGranie oraz Międzywydziałowego Koła Naukowego Politicus, członkowie trójmiejskiej grupy miłośników planszowych gier wojennych i historycznych, wolontariusze Muzeum II Wojny Światowej, studenci i wykładowcy Uniwersytetu Śląskiego;

Produkcja: Bartosz Odorowicz;

Druk: Krakowska Fabryka Kart TREFL;

Wydawca: Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku;

Źródła zdjęć: Narodowe Archiwum Cyfrowe, zasób Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku, zasób Muzeum Gdańska;

Podziękowania: Autorzy dziękują serdecznie wszystkim osobom zaangażowanym w powstanie gry, przede wszystkim: testerom, konsultantom historycznym, ilustratorom, redaktorom, pracownikom Muzeum Gdańska oraz Muzeum II Wojny Światowej. Składamy również podziękowania Panu Andreasowi Kasperskiemu oraz rodzinie Jaszczka za zgodę na wykorzystanie zdjęć.

