

# Siedem dni bohaterstwa

**7 dni Westerplatte** przenosi nas w realia II wojny światowej i bohaterskiej walki żołnierzy polskich w obronie Wojskowej Składnicy Tranzytowej w Gdańsku. Jest to pierwsza w Polsce próba oddania tych wydarzeń w formie gry planszowej.

**R**ozgrywka nie należy do skomplikowanych. Zadaniem graczy występujących w roli polskich oficerów jest obrona umocnień placówki przez siedem dni (tur) ciągłego ataku niemieckich jednostek. Nieprzyjaciel ma do dyspozycji cały arsenał broni, począwszy od artylerii, a kończąc na bombowcach. Atakujące jednostki niemieckie przemieszczają się po pięciu torach. Każdy z torów jest zakończony umocnieniami, przedstawionymi symbolicznie za pomocą sześciu cegieł. Zadaniem Polaków jest obrona tych umocnień. Nie jest to łatwe. Pionki mają ograniczone możliwości przemieszczania się, co zmusza do uważnego planowania ruchów. Trzeba manewrować mię-

dzy torami w taki sposób, by nie dopuścić do zniszczenia najbardziej zagrożonych umocnień. Wróg zwycięży, jeśli doprowadzi do zniszczenia murów w dwóch miejscach.

W jaki sposób można zatem obronić placówkę? Jedyne dzięki wzajemnej współpracy! *7 dni Westerplatte* jest bowiem grą zdecydowanie kooperacyjną: uczestnicy (maksymalnie cztery osoby) nie grają przeciwko sobie nawzajem, tyl-

ko przeciwko mechanizmowi gry. Polscy oficerowie mają możliwość wykonania w ciągu tury zaledwie dwóch ruchów między punktami obronnymi lub kaflami akcji oraz jednej akcji – może to być dobranie zapasów z kafli akcji lub oddanie strzału w kierunku jednostek niemieckich. Nawet przy dobrym podziale zadań między obrońców walka byłaby z góry skazana na przegraną, gdyby nie zapasy, którymi dysponuje strona polska. Znajdują się one na kafkach akcji dostępnych każdemu z polskich oficerów. Dzięki nim możemy atakować jednostki przeciwnika moździerzem, zakładać miny, odbudowywać mury obronne, uzupełniać amunicję lub cofać jednostki nieprzyjaciela na torach ataku. Te wszystkie zasoby pozwalają skutecznie bronić placówki, niestety nie starczą na zbyt długo, a jedyną pomocą, jaką otrzymujemy, jest uzupełnienie zapasów w trzeciej turze gry. Niezależnie od decyzji podejmowanych przez graczy, co turę jest losowana karta wydarzeń. Mogą one być pozytywne (np. dodatkowa pomoc) lub negatywne (np. bombardowanie) i znacznie oddziałują na sytuację na planszy w kolejnych rundach.

Gra stara się oddawać realia prawdziwej walki dzięki znacznikowi morale polskich oficerów. Gdy morale



rośnie, daje to pomoc w postaci zapasów amunicji czy dodatkowego ruchu. Gdy niemieckie ataki obniżają morale polskich żołnierzy, maleją możliwości ruchu oficerów lub traci się zapasy amunicji. Szybko można się przekonać, że morale – które można podnieść, korzystając ze specjalnego kafla akcji – jest dużo ważniejsze niż zapasy amunicji czy odparcie kolejnego ataku. Gra pokazuje tym samym, że siła charakteru i niezłomność, którymi charakteryzowali się bohaterowie Westerplatte, były kluczem do skutecznej obrony.

*7 dni Westerplatte* to – ze względu na poruszaną tematykę – bardzo ciekawa propozycja dla każdego. Gra ma jednak ograniczone walory edukacyjne. Nie dowiemy się z rozgrywki niczego o wydarzeniach, które stały się inspiracją gry. Jej autor, Łukasz Woźniak, nadrobił to w instrukcji. Jest ona czytelnie napisana, każdy element rozgrywki został zilustrowany przykładami. Zaciekawieni tematem znajdą tam informacje o wydarzeniach wojennych oraz o historii placówki przed wybuchem wojny. Niestety, brakuje odnośników do fachowych publikacji. Autor postawił na ukazanie atmosfery walk z Niemcami oraz na oddanie opadającego i rosnącego ducha żołnierzy. W dużej mierze udało mu się ten cel osiągnąć. Gracze odczuwają każdy spadek morale wojsk oraz widzą dramaturgię sytuacji, kiedy kolejne niemieckie jednostki zajmują planszę.

Gra jest skierowana do średnio zaawansowanych graczy. Ze względu na złożoność zasad i czasochłonne przygotowanie rozgrywki trudno ją wykorzystywać podczas edukacji szkolnej. Samo ułożenie wszystkich elementów na stole zajmuje kilka minut. ❄

**Andrzej Lipson** – absolwent Wydziału Pedagogiki Uniwersytetu Warszawskiego, hufcowy w Związku Harcerstwa Rzeczypospolitej; interesuje się nowoczesnymi grami planszowymi

Dziękujemy wydawcy ST Games i dystrybutorowi G3 za udostępnienie gry.



## OKIEM HISTORIA

Wiele osób zapewne cieszy fakt, że powstają gry planszowe, które nawiązują do ważnych wydarzeń w najnowszej historii Polski, szczególnie jeśli dotyczy to tak bohaterskich kart jak obrona Westerplatte we wrześniu 1939 roku. Chciałbym jednak zwrócić uwagę na pewne detale historyczne. Posłużę się tu oceną autora wstępu do tej gry, Mariusza Wójtowicza-Podhorskiego (jest on autorem znakomitej książki *Westerplatte 1939: prawdziwa historia* oraz równie udanego komiksu *Westerplatte: załoga śmierci*), który napisał, że *7 dni Westerplatte* jedynie „luźno nawiązuje do historii obrony Wojskowej Składnicy Tranzytowej”. Z oceną tą w zupełności się zgadzam. W zamyśle autora gry głównym bohaterem miała być w niej strona polska, jednak tak naprawdę najbardziej widoczni są Niemcy. Uwagę przyciąga grafika niemieckich kart gry, której właściwie jest zupełnie pozbawiona strona polska. Nawiasem mówiąc, rysunki ilustrujące Wehrmacht bardziej kojarzą się z frontem wschodnim niż z wrześniem 1939 roku. Grafika rzekomo przedstawiająca rejon Westerplatte i portu jest kiczowata i uproszczona. Mapę umocnień Westerplatte można było zaprojektować dużo staranniej. Znany jest przecież dokładny ich schemat, wystarczyło go przerysować. Innym uproszczeniem jest to, że polscy obrońcy mają wpływ na kierowanie ogniem artyleryjskim nieprzyjaciela i mogą zakładać miny na dowolnych pozycjach niemieckich (na mapie gry jest to teren portu!). Zupełnym absurdem wydaje się system obrony Westerplatte oparty w grze na utrzymaniu muru okalającego placówkę, przywodzący na myśl średniowieczne oblężenia miast. Obrońcy mają za zadanie uzupełnić wyłomy w murze cegielkami, które mają powstrzymać kolejne natarcia nieprzyjaciela. Mur staje się w grze celem priorytetowym m.in. dla pikujących stukasów. Kolejny absurd to karta „wzrost morale”, oznaczająca podnoszenie morale załogi przez samoloty alianckie, które rozrzucają nad składnicą ulotki propagandowe. Na jedynej karcie z sylwetkami obrońców (karta „spadek morale”) pokazani są żołnierze polscy w nakryciach głowy bardziej przypominających hełmy ludowego Wojska Polskiego (z malowanym białą farbą orłem bez korony) niż używane we wrześniu 1939 roku hełmy WP wz. 31. W grze obrońcy są pozbawieni możliwości wykorzystania armaty 76,2 mm wz. 1902. Mają zaś do dyspozycji moździerze, którymi zdolni są do likwidowania daleko rozmieszczonych baterii haubic (!). W grze dowodzenie obroną placówki jest w zasadzie kolektywne. Brakuje jasnego ustalenia komendanta kierującego całością obrony.

Przez te wszystkie banalne uproszczenia trudno w zasadzie powiedzieć, że terenem i tematem gry jest właśnie Westerplatte. W obecnej wersji *7 dni Westerplatte* może zaledwie stanowić impuls do zainteresowania się historią obrony Wojskowej Składnicy Tranzytowej i pogłębienia wiedzy na ten temat. I to jedyny walor tej gry. Pytanie zasadnicze brzmi, czy dramatyczne wydarzenie wojenne, jakim była obrona Westerplatte, należy sprowadzać do poziomu przyjemnej rozrywki.

**Tomasz Sudoł** – historyk, pracownik Wydziału Badań Naukowych Biura Edukacji Publicznej IPN, autor książki *Poligon Wehrmachtu „Poludnie” 1940–1944* (2009)