7 TAGE DER WESTERPLATTE

Spieldauer: 45-60 Min.
Spieleranzahl: 1-4
Alter: ab 8 Jahren

EINFÜHRUNG

Am 1. September 1939 um 4.48 Uhr hat das deutsche Einheitslinienschiff „Schleswig-Holstein" einen Beschuss des polnischen Munitionsdepots auf der Westerplatte angefangen. Kurz danach hat die u.a. von der Danziger SS-Truppen unterstützte Marinestoßtruppkompanie angegriffen. Angesichts der hartnäckigen Verteidigung der polnischen Garnison brach der zweimalige deutsche Angriff. Der Kampfgeist der polnischen Besatzung wurde jeden Tag gehoben und die Deutschen schienen, dem heldenhaften Widerstand und der gut durchdachten Abwehr ratlos gegenüberzustehen. Der deutsche Blitzkrieg wurde auf der Westerplatte zum Stellungskrieg, der weder durch den Angriff vom 1. September noch durch den Artilleriebeschuss oder das besonders schwierige Flächenbombardement der Sturzkampfflugzeuge vom 2. September entschieden wurde. Die zerschossene Halbinsel bat immer bessere Abwehrmöglichkeiten, der Kampfgeist der von ihrer Kraft überzeugten Besatzung stieg und die geringe Anzahl der Verletzten hat die polnische Verteidigungsfähigkeit nicht besonders beeinträchtigt.

Wegen der Hilfslosigkeit der Deutschen ist Adolf Hitler in Wut geraten. Bis um 7. September haben sie nichts mehr auf dem Land gemacht als Informationen über den Feind zu sammeln. Nach der bewaffneten Aufklärung am 7. September wurde das Depot ohne Versuche, es zu erwerben, gesperrt. Die Deutschen haben auf die Entscheidung der Schlachten bei Gdingen und Oxhöfter Kämpe gewartet. Umso größer war ihre Überraschung, als plötzlich im Augenblick, in dem kein Kampf stattgefunden hat, eine weiße Fahne über die Garnison gehängt wurde. Die vom Kommandant Major Henryk Sucharski unterzeichete Kapitulation war auch für die polnischen Soldaten eine große Überraschung.

Ich hoffe, dass das sich auf die Geschichte des polnischen Munitionsdepots beziehende Spiel „7 Tage der Westerplatte" dazu beitragen wird, die Intreresse besonders der jüngeren Spieler für diese Periode der polnischen Geschichte zu wecken.

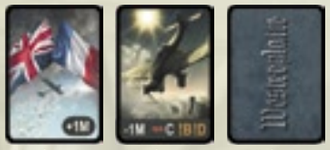
Mariusz Wojtowicz-Podhorski
Der Vorsitzender des Vereins für Reenactment des Munitionsdepots auf der Westerplatte
www.westerplatte.org

SPIELMATERIAL

- Spielplan
- Spielanleitung

4 Spielsteine der polnischen Offiziere

12 Ereigniskarten
(6 positive und 6 negative Ereignisse)



Vorderseite Vorderseite Rückseite

64 Karten des deutschen Angriffs:

Vorderseite Rückseite

24 Karten der ersten Phase

Vorderseite Rückseite

40 Karten der zweiten Phase

6 beidseitige Aktionsplättchen

5 x Marker „Zusatz-Bewegung"

4 x Marker eingeschränkter Bewegung

4 x Marker „Zusatz-Aktion"

2 x Marker der verbrannten Felder

74 x Mauerziegel

16 x Munitionssteine

4 x Mörsergranaten

5 x Schadensmarker

4 x Minensteine

1 x Moralmarker

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Das Spiel „7 Tage der Westerplatte" kann auf 3 Schwierigkeitsstufen gespielt werden. Auf jedem Niveau werden unterschiedliche Ereigniskarten gezogen sowie die Seiten der Aktionsplättchen und der Moralleiste gewechselt.

1. Einfach

Ein Training für nicht erfahrene Spieler.
Ereignisse: Ausschließlich 6 positive Ereigniskarten vorbereiten
Aktionsplättchen mit der einfacheren (mit einem grünen Punkt markierten) Seite nach oben platzieren
Moralmarker auf die grüne (einfachere) Moralleiste platzieren

2. Mäßig schwierig

Eine für die Spieler mit etwas Erfahrung in Brettspielen gestaltete Stufe
Ereignisse: 3 positive und 3 negative Ereigniskarten ziehen
Aktionsplättchen mit der einfacheren (mit einem grünen Punkt markierten) Seite nach oben platzieren
Moralmarker auf die grüne (einfachere) Moralleiste platzieren

3. Schwierig

Eine für die erfahrenen Spieler gestaltete Stufe
Ereignisse: 3 positive und 3 negative Ereigniskarten ziehen
Aktionsplättchen mit der schwierigeren (mit einem roten Punkt markierten) Seite nach oben platzieren
Moralmarker auf die rote (schwierigere) Moralleiste platzieren

Achtung: *Beide Seiten des Aktionsplättchens „+1 Moral" sehen gleich aus*

SPIELVORBEREITUNG

1. Den Spielplan in die Tischmitte legen
2. Den Schwierigkeitsgrad wählen
3. 6 Aktionsplättchen mischen und in der zufälligen Reihenfolge auf sechs Aktionsfelder mit der entsprechenden Seite nach oben legen.
4. Entsprechende Spielsteine auf die Aktionsplättchen wie folgt platzieren:

   Minen – 3 bzw. 4 Minenmarker
   Mörser – 3 bzw. 4 Mörsergranaten
   Wiederaufbau der Mauer – 6 bzw. 8 Mauerziegel in Stapeln je 2 Stück
   Nicht benötigte Spielsteine in die Schachtel ablegen.
5. Vor jeden Spieler 2 **Munitionssteine** hinlegen und alle Restlichen als Vorratshaufen neben den Spielplan ablegen
6. Die Marker Zusatz-Bewegung, eingeschränkter Bewegung, Zusatz-Aktion, Marker der verbrannten Felder und Schadensmarker in getrennte Haufen neben dem Spielplan platzieren
7. Den Moralmarker auf das Feld ⊙/⊙ auf der entsprechenden Moralleiste legen
8. Auf jedes angewiesene Feld und Aktionsplättchen zwei Reihen je 6 Ziegel legen – sie geben die Trefferpunkte an (die Höhe des Schadens, den ein Feld hinnehmen kann, bevor es zerstört wird).
9. Einen Offizier für jeden Spieler wählen und ihn auf ein der fünf vorgeschobenen Abwehrfelder stellen.

   Achtung: *Im Einzelspiel stehen einem Spieler zwei Offiziere zur Verfügung. Alle Restlichen in die Schachtel ablegen.*
10. Die Angriffskarten der zweiten Phase gut mischen und verdeckt in einen Stapel neben dem Spielplan legen. Alle gemischten Angriffskarten der ersten Phase darauf platzieren.
11. Die für die gewählte Stufe entsprechenden Ereigniskarten (siehe auch: „Schwierigkeitsgrade") mischen und verdeckt neben den Spielplan legen. Nicht benötigte Karten in die Schachtel ablegen.
12. Am ersten Tag im Spiel für eine, bzw. zwei Personen die erste Karte vom Angriffskartenstapel auf den Abwurfstapel versetzen und zwei Folgende auf die entsprechenden Angriffsleisten legen. Im Spiel für drei, bzw. vier Personen **drei** Angriffskarten ins Spiel bringen.

    Achtung: *Die in der ersten Runde gezogenen Angriffskarten auf die entsprechenden Leisten ohne Bewegung der Truppen legen.*
13. Der älteste Spieler fängt an.

SPIELVERLAUF

Das Spiel wird in Tage und jeder Tag in Runden unterteilt. Ein Tag endet, wenn es neben dem Spielplan auf dem diesem Tag zugeordneten Feld (1-7) 8 Angriffskarten gibt. Das Tagende wird im weiteren Text beschrieben.

Nachdem die drei ersten Karten gezogen wurden, fängt der älteste Spieler an. Danach ist der Spieler dran, der zu seiner Linken sitzt, usw. Jede Spielerrunde besteht aus 4 Phasen; die Erste ist eng mit der Bewegung und die Anderen sind mit den deutschen Angriffen verbunden.

1. Aktion / Bewegung

Der Spieler darf in der beliebigen Reihenfolge seinen **Offizier zweimal bewegen und eine Aktion ausführen**. Er kann sich entscheiden, den Spielstein nur einmal oder gar nicht zu bewegen. Er kann auch auf die Aktion verzichten.

1.1. Bewegung

Der Spieler kann seinen Offizier auf den Wegen bewegen, die einzelne Felder auf der Westerplatte verbinden. Im Rahmen einer Bewegung darf der Spielstein auf ein angrenzendes Feld verschoben werden. Als Felder gelten: 6 Wachen (Aktionsplättchen) und 5 vorgeschobene Abwehrfelder (rund).

1.2. Aktion

Der Spieler kann in seiner Runde einen Angriff auf einem der vorgeschobenen Abwehrfelder oder Ausführung einer Aktion auf einem der Aktionsplättchen wählen. Um anzugreifen, muss sich der Offizier-Spielstein auf einem der vorgeschobenen Abwehrfelder befinden. Um eine Aktion aus einem Aktionsplättchen auszuführen, muss der Offizier-Spielstein auf einem der Aktionsplättchen stehen. Jeder Spieler darf in einer Runde **nur eine Aktion** ausführen, selbst wenn er einige Abwehrfelder oder Aktionsplättchen besetzt.

Angriff aus einem vorgeschobenen Abwehrfeld

Ein Angriff darf nur dann gespielt werden, wenn sich ein Spielstein auf einem der vorgeschobenen Abwehrfelder befindet. Ein Spieler darf nur den Kampf mit den Truppen auf der Angriffleiste **gegenüber** dem Abwehrfeld angreifen, auf dem sich sein Spielstein befindet. Unabhängig von der Trefferpunktenanzahl der Truppe darf ein Spieler nur einen eigenen Munitionsmarker während eines Angriffs verwenden. Ausnahme: Ein Spieler verschiebt seinen Spielstein aufs Feld, auf dem bereits ein Offizier eines anderen Spielers steht. In dieser Situation dürfen beide Offiziere während einer Aktion angreifen, also eine Truppe zweimal verletzen und beide Spieler verwenden je einen Munitionsmarker (sie verlieren ihn). Falls eine Truppe mehr als einen Trefferpunkt hat, soll ein Schadensmarker für jede Verletzung auf die entsprechende Angriffskarte gelegt werden. Sollte die Anzahl der Wunden den Trefferpunkten einer Truppe gleich sein, wird die Angriffskarte vom Spielplan auf den dem aktuellen Tag zugeordneten Abwurfstapel verschoben und die Schadensmarker werden wieder auf den Vorratshaufen neben dem Spielplan abgelegt.

Achtung: *Es gibt keine bestimmte Anzahl der Schadensmarker. Sollten sie fehlen, kann man sie z.B. durch kleine Münzen ersetzen.*

Beispiel: *Lukas greift aus dem Abwehrfeld gegenüber der Leiste E an, wo sich eine Truppe mit zwei Trefferpunkten befindet. Um die Truppe während einer Aktion zu zerstören, muss er einen seiner Munitionsmarker und einen von Alexandra verwenden. Da Ihr Offizier sich auf demselben Abwehrfeld befindet.*

Achtung: *Lukas könnte seine Aktion ausführen ohne einen Munitionsmarker zu haben. In solcher Situation würde er nur einen Marker von Alexandra verwenden.*

Aktion aus einem Aktionsplättchen

Um eine Aktion ausführen zu dürfen, muss sich ein Offizier auf einem entsprechenden Aktionsplättchen befinden. Die Plättchen ermöglichen die Ausführung folgender Aktionen:

A) +1 Moral

Diese Aktion hebt die Moral um eine Stufe. Der aktuelle Stand ist aus der Moralleiste ersichtlich.

Wenn der Moralmarker sich auf folgenden Feldern befindet:

Auf der ersten Stufe der „hohen Moral" einen von den Spielern ausgewählten Marker (Mine, Mörsergranate oder 2 Mauerziegel) in den Vorrat auf dem entsprechenden Aktionsplättchen legen.

Auf der zweiten Stufe der „hohen Moral" 5 Marker „Zusatz-Bewegung" unter die Spieler verteilen. Dieser Marker gibt den Spielern die Möglichkeit, sich in einer Runde dreimal zu bewegen.

Achtung: *In einer Runde darf ein Spieler nur einen Marker „Zusatz-Bewegung" verwenden.*

Achtung: *Falls die Spieler die zweite Stufe der „niedrigen Moral" erreicht und einen Marker eingeschränkter Bewegung erhalten haben und anschließend infolge ihrer Aktionen an die zweite Stufe der hohen Moral gelangen sind, wird die Wirkung beider Marker ausgegliechen.*

Auf der dritten Stufe der „hohen Moral" 4 Marker „Zusatz-Aktion" unter die Spieler verteilen. Sollte die gleiche Aufteilung nicht möglich sein, entscheiden die Spieler zusammen, wer einen zusätzlichen Marker erhält. Diese Marker ermöglichen Ausführung einer zusätzlichen Aktion in einer Runde (insgesamt 2 Aktionen in einer Runde). Nachdem diese Stufe erreicht wurde, soll der Moralmarker sofort aufs Startfeld ⊙/⊙ verschoben werden.

Achtung: *In einer Runde darf nur ein Marker „Zusatz-Aktion" verwendet werden.*

Achtung: *Falls die Stufe nicht zum ersten Mal in einem Spiel erreicht wurde und es zu wenig Marker „Zusatz-Aktion" im Vorrat gibt, erhalten die Spieler weniger Marker.*

Achtung: *Die bereits verwendeten Marker der zusätzlichen, bzw. eingeschränkten Bewegung werden in den Vorratshaufen neben dem Spielplan ablegen.*

B) Mörser

Mörserangriff fügt einer deutschen Truppe **zwei Schäden** zu. Die Truppe kann sich auf einer beliebigen der fünf Angriffsleisten befinden. Falls eine Truppe nur einen Trefferpunkt hat, wird die zweite Verletzung niemandem zugefügt. Falls eine Truppe 3 Trefferpunkte besitzt, werden zwei Schadensmarker auf die Angriffskarte platziert. Die Anzahl der Mörsermunition ist begrenzt und von Markern der Mörsergranaten auf dem Aktionsplättchen bestimmt. Nach dem Schuss, wird ein Marker neben den Spielplan abgelegt.

Achtung: *Falls alle für Mörsergranaten bestimmten Felder auf dem Aktionsplättchen „Mörser" besetzt sind, bekommen die Spieler keine zusätzlichen Marker wenn sich der Moralmarker auf den hohen Stufen der Moralleiste oder nach der Ausführung der Ereigniskarte „Eine zusätzliche Mörsergranate"*

C) Minen

Diese Aktion erlaubt, eine Mine auf eine **leere** Angriffsleiste zu legen. Der Spieler verschiebt einen Minenmarker vom Aktionsplättchen aufs **beliebige** Feld auf einer Angriffsleiste, auf der keine Angriffskarte liegt. Die Minenanzahl ist begrenzt. Wenn eine neue deutsche Truppe auf die Leiste mit einer Mine gelegt wird, soll sofort vom Spielplan auf den dem aktuellen Tag zugeordneten Abwurfstapel abgelegt werden. Die Mine wird dann neben den Spielplan abgelegt.

Achtung: *Falls alle für Minen bestimmten Felder auf dem Aktionsplättchen „Mine" besetzt sind, bekommen die Spieler keine zusätzlichen Marker wenn sich der Moralmarker auf den hohen Stufen der Moralleiste oder nach der Ausführung der Ereignisarte „Eine zusätzliche Mine"*

D) Wiederaufbau der Mauer

Diese Aktion ermöglicht den Wiederaufbau der zerstörten Mauer. Ihre maximale Höhe (Ziegelanzahl) auf jedem von elf Feldern beträgt 6. Der Spieler nimmt 2 Ziegel vom Aktionsplättchen und legt sie auf ein gewähltes beschädigtes bzw. zerstörtes Mauerfeld.

Achtung: *Diese Aktion darf erst dann ausgeführt werden, wenn die deutschen Angriffe den Verlust der Mauerziegel verursachen.*

Achtung: *Falls der Spieler nur einen Ziegel hinzufügen kann, wird die Zweite unbenutzt auf einen zusätzlichen Vorratshaufen neben dem Spielplan abgelegt werden. Die Ziegel aus diesem Vorrat dürfen erst dann verwendet werden, wenn die Ereigniskarte „Mauerbefestigung" abgedeckt wurde.*

E) Munition erhalten

In Abhängigkeit von der Seite des Aktionsplättchens ermöglicht diese Aktion, drei bzw. vier Munitionssteine zu erwerben. Die Munitionsanzahl ist begrenzt. Falls alle Spieler mehrere Munitionsmarker besitzen, kann ihre Anzahl im Vorratshaufen niedriger als die auf dem Aktionsplättchen angegebene Markeranzahl sein. In solcher Situation bekommt ein Spieler alle restlichen Marker aus dem Vorrat. Die bereits verwendeten Steine werden neben den Spielplan abgelegt.

Achtung: *Im Gegenteil zu Mörsergranaten, Ziegeln und Minen werden die Munitionsmarker* ***aus dem Spiel nicht entfernt****. Dies bedeutet, die Spieler dürfen ihre Munition ergänzen sobald freie Marker auf dem Vorratshaufen neben dem Spielplan vorhanden sind.*

F) Truppen zurückziehen

In Abhängigkeit von der Seite des Aktionsplättchens ermöglicht diese Aktion, zwei, bzw. drei deutsche Truppen auf der Angriffsleiste **um zwei Felder** nach hinten zu verschieben. Die mit Machinengewehr schwer bewaffneten Truppen beginnen den Angriff erst vom letzten Feld (IV) der Angriffsleiste.

2. Der Angriff der deutschen Truppen

Die angreifenden Truppen bilden alle Geschützbatterien mit Haubitzen auf dem ersten Feld (I) sowie die schwer bewaffneten Machinengewehr-Abteilungen auf dem letzten Feld (IV) der Angriffsleiste. Die Haubitzen zerstören einen Mauerziegel von dem der Leiste mit der Geschützbatterien nächsten Feld. Die Machinengewehr-Abteilungen zerstören in Abhängigkeit von ihrer Feuerkraft einen bzw. zwei der Angriffsleiste mit der Karte nächsten Ziegel.

Falls keine Mauerziegel mehr auf dem vorgeschobenen Abwehrfeld übrig geblieben sind, wird die Mauer auf einem der anliegenden Felder beschädigt. Die Spieler wählen das Feld, dem die Schaden zugefügt werden.

Beispiel: *Auf dem zweiten Feld (II) der Angriffsleiste A liegt eine Angriffskarte mit einer Machinengewehr-Abteilung – sie greift in dieser Runde nicht an. Auf dem ersten Feld (I) der Angriffsleiste C befindet sich eine Geschützbatterie, die einen Mauerziegel zerstört. Auf den Feldern Nr. IV der Angriffsleisten D und E gibt es andere Truppen mit Machinengewehren. Die Feuerkraft der Abteilung auf der Leiste D beträgt 1 also zerstört sie einen Mauerziegel auf dem vorgeschobenen Abwehrfeld ihrer Angriffsleiste gegenüber. Die Truppe auf der Leiste E ist mit zwei Machinengewehren bewaffnet. Ihre Angriffskraft beträgt also 2. Da nur ein Ziegel auf dem Abwehrfeld der Leiste gegenüber liegt, wird ein Schadensmarker einem anliegenden Feld zugefügt. Die Spieler entscheiden gemeinsam, welches Feld den Schaden hinnehmen wird. In diesem Fall wird ein Ziegel vom linken Feld entfernt.*

3. Neue Karte

Nachdem die Phase „Angriff der deutschen Truppen“ zu Ende ist, zieht der Spieler eine Angriffskarte. Je nach dem Kartentyp (siehe auch „Angriffskarten“) soll sie entweder auf eine entsprechende Angriffsleiste gelegt oder ausgeführt werden. Nach der Ausführung der Aktion aus einer Angriffskarte wird sie auf den dem aktuellen Tag zugeordneten Abwurfstapel abgelegt.

Angriffskarten

Es gibt drei Sorten der Angriffskarten im Spiel: Truppenkarten, Luftangriffskarten und Moralverlustkarten. Die Truppenkarten unterscheiden sich voneinander mit der Ausdauer, Schnelligkeit und Anriffskraft sowie den Angaben, auf welcher Leiste sie erscheinen und welche Truppen sich dabei fortbewegen.

Truppenkarten:

Machinengewehr-Abteilungen

Geschützbatterien mit Haubitzen

Ausdauer Schnelligkeit Angriffskraft Bewegung anderer Truppen

Luftangriffs- und Moralverlustkarten werden mit sofortiger Wirkung ausgeführt und verursachen Moralverlust, beschädigen Mauer (nur Luftangriffskarten) sowie beeinflussen die Bewegung anedrer Angriffskarten auf den Leisten.

Luftangriff

Moralverlust

Moralverlust Mauerbeschädigug

A) Truppenkarten

Falls die neue Karte eine Truppen ist, wird sie sofort auf die Angriffsleiste gelegt. In der linken oberen Ecke der Truppenkarte werden mit einem Buchstaben A, B, C, D oder E die entsprechenden Angriffsleisten gekennzeichnet. Auf jeder Leiste darf sich in einem Moment insgesamt nur eine Truppe befinden. Falls die entsprechende Leiste bereits besetzt ist, wird die neue Truppenkarte auf die erste freie Leiste von rechts gelegt. Falls alle Leisten nach rechts von der Angewiesenen besetzt sind, wird die neue Truppenkarte auf die erste freie Leiste von links gelegt.

Beispiel: *Die neue Truppe soll auf die Angriffsleiste D gelegt werden. Die Leisten A, D und E sind besetzt, die Karte wird also auf die Leiste B gelegt.*

Achtung: *Sollten alle Angriffsleisten auf dem Spielplan besetzt sein, verlieren die Spieler eine Stufe auf der Moralleiste und die neue Truppenkarte wird unter den Angriffskartenstapel abgelegt.*

B) Luftangriffskarten

Der Luftangriff hat zwei Auswirkungen:

1) Die Verteidiger verlieren eine Stufe auf der Moralleiste

2) Ein Ziegel von dem auf der Karte markierten Feld wird zerstört. Die Luftangriffskarte wird auf den dem aktuellen Tag zugeordneten Abwurfstapel abgelegt.

C) Moralverlustkarten

Westerplatte ist unter ununterbrochenen Beschuss geraten, die Moral und die Verteidigungsfähigkeit sinken. Der Moralmarker wird um eine Stufe nach hinten auf der Leiste geschoben und die Karte wird auf den dem aktuellen Tag zugeordneten Abwurfstapel abgelegt.

Moralverlust

Die Moral kann unter die neutrale Stufe sinken:

Auf der ersten Stufe der „niedrigen Moral“ verlieren die Spieler einen Minenstein, eine Mörsergranate oder zwei Mauerziegel von einem Aktionsplättchen mit dem entsprechenden Vorrat. Die Spieler können wählen, was sie verlieren (unter Bedingung, dass sie die gewählten Marker tatsächlich besitzen). Sollten keine Marker auf den Aktionsplättchen vorhanden sein, verlieren die Spieler nichts.

Auf der zweiten Stufe der „niedrigen Moral“ werden 4 Marker eingeschränkter Bewegung unter die Spieler (möglich gerecht) verteilt. Sie sollten möglich schnell (ein pro Runde) entfernt werden. Jeder Marker verringert die Anzahl der Bewegungen in einer Runde um 1.

Auf der dritten Stufe der „niedrigen Moral“ verlieren die Spieler von ihren eigenen Vorräten insgesamt 5 Munitionsmarker (möglich gerecht). Falls sie weniger als 5 Marker besitzen, verlieren sie alle Munitionssteine. Sie sollten auf den Vorratshaufen neben dem Spielplan abgelegt werden.

Achtung: *Nachdem die Moral die niedrigste Stufe erreicht hat, soll der Moralmarker sofort aufs Startfeld ⊙/⊙ verschoben werden.*

Achtung: *Falls die Moral auf einer niedrigen Stufe ist, wird der Moralmarker nach der Ausführung der Aktion aus dem Aktionsplättchen „Moral +1“ aufs Startfeld ⊙/⊙* verschoben.

4. Truppenbewegung

Auf jeder Angriffskarte unten werden zwei Leisten ↑A↑E markiert. Falls eine Karte ins Spiel gebracht wird, bewegen sich die Truppen auf den markierten Leisten fort. Die Machinengewehr-Abteilungen bewegen sich um ein bzw. drei Felder (je nach der Markierung) fort. Die Truppen, die sich nur um ein Feld fortbewegen, fügen meistens mehr Schaden den Verteidigern zu. Die Truppen, die sich um drei Felder fortbewegen, sind am meisten schwacher und es ist einfacher, sie zu besiegen.

Achtung: Die Geschützbatterie **bewegt sich nie**.

Nach der Truppenbewegung endet die Runde eines Spielers.

Beispiel: *Neu ist eine Truppenkarte. Laut der Markierung in ihrer linken oberen Ecke soll sie auf die Angriffsleiste D platziert werden. Laut der Kennzeichnug unten rechts auf der Karte sollen sich die Truppen auf den Leisten A und C bewegen. Die Truppe auf der Leiste A wird um 3 Felder verschoben. Die Geschützbatterie auf der Leiste C bewegt sich nicht.*

Ein neuer Tag

Ein Tag endet, wenn sich acht abgedeckte Angriffskarten auf dem diesem Tag zugeordneten Abwurfstapel befinden und der letzte Spieler seine Runde beendet hat. Dann werden diese Karten verdeckt, um zu markieren, dass der Tag zu Ende ist. Anschließend wird eine Ereigniskarte gezogen und ihrer Beschreibung gemäß ausgeführt. Die bereits verwendeten Ereigniskarten werden in die Schachtel abgelegt. Die Beschreibung der Ereignisse ist am Ende dieser Anleitung zu finden.

Achtung: *Sollte die achte Angriffskarte in der Runde des Spielers abgelegt werden, der in der Phase „Neue Karte“ eine Luftangriffskarte oder Moralverlustkarte gezogen hat, wird der Luftangriff durchgeführt und seine Karte wird auf den dem nächsten Tag zugeordneten Abwurfstapel abgelegt.*

Ende des dritten Tages

Nach dem dritten Kampftag (die dritte Ereigniskarte wurde ausgeführt) werden die Vorräte jedes Spielers ergänzt. Auf den entsprechenden Aktionsplättchen werden die Mörsergranaten, Minen und Mauerziegeln (auf dem Plättchen „Wiederaufbau der Mauer“) bis ihrer maximalen Anzahl ergänzt.

SPIELENDE

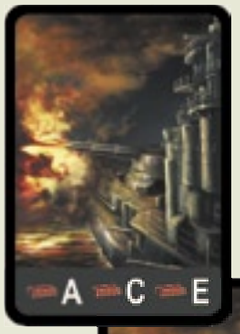
Das Spiel kann auf folgende Art und Weise enden:

1. Die Mauer auf **zwei Aktionsplättchen** wird zerstört. Falls keine Mauerziegel mehr auf dem vorgeschobenen Abwehrfeld übrig geblieben sind, wird die Mauer auf einem der anliegenden Felder beschädigt. Die Spieler wählen das Feld, dem die Schaden zugefügt werden. Falls es in einem Moment auf **zwei Aktionsplättchen** keine Ziegel mehr gibt, verlieren die Spieler (Es wird angenommen, dass die Befestigung so stark beschädigt ist, dass jeder folgender Angriff eine Niederlage für die Verteidiger bedeutet).

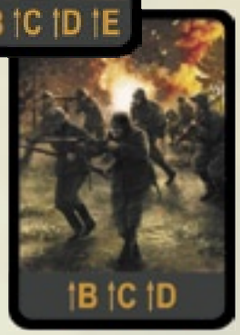
2. Ende des siebten Tages. Wenn acht abgedeckte Angriffskarten auf den dem letzten Tag (7) zugeordneten Abwurfstapel gelegt werden und die Spieler bis Ende dieser Runde überleben, gewinnen sie.

ERIEIGNISKARTEN

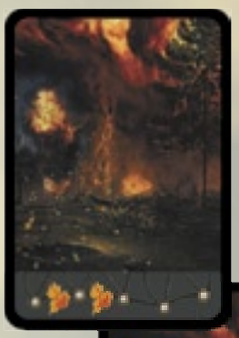
Negative:

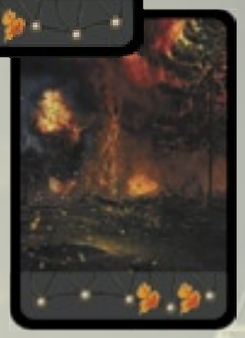


Beschuss vom Einheitslinienschiff – Die Spieler entfernen die Mauerziegel aus den Feldern B und D oder A, C und E - je nach der Karte.



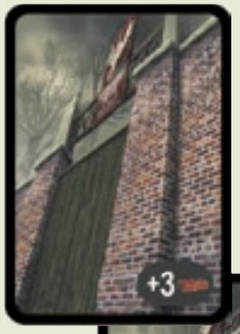
Angriff der deutschen Truppen – Je nach der Karte greifen die deutschen Truppen (sofern sie sich dort befinden) auf den Leisten B, C und D oder auf allen Angriffsleisten an. Die Truppen werden um die entsprechende Anzahl der Felder (Bewegungssymbol auf der Karte: 1-3) nach vorne verschoben. Die Geschützbatterien bewegen sich nicht.





Verbrannte Felder – Je nach der Karte ist ein markierter Durchgang zwischen den Feldern einen Tag lang „verbrannt“ und die Spieler dürfen ihn nicht verwenden (ihn überqueren) bis der Ausführung der nächsten Ereigniskarte. Dies wird durch zwei Marker der verbrannten Felder auf dem Spielplan gekennzeichnet.

Positive:



Mauerbefestigung – Je nach der Karte erhalten die Verteidiger 2 bzw. 3 zusätzliche Mauerziegel, die sie sofort auf ein beliebieges Feld mit der zerstörten bzw. beschädigten Mauer. Im Gegenteil zur Aktion „Wiederaufbau der Mauer“ dürfen hier die zusätzlichen Ziegel unter 2 oder 3 Felder verteilt werden. Sollte es weniger Schaden als zur Verfügung gestellten Mauerziegel geben, werden die nicht benötigten Marker auf den Vorratshaufen neben dem Spielplan zurückgelegt.

Moral heben – Immer neue Länder treten in den Krieg ein – die Moral der Verteidiger hebt. Der Moralmarker soll um ein Feld nach rechts verschoben werden.

ACHTUNG: *Falls sich der Moralmarker auf einer der ersten drei Stufen von links („niedrige Moral”) auf der Moralleiste befindet, wird er auf ⊙/⊙ verschoben.*

Zusätzliche Munition – Die Spieler erhalten und verteilen unter sich (möglich gerecht) 4 Munitionsmarker.

Zusätzliche Mörsergranate – die Verteidiger erhalten eine zusätzliche Mörsergranate, die sie aufs Aktionsplättchen „Mörser“ platzieren.

Zusätzliche Mine – die Verteidiger erhalten einen zusätzlichen Minenstein, den sie aufs Aktionsplättchen „Mine“ platzieren.

Autor:
Łukasz Woźniak

Abbidungen:
Aleksander Karcz

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

Vertreiber:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, Polen, www.g3poland.com
Haben Sie Fragen? Zögern Sie nicht, sich an uns zu wenden.
Wir werden Ihnen gerne helfen!

Schirmherrschaft:
MUZEUM
WOJSKOWEJ SKŁADNICY TRANZYTOWEJ
WESTERPLATTE
Stowarzyszenie Rekonstrukcji Historycznej
Wojskowej Składnicy Tranzytowej
na Westerplatte
www.westerplatte.org