

TRZECIE POWSTANIE 1921

INSTRUKCJA

Autorzy: Łukasz Wrona i Marek Piwoński
Grafika: Anna Sowińska

Dziękujemy członkom stowarzyszenia Pospolite Ruszenie oraz naszym przyjaciołom i znajomym, którzy brali udział w testach gry, zwracali uwagę na niejasności, podsuwali cenne pomysły i pomagali nam stworzyć możliwie najlepszy tytuł.

Zadanie publiczne
współfinansowane jest ze środków
Ministerstwa Obrony Narodowej

POSPOLITE RUSZENIE
www.pospoliteruszenie.net

• SPIS TREŚCI •

ELEMENTY GRY	4
ZWYCIĘSTWO W GRZE	10
PRZYGOTOWANIE DO GRY	12
PRZEBIEG GRY	14
ENTENTA	26
DODATEK HISTORYCZNY	28

• ELEMENTY GRY •



1. PLANSZA

Plansza przedstawia większą część ówczesnego Górnego Śląska pozostającego w granicach państwa niemieckiego, podzielonego na **powiaty** w przybliżonym, historycznym kształcie. Na potrzeby usprawnienia gry wybrane powiaty zostały pominięte lub skomasowane z innymi.

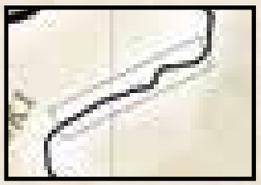
Każdy powiat oznaczony został tarczką z liczbą. Decyduje ona o:



- otrzymywanych na koniec gry **punktach zwycięstwa** dla strony, która kontroluje ten powiat;
- **limicie oddziałów** – maksymalnej liczbie oddziałów, które można wprowadzić jako posiłki do tego powiatu w ramach jednego rozstrzygnięcia.



Tarczki niektórych powiatów mają niebieskie tło. Oznacza to, że są tam **garnizony sił Ententy**, znajdujące się w głównych miastach tych powiatów. O finalnej przynależności wspomnianych miast zdecyduje na koniec gry sympatia Ententy.

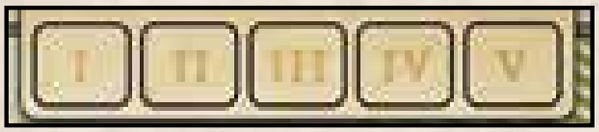


Na granicach powiatów są, zaznaczone przerywaną linią, miejsca do położenia **znacznika przebiegu frontu.**

Plansza składa się z **trzech frontów**, które wyznaczyli w swoich planach Polacy w trakcie III powstania – **północnego**, **środkowego** i **południowego**. Każdy z frontów przebiega przez pięć powiatów.



Pola krajowe Niemiec i Polski, które pozwalają na przejście do kontrataku na najbliższe pole wybranego frontu. Wojska przeciwnika nie mogą na nie wejść. Można dokładać na nie posiłki bez żadnych ograniczeń (nie posiadają limitu oddziałów).



Tor czasu – składający się z 5 pól odpowiadających tygodniom. Na polach tego toru układane są podczas przygotowania do gry jednostki, które trafią później na pole rezerwy (**posiłki**).



Pole rezerwy – na którym znajdują się jednostki gotowe do wprowadzenia do gry w danym tygodniu.



Tor Ententy – składa się z niebieskiego (neutralnego) pola 0 oraz stron „Ententa sprzyja Niemcom" i „Ententa sprzyja Polakom". Im bliżej krawędzi znajduje się żeton na tym torze, tym bardziej Ententa sympatyzuje z daną frakcją. Gracz przesuwa żeton „do siebie", gdy jego relacje z Ententą się poprawiają, a "od siebie", gdy się pogarszają.

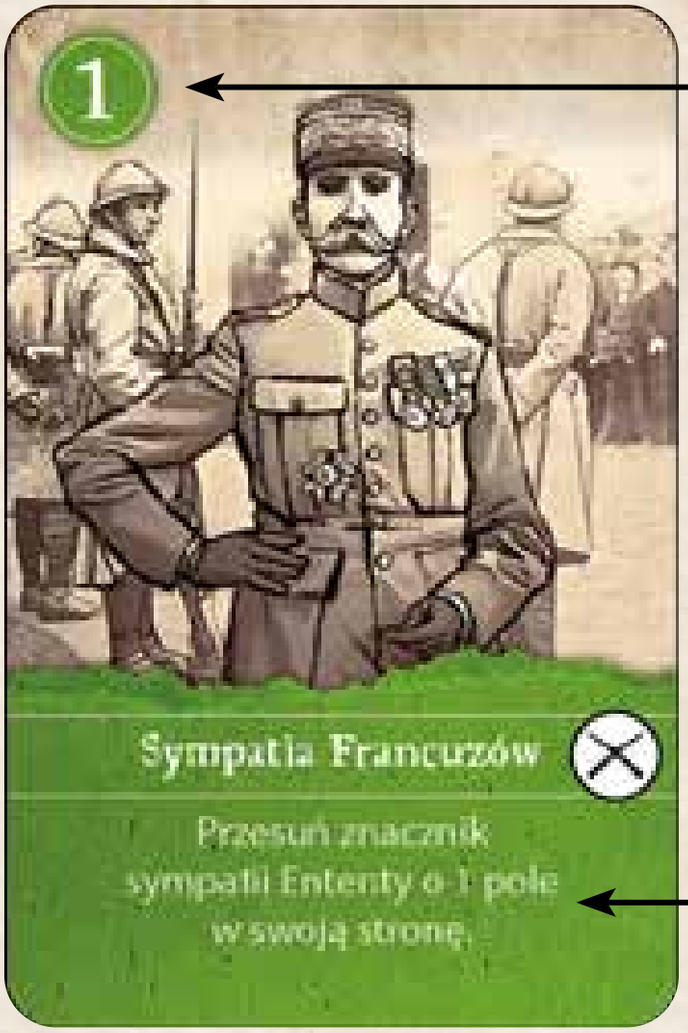


Na brzegach planszy każdy z graczy ma **miejsca na wyłożenie kart frontowych** (front północny, środkowy i południowy), **miejsce na kartę wsparcia** i **miejsce na kartę inicjatywy**.





2. KARTY



- **10 kart polskich** – 5 zwykłych, 5 specjalnych (łącznie 5 frontowych, 3 inicjatywy, 2 wsparcia).
- **10 kart niemieckich** – 5 zwykłych, 5 specjalnych (łącznie 5 frontowych, 3 inicjatywy, 2 wsparcia).

Karty mają wartości od 1 do 10. Stanowią one o sile danej karty. Karty z wartością od 1 do 5 są **kartami zwykłymi**, a karty z wartością od 6 do 10 są **kartami specjalnymi**.

Dodatkowo każda z nich posiada opisane **działanie** oraz jest oznaczona **ikonką** (frontu, wsparcia, inicjatywy). Działanie zostanie uruchomione, jeżeli karta znajdzie się w miejscu oznaczonym taką samą ikonką.

Zapamiętaj: Każdą kartę można umieścić w dowolnym miejscu, jednak by wykorzystać działanie z karty, należy zagrać kartę w miejscu oznaczonym odpowiednią ikonką. Inaczej wykorzystasz wyłącznie wartość liczbową karty.

Karty specjalne, po odsłonięciu, zostają usunięte z gry (są jednorazowe). Jednocześnie ich użycie wywołuje niechęć Ententy, czyli przesunięcie żetonu na torze Ententy o 1 pole. Kartę specjalną można zagrać jedynie wtedy, gdy istnieje możliwość przesunięcia żetonu Ententy "od siebie". Nie można jej zatem zagrać, gdy znajduje się on na końcu toru.

Przykład: *żeton znajduje po stronie niemieckiej na polu oznaczonym jako automatyczne zwycięstwo – strona polska nie może zagrać kart specjalnych, dopóki nie uda się jej przesunąć go bliżej swojej strony.*

3. ŻETONY

30 żetonów **jednostek polskich i niemieckich**:



14 ŻETONÓW POLSKICH – oddziały powstańcze o sile i wartości 2 (w skrócie: PP)



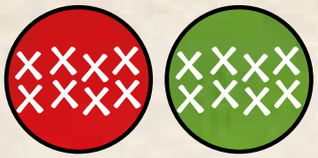
16 ŻETONÓW NIEMIECKICH, w tym:
10 żetonów Samoobrony Górnego Śląska – lokalne oddziały o sile i wartości 1 (w skrócie: SGŚ)



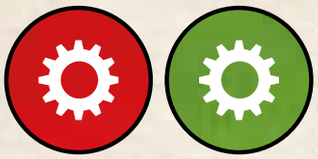
6 żetonów Freikorpsu – ochotników z głębi Niemiec o sile i wartości 3 (w skrócie: FK). Ich wejście do gry budzi niechęć Ententy



3 żetony **przebiegu frontu**



6 dwustronnych **żetonów okopów**



1 żeton **inicjatywy**



1 żeton **sympatii Ententy**



1 żeton **czasu**

• ZWYCIĘSTWO W GRZE •

Grę można wygrać na dwa sposoby:

1. SUKCES MILITARNY

Zwycięzcą zostaje gracz, który po zakończeniu piątego tygodnia posiada najwięcej punktów zwycięstwa. Punkty liczy się na koniec gry za:

a) **kontrolowany powiat** – tyle, ile wskazuje liczba na polu danego powiatu. Powiat jest pod kontrolą gracza, gdy znajduje się po jego stronie frontu. Łączna liczba punktów zwycięstwa z pól wynosi 30 – 8 na froncie północnym, 12 na środkowym i 10 na południowym;
b) **przychylność Ententy**, która wynika z pozycji żetonu na torze Ententy – od 1 PZ do 9 PZ, zgodnie z opisem toru na stronie 27;

W przypadku remisu wygrywa gracz, który poniósł mniejsze straty (czyli posiada na koniec gry mniej usuniętych jednostek).

Przykład: *W rozgrywce między Zosią grającą Polakami a Tomkiem grającym Niemcami, w 5 turze doszło do sytuacji, jak na obrazku na str.11. Pozycja żetonów frontu pomiędzy Prudnikiem a Koźlem, Gliwicami a Bytomiem i Kluczborkiem a Olesnem oznacza , że gracz polski zyskał 18 punktów za kontrolowane powiaty, a niemiecki 12. Jednocześnie Tomek punktuje za sytuację na torze Ententy: +1 punkt oraz po jednym*



za kontrolowanie garnizonów (Opole, Gliwice, Kluczbork), czyli 4 dodatkowe punkty. Gra zakończy się wynikiem 18 do 16 na korzyść Zosi.

2. SUKCES DYPLOMATYCZNY

Gra kończy się automatycznie, jeśli pod koniec dowolnego tygodnia żeton znajduje się na jednym ze skrajnych pól toru Ententy. Wówczas zwycięzcą zostaje gracz, który całkowicie przekonał do siebie Ententę.

• PRZYGOTOWANIE DO GRY •

Czas trwania gry: 5 tygodni/tur

Rozstawienie jednostek:
Polacy rozstawiają 3 jednostki w Katowicach, 2 w Tarnowskich Górach i po 1 w Rybniku i Pszczynie. Niemcy rozstawiają po 1 jednostce Samoobrony w Oleśnie, Lublińcu, Gliwicach, Bytomiu, Raciborzu i Koźlu.

Rezerwa: Należy umieścić tam 2 jednostki SGŚ i 2 PP.

Tor czasu: Żeton czasu należy położyć na polu 1.

Posiłki: Należy ułożyć w stosach na odpowiednich polach toru czasu:

1: bez posiłków• 2: 2 FK, 2 SGŚ i 2 PP • 3: 2 FK i 2 PP • 4: 2 FK i 1 PP • 5: bez posiłków



Tor Ententy: Żeton należy położyć na środkowym polu (neutralnym).

Żetony przebiegu frontu: Należy je położyć na oznaczonych miejscach pomiędzy następującymi powiatami:

a. Lublińcem a Tarnowskimi Górami
b. Bytomiem a Katowicami
c. Raciborzem a Rybnikiem.

Każdy z graczy ma na starcie do dyspozycji **wszystkie swoje karty**.

• PRZEBIEG GRY •

Gra toczy się przez 5 tygodni lub kończy się wcześniej, jeśli któryś z graczy spełni wymagania zwycięstwa dyplomatycznego. Każdy z tygodni przebiega według tego samego schematu, polegającego głównie na wyborze kart do zagrania w odpowiednich miejscach.

1. PRZESUNIĘCIE ŻETONU CZASU
(ZWYJĄTKIEM PIERWSZEGO TYGODNIA)

Równocześnie należy przenieść jednostki z pola toru, na którym znalazł się żeton, na pole rezerwy.

2. USTALENIE INICJATYWY

Gracze wybierają po jednej karcie i umieszczają je zakryte obok planszy w miejscu wskazanym na kartę inicjatywy. Odsłaniają je w tym samym momencie. Inicjatywa jest przyznawana graczowi, który dał kartę o wyższej wartości. Wraz z inicjatywą gracz otrzymuje odpowiedni żeton.

W przypadku remisu, inicjatywę uzyskuje gracz, który jej nie miał w poprzednim tygodniu (inicjatywa przechodzi na gracza, który nie ma żetonu inicjatywy). W pierwszym tygodniu inicjatywę – w przypadku remisu – ma gracz polski. Jeśli gracze używają działań kart zagranych na inicjatywę, wprowadza się je w życie w kolejności od najniższej do najwyższej karty.

Przykład: *Zosia w trakcie ustalenia inicjatywy położyła kartę Dywersja Wawelberga (9). Tomek postanowił jednak być pierwszy za wszelką cenę. W tym celu zagrał kartę Karl Hofer (10). Inicjatywa zostaje zatem przyznana Tomkowi. Jednakże, jego karta położona w tym miejscu (jako frontowa) nie da mu możliwości wykorzystania działania. Zosia, chociaż przegrała spór o pierwszeństwo, może zastosować tekst swojego działania i wprowadzić go w życie (zablokować przeciwnikowi możliwość dosłania posiłków na jednym z frontów). Ponieważ oboje gracze zagrali karty specjalne, wskaźnik Ententy nie zmienia swojego położenia.*

3. ZAGRYWANIE KART

To esencja tej gry. Gracze naprzemiennie zagrywają po jednej karcie z ręki i dokładają je na wybrane pole wybranego frontu lub pole wsparcia. Łącznie każdy z graczy może zagrać do 4 kart, stosując się do następujących zasad:

- jako pierwszy kartę zagrywa gracz bez inicjatywy (dzięki temu gracz z inicjatywą będzie w lepszej sytuacji, gdyż to on na koniec będzie zagrywał ostatnią kartę, jednocześnie będzie pierwszy odsłaniał kartę),
- na żadnym froncie nie może być położonych więcej niż 2 karty,
- na polu wsparcia może znajdować się tylko jedna karta,
- nie trzeba kłaść karty na każdym froncie.

Gracz może dołożyć mniej niż 4 karty. Wówczas pasuje, a jego przeciwnik może wyłożyć swoje karty.

Przykład: *Zosia przegrała walkę o inicjatywę i rozpoczyna zagrywanie kart. Dokłada swoją pierwszą kartę na front północny, Tomek zaś kładzie kartę na front południowy. Drugą kartę Zosia kładzie na front południowy, zaś Tomek na wsparcie. Trzecią kartę Zosia ponownie kładzie na front północny (więcej kart nie może już tam położyć), na co Tomek odpowiada jedną kartą na tymże froncie. Czwartej karty Zosia już nie dokłada, a Tomek kładzie swoją na front środkowy.*

Ile kart należy położyć na danym polu		
Pole inicjatywy	1	ŁĄCZNIE
Pola frontowe	0-2	4
Pole wsparcia	0-1	

4. ROZSTRZYGANIE KART I AKCJE

A. Zasady ogólne

Gracze **naprzemiennie** – zaczynając od gracza z inicjatywą – rozstrzygają zagrane karty, czyli:

a. odsłaniają jedną lub dwie karty naraz na danym froncie i wykonują **akcje frontowe**. Jeżeli jest możliwość wykonania działań z kart, to można je wprowadzić w życie w dowolnej kolejności (chyba, że karta stanowi inaczej);

LUB

b. odsłaniają kartę na polu wsparcie, wykorzystują jej wartość na **posiłki** i **przeniesienia** jednostek oraz uruchamiają ewentualnie działanie w kolejności opisanej na karcie.

c. Karty zwykłe (1-5) należy po rozstrzygnięciu zabrać z powrotem na rękę. Rozstrzygnięte karty specjalne (6-10) należy usunąć z gry, odkładając do pudełka. **Odsłonięcie karty specjalnej wiążę się z natychmiastowym przesunięciem żetonu Ententy na torze w stronę przeciwnika**.

Gracze mogą grać do momentu, gdy mają jeszcze położone na stole swoje karty. Gracz może również spasować. Pas obowiązuje do końca tygodnia i uniemożliwia późniejsze odsłonięcie kart (chyba że w reakcji na atak przeciwnika). Jeżeli graczowi pozostaną na stole jakieś nieodsłonięte i nierozegrane karty, wracają one na jego rękę na koniec tygodnia.

B. Akcje frontowe

Po odsłonięciu karty/kart gracz otrzymuje do dyspozycji na tym froncie tyle punktów, ile wynosi ich wartość. Punkty te można wykorzystać na wykonanie następujących akcji:

a. ruch – (1 punkt za każde pole) czyli przemieszczanie jednostek pomiędzy powiatami lub między polem krajowym a powiatem w obrębie jednego frontu. Nie ma możliwości w ramach ruchu przesuwania jednostek na inny front. Można wykonać kilka akcji tego rodzaju, dowolnie przesuwając jednostki, np. z jednego powiatu na kilka lub z kilku powiatów na jeden, pamiętając tylko, że każde przemieszczenie o jeden powiat zużyje 1 punkt z karty.

Wejście na pole zajęte przez przeciwnika kończy zarówno ruch, jak i akcje na tym froncie. W nadciągającej walce wykorzystuje się niewykorzystane dotąd punkty z karty, poprzez doliczenie ich do łącznej siły atakujących jednostek.

Przykład: *Tomek odsłania na froncie południowym kartę o wartości 4. Wykorzystuje 1 punkt na przesunięcie jednostki z pola krajowego do powiatu prudnickiego. Znajdują się tam teraz dwie jego jednostki. Następnie wykorzystuje dwa punkty, aby przenieść je o dwa pola, przez powiat kozielski do raciborskiego, zajętego przez polskie jednostki. Tomek zużył na ruch 3 z 4 punktów z karty, więc w walce do siły swoich jednostek doliczy tylko 1 punkt.*

Jeżeli jednostki, przechodząc pomiędzy wolnymi od nieprzyjaciela powiatami, mijają po drodze żeton frontu, to przesuwają go dalej w stronę pola krajowego przeciwnika (kładąc go na granicy między kolejnymi powiatami). Możliwe jest przesunięcie go tak daleko, jak długo gracz nie napotyka wojsk nieprzyjaciela. Nie można wejść na pole krajowe przeciwnika.

Przykład: *Zosia nie obsadziła jednostkami kontrolowanego przez siebie powiatu raciborskiego, pomimo że front przebiega między nim a sąsiednim kozielskim. Tomek, wracając do poprzedniego przykładu, przenosi swoje jednostki z pola krajowego, a następnie powiatu prudnickiego, przez kozielski i raciborski do rybnickiego, w którym znajdują się jednostki Zosi. Następnie przesuwa żeton frontu na granicę powiatu raciborskiego i rybnickiego (a jeżeli wygra starcie pod Rybnikiem, to położy go dalej, na granicy z Pszczyną). Tym razem zużył wszystkie 4 punkty z karty i w walce wykorzysta jedynie siłę swoich jednostek.*

b. okopanie – (2 punkty) – na wskazanym polu, na którym gracz ma jednostkę, umieszcza on żeton okopów. Dodaje ona **3 punkty siły przy obronie tego pola**.

Okopy usuwane są natychmiast, gdy pole zostaje opuszczone przez wszystkie swoje jednostki (w wyniku ruchu lub odwrotu po walce).

Akcję okopania można wykonać tylko raz na rozstrzygnięcie. Jeżeli w grze nie ma wolnych żetonów (limit 6), to akcji nie da się wykonać.

Przykład: *Wracając do powyższej sytuacji, Tomek po skoncentrowaniu sił w powiecie kozielskim postanowił umocnić się na zajmowanych pozycjach. Za cenę dwóch ostatnich punktów z zagranej karty umieścił na tym polu żeton okopów.*

c. zaciąg – (1, 2 lub 3 punkty) – dobranie z rezerwy jednej jednostki według wartości sprowadzonej jednostki i ułożenie jej na dowolnym kontrolowanym polu tego frontu. Tę akcję można wykonać tylko raz na rozstrzygnięcie. Wprowadzenie jednostek Freikorpsu tą drogą ma tak samo negatywne konsekwencje względem Ententy.

Przykład: *Rozegrajmy akcje Tomka jeszcze inaczej. Za pierwszy punkt przesuwa jedną jednostkę z powiatu prudnickiego do kozielskiego i do znajdujących się tam trzech jednostek Samoobrony, wzywa w ramach posiłków jedną jednostkę Freikorpsu za cenę trzech punktów. Musi jednak przesunąć znacznik Ententy na torze o jedno pole w kierunku przeciwnego gracza.*

Kolejność wydawania punktów z karty i realizowania akcji jest dowolna (należy tylko pamiętać o tym, że ruch prowadzący do walki kończy akcje). Podobnie gracz

może zadecydować, w którym momencie wprowadza w życie działanie z karty (przed, w trakcie czy po wykorzystaniu punktów).

Przykład: *Zosia odsłania na froncie północnym kartę Maciej Mielżyński (10). Od razu, z racji użycia karty specjalnej, przesuwa żeton Ententy na torze o 1 pole w kierunku przeciwnika. Za 2 punkty wykonuje akcję zaciąg i przenosi na pole powiatu pszczyńskiego jedną jednostkę powstańczą. Następnie wykonuje akcję okopania w tym powiecie (2 punkty). Na koniec decyduje się na ruch trzema (z czterech, które się tam znajdują) jednostkami na sąsiedni wrogi powiat. Zosia zużyła 5 punktów, więc do walki doliczy dodatkowe 5 punktów z karty. Ponadto po zwycięskiej walce może uwzględnić działanie karty.*

C. Akcja na polu wsparcie

Po odsłonięciu karty gracz może:

a. dobrać posiłki z rezerwy płacąc z wartości karty:
   - 1 punkt za 1 jednostkę Samoobrony – tylko Niemcy
   - 2 punkty za 1 jednostkę Powstańców – tylko Polacy
   - 3 punkty za 1 jednostkę Freikorpsu – tylko Niemcy.

W ramach posiłków można zrekrutować więcej niż 1 jednostkę. Można je ustawić dowolnie na kontrolowanych polach, a nawet na polu krajowym.

> **Zapamiętaj:** Za każdym razem po zabraniu z rezerwy Freikorpsu należy przesunąć żeton Ententy o jedno pole w kierunku przeciwnika (także gdy gracz kieruje posiłki na pole krajowe). Bez względu na liczbę rekrutowanych w tej akcji jednostek należy przesunąć żeton tylko o 1 pole.

b. przenieść jednostki między kontrolowanymi powiatami:
   - znajdującymi się na jednym froncie – 1 punkt za jednostkę
   - pomiędzy sąsiadującymi ze sobą frontami – 1 punkt za jednostkę
   - pomiędzy frontami północnym i południowym – 2 punkty za jednostkę.

Rekrutację i przenoszenie jednostek można łączyć w dowolnym układzie i kolejności aż do zużycia wartości odsłoniętej karty. Jeżeli jest możliwość wykonania działań z karty, to wprowadza się je w życie w kolejności podanej na karcie.

Na jednym polu można umieścić w ramach rozegrania jednej karty nie więcej jednostek, niż wynosi limit pola (jego wartość punktowa). W tym przypadku nie ma znaczenia rodzaj jednostek i ich siła.

Przykład: *Zosia odsłania umieszczoną na polu wsparcia kartę Strajk generalny (8). Wykorzystuje 6 punktów na przeniesienie trzech jednostek powstańczych z rezerwy do Katowic. Ponieważ to pole ma limit 3, nie można w ramach tego rozstrzygnięcia umieścić tam więcej jednostek. Pozostałe 2 punkty z karty Zosia chciałaby wydać na przesunięcie 2 jednostek z Pszczyny. Do Katowic już nie ma możliwości, dlatego jedną umieszcza w Rybniku (limit 2) a drugą w Lublińcu (limit 1), wyczerpując także i jego limit. Następne jednostki w Katowicach i Lublińcu będą mogły być umieszczone dopiero przy odsłonięciu kolejnej karty.*

Limit pola nie wpływa w żaden sposób na ilość wojsk przebywających w danym momencie na polu ani na liczbę przenoszonych w ramach ruchu jednostek.

D. Odpoczynek

Gracz nie musi wykorzystać wszystkich punktów z karty. Niewykorzystane punkty przepadają. Nie przeszkadza to we wprowadzeniu w życie działań z prawidłowo położonych kart.

E. Walka

Rozpoczyna się natychmiast, gdy jednostki wchodzą na pole zajęte przez wroga. Wchodzący jest uważany za **atakującego**. Jego przeciwnik nazywany jest w tej walce **obrońcą**.

Rozstrzyganie walki:

a. Jeżeli obrońca posiada kartę na froncie, musi ją wycofać na rękę lub odsłonić. Jeśli posiada dwie karty może (a) odsłonić obie, (b) odsłonić jedną, a drugą pozostawić zakrytą, (c) wycofać jedną, a drugą pozostawić zakrytą. W dwóch ostatnich przypadkach zakryta karta może być wykorzystana w kolejnych rozstrzygnięciach. Obrońca decyzję podejmuje bez podglądania swoich kart. Następnie do sumy siły jego jednostek doliczana jest wartość odsłoniętych kart i ewentualnie bonus za okopy i za kartę *Pociągi pancerne* (jeżeli dotyczy). Obrońca nie ma możliwości odstąpienia od walki;
b. atakujący sumuje siłę swoich jednostek i dolicza pozostałe punkty z zagranej karty (np. pomniejszoną o wybudowane wcześniej okopy czy ruchy) oraz ewentualny bonus za kartę *Pociągi pancerne*;
c. wygrywa strona z większą łączną siłą. Remisy wygrywa obrońca;
d. zwycięski atakujący zostaje na atakowanym polu. Jeśli przegrał, traci 2 jednostki, a ocalałe jednostki wracają na pole, z którego atakował;

e. przegrany obrońca ponosi 1 stratę i wycofuje się do powiatu bliżej pola krajowego. Jeśli wygrał, pozostaje na swoim polu. Jeżeli zostaje zmuszony do wycofania z ostatniego pola na danym froncie, jego siły przechodzą na pole krajowe Niemiec/Polski;
f. dodatkowo, na skutek wygranej, przesuwa się żeton frontu, układając go na granicy między nowo kontrolowanym powiatem a kolejnym powiatem należącym do przeciwnika. Jeżeli atakujący wygra, lecz nie pozostaną mu żadne jednostki (na skutek *Ostrzału/Ognia Zaporowego*), żeton i tak zostanie przesunięty. Jeżeli atakujący przegra, ale obrońca straci wszystkie jednostki, żeton frontu pozostanie na swoim miejscu, atakujący będzie mógł podjąć próbę jego przesunięcia w innej akcji;
g. po zakończeniu walki przeciwnik rozpoczyna swoje akcje.

Kontratak z pola krajowego:

a. jeżeli gracz zagrywa kartę na froncie, na którym nie kontroluje żadnego pola, a na polu krajowym ma jakieś oddziały, może wykorzystać wartość karty do wykonania ruchu na przylegający do granicy powiat i ewentualnego ataku na zasadach przedstawionych wcześniej.

Przykład: *Tomek widząc, że Zosia wyłożyła 2 karty na froncie północnym, chce nieco osłabić nadciągające uderzenie i decyduje się zaatakować Tarnowskie Góry z Lublińca przy pomocy 1 SGŚ. Odsłania kartę Ostrzał zaporowy (2), wydaje 1 punkt na ruch i przekracza front atakując 2 jednostki powstańcze. Siła atakującego wynosi łącznie 2 (1 za SGŚ i 1 pozostałe z karty), a obrońcy 4 (2 jednostki o sile dwa). Ponieważ Zosia*

ma tam położone dwie karty specjalne i nie chce ich marnować na z góry wygrane starcie, decyduje się zabrać jedną z nich na rękę (zachowując drugą nieodsłoniętą na stole). Atakujący traci swoją jednostkę, jednocześnie dzięki działaniu karty Tomka ginie 1 PP. Starcie się kończy bez przenoszenia znacznika frontu. Pozostawiona przez Zosię karta umożliwi jej jednak wykonanie ataku na tym froncie w kolejnej akcji.

F. Straty i ich liczenie

W konsekwencji rozegranej walki każdy z graczy sumuje wszystkie straty – z wyniku starcia (jedną lub dwie) i z kart (jedna dodatkowa), odejmując po jednej za działanie z kart zagranych na froncie (*Zaplecze szpitalne* i *Siostry miłosierdzia)*. Za każdą pozostałą stratę należy usunąć z gry 1 wybraną jednostkę spośród tych, które brały udział w walce. Polecamy umieszczać je w odwróconym wieczku pudełka – będzie to pomocne w sytuacji remisu w punktach zwycięstwa na koniec gry.

Z wyjątkami określonymi w kartach, utracone jednostki nie wracają już do gry. W przypadku wojsk niemieckich o rodzaju usuwanych jednostek decyduje ich właściciel.

Przykład: *Zosia odsłania kartę Siostry miłosierdzia (2) i atakuje siły niemieckie w powiecie raciborskim. Przesuwa w tym celu 2 jednostki powstańcze. Tomek wzmacnia znajdujące się tam 2 SGŚ poprzez odsłonięcie karty Ostrzał zaporowy (3). Wynik starcia to 5 do 5. Remis daje zwycięstwo Tomkowi jako obrońcy. Zosia otrzymuje łącznie 3 straty (2 za nieudany atak i jedną z karty Tomka). Odejmuje od nich działanie swojej karty frontowej. Jednakże wynik 2 strat oznacza, że wciąż musi odrzucić obie jednostki biorące udział w felernej akcji. Tomek nie otrzymuje żadnych strat.*

Przykład: *Tomek próbuje atakować na innym froncie. Odsłania kartę Werbunek w Niemczech (5) i wysyła do akcji 1 FK. Będzie się mierzył z 1 PP, którą nieoczekiwanie wzmacnia karta Ogień zaporowy (3). Tomek wygrywa starcie w relacji 8 do 5. Zosia usuwa z gry swoją jednostkę, ale Tomek na skutek zagrania karty, też musi odesłać do pudełka swój Freikorps. Doszło do sytuacji, w której obie strony się wykrwawiły. Niemniej Tomek jako zwycięzca przesunie znacznik frontu o jedno pole do przodu.*

5. KONTROLOWANIE PÓL

Kontrola pól jest istotna dla ustalenia punktów zwycięstwa na koniec gry oraz dla wprowadzania posiłków. Pod kontrolą gracza znajdują się powiaty po jego stronie frontu. Gracz przejmuje kontrolę nad powiatami po drugiej stronie frontu w wyniku ruchu, tj. gdy wchodzi na wolne od jednostek nieprzyjacielskich pole swoimi jednostkami. Należy to uwzględnić przesuwając żeton frontu. Tak samo zwycięski atakujący gracz przejmuje kontrolę nad polem (nawet jeżeli wykrwawił się w walce), z którego wycofuje się obrońca. Należy to uwzględnić przesuwając żeton frontu.

Gracz kontroluje powiat nawet wtedy, gdy wykonując ruch wycofuje się z niego wszystkimi jednostkami. Nie należy w takim wypadku przesuwać żetonu frontu.

> **Zapamiętaj!** Front przesuwa się na niekorzyść gracza tylko w wyniku działania jego przeciwnika.

• ENTENTA •

Tor Ententy odzwierciedla opinię międzynarodową oraz stosunek sił pokojowych do walczących stron. Im bardziej eskaluje konflikt, tym bardziej rośnie niechęć Ententy do strony, która wykorzystuje zbyt drastyczne środki walki. W skrajnym wypadku może dojść do zakończenia przedwcześnie gry, gdy któryś z graczy osiągnie ostatnie pole toru, powodując stanowczą interwencję mocarstw zachodnich na niekorzyść jego przeciwnika. Warto zwrócić uwagę, że polska strona toru jest krótsza (oznacza to, że łatwiej Polakom doprowadzić do zwycięstwa dyplomatycznego).

Żeton Ententy przesuwa się natychmiast, gdy:

- któraś ze stron odsłoni kartę specjalną – o 1 pole w stronę przeciwnika (wyjątek: niemiecka karta *8. Ogłoszenie rozejmu*)
- Niemcy wprowadzają z rezerwy na mapę jednostki Freikorpsu, bez względu na ich liczbę – o 1 pole w stronę polską. Jeżeli w tym samym tygodniu w wyniku innej akcji gracz niemiecki ponownie wyprowadza ten rodzaj wojsk z rezerwy, żeton także zostaje przesunięty.

Pamiętaj, że jeżeli nie można przesunąć bardziej od siebie żetonu Ententy, to nie jest możliwe wykonanie akcji/rozstrzygnięcia, które tego wymagają.

OPIS TORU SYMPATII ENTENTY:


Neutralność Ententy

Polska strona toru:


sympatia prasy: bez efektu


przychylność polityków: +1 PZ


przychylność wojskowych: +1 PZ + 1 PZ za każde kontrolowane pole z garnizonem Ententy (maksymalnie 1 + 7 PZ)


przyznanie Śląska Polsce: automatyczne zwycięstwo na koniec tygodnia.

Niemiecka strona toru:


sympatia prasy: bez efektu


przychylność polityków: +1 PZ


przychylność wojskowych: +1 PZ + 1 PZ za każde kontrolowane pole z garnizonem Ententy (łącznie 1 + 7 PZ)


wsparcie międzysojuszniczej rady: +2 PZ + 1 PZ za każde pole z garnizonem Ententy (maksymalnie 2 + 7 PZ)


przyznanie Śląska Niemcom: automatyczne zwycięstwo na koniec tygodnia.

• DODATEK HISTORYCZNY •

"Trzecie Powstanie" to prosta i szybka gra planszowa, którą stworzyliśmy w celu zainteresowania Was powstańczymi dokonaniami naszych przodków. Jej zasady oraz stworzone komponenty mają za zadanie oddać charakter wydarzeń z wiosny i lata 1921 roku. Za pomocą kilku mechanik przedstawiliśmy teren, na którym toczyły się działania zbrojne, podział operacyjny na fronty, znaczenie poszczególnych miast i regionów, stosunek sił i możliwości werbunkowe obu stron. Staraliśmy się też ukazać rolę Ententy (bloku wojskowego: Francji, Włoch, Wielkiej Brytanii) oraz Polski i Niemiec w całym konflikcie.

Za najważniejszy mechanizm gry uznajemy ten dotyczący zarządzania kartami i blefowania. Pozwala on poczuć się jak głównodowodzący, który z jednej strony stara się ukryć przed przeciwnikiem swoje słabości, z drugiej przygotowuje w ukryciu decydujące uderzenie jednocześnie próbując rozpoznać zamiary przeciwnika.

Mamy nadzieję, że zrealizowaliśmy nasze zadanie, a gra dostarczy Wam pouczającej rozrywki. Dla lepszego zrozumienia otoczki historycznej rozgrywki przygotowaliśmy poniższy tekst, który przedstawia skrótowo najważniejsze aspekty powstań śląskich.

GÓRNY ŚLĄSK

Górny Śląsk to region, który w większości od XIV wieku pozostawał poza granicami Polski. Księstwa śląskie przyjęły zwierzchnictwo Czech, władali nimi Habsburgowie, by wreszcie w XVIII wieku stać się częścią Prus, a potem wejść w skład zjednoczonych przez ten kraj Niemiec. Przez wieki zmieniała się struktura ludnościowa i językowa. Górny Śląsk stał się mozaiką kultur i religii. Słowiańskojęzyczna ludność Śląska żyła obok ludności niemieckojęzycznej, katolicy obok protestantów czy Żydów. W drugiej połowie XIX wieku, głównie w reakcji na rozwój niemieckiego nacjonalizmu, wielu Ślązaków zainteresowało się Polską, dawną ojczyzną – nawet jeżeli wtedy nieistniejącą na mapie. Wiek XIX to także gwałtowny rozwój tego regionu. Huty i kopalnie węgla kamiennego uczyniły z Górnego Śląska jedno z najważniejszych centrów przemysłowych Prus i Niemiec.

KONIEC WIELKIEJ WOJNY

Pierwszą wojnę światową (1914-1918) przegrały państwa centralne, w tym Niemcy. Z ich klęską militarną na froncie zachodnim wiązały się także olbrzymie problemy społeczne wewnątrz kraju, czyli rewolucje komunistyczne. Od Niemiec odpadła także Wielkopolska, która po udanym powstaniu na przełomie 1918 i 1919 roku została przyłączona do odrodzonej Polski. Kolejnym regionem, w którym polska ludność próbowała odłączyć się od władz w Berlinie, był Górny Śląsk. Niemiecki powojenny kryzys gospodarczy, hiperinflacja i trudna sytuacja społeczna doprowadziły do wzrostu nastrojów propolskich wśród części ludno-

ści na Śląsku. Była ona przekonana, że odrodzona Polska może być miejscem sprawiedliwszym i lepszym do życia niż pogrążona w chaosie niemiecka Republika Weimarska, szczególnie że państwo polskie zaczęło się stanowczo upominać o Górny Śląsk na konferencji pokojowej w Wersalu. Niekwestionowanym przywódcą tej grupy Ślązaków stał się **Wojciech Korfanty.**



Ludność regionu zaczęła się coraz bardziej różnić w swoich postawach. Jedni pragnęli pozostać w Niemczech, inni dążyli w kierunku Polski. Znaleźli się też tacy, którzy myśleli o śląskiej niepodległości. Podsycane przez Niemcy i Polskę antagonizmy zaowocują dramatycznymi wydarzeniami w latach 1919-1921.

PIERWSZE POWSTANIA ŚLĄSKIE 1919-1920

Przygotowania do pierwszego powstania w 1919 roku odbywały się w niesprzyjających warunkach. Na Śląsku ciągle stacjonowała niemiecka armia, która miała miażdżącą przewagę nad słabo uzbrojonymi powstańcami. Pomimo ich męstwa mogli walczyć jedynie przez kilka dni. Powstanie zakończyło się więc klęską.

W ciągu kolejnego roku zaszło sporo zmian, które były niekorzystne dla Niemców. Traktat wersalski oddał mieszkańcom Górnego Śląska decyzję co do przynależności państwowej. Na wyznaczonym terenie miał się odbyć plebiscyt (rodzaj referen-

dum), a sam obszar plebiscytowy został wyłączony spod jurysdykcji państwa niemieckiego i oddany pod zarząd **Międzysojuszniczej Komisji Rządzącej** i **Plebiscytowej**, na której czele stał francuski generał **Henri Le Rond**. Wojska niemieckie opuściły Górny Śląsk, a ich miejsce zajęły oddziały francuskie, włoskie i brytyjskie. Ze względu na sprzeczne interesy polityczne tych państw, trudno było im wypracować jednolity stosunek do Polaków i Niemców.



Francja, która najbardziej obawiała się rewanżu Niemiec, starała się za wszelką cenę je osłabić. W tym celu wspierała Polskę – swojego nowego sojusznika na wschodzie. **Brytyjczycy** zaś, zwolennicy zasady równowagi sił na kontynencie, nie chcieli zbytniego osłabienia Niemiec na rzecz Francji. **Włosi**, jako jedyni, chcieli wywiązać się z powierzonego im zadania strzeżenia pokoju bez faworyzowania żadnej ze stron konfliktu.



Polacy ciągle jednak musieli cierpieć represje ze strony lokalnej policji złożonej głównie z Niemców. To przeciwko brutalnej działalności funkcjonariuszy wybuchło **drugie powstanie w 1920 roku**. Niestety, powstańcom trudno było uzyskać wsparcie ze strony Polski. W tym samym czasie na wschodzie państwo polskie z trudem odpierało pod Warszawą bolsze-

wickie hordy. Gdy decydował się los stolicy i całego kraju, nie sposób było przesyłać powstańcom broń lub amunicję. Mimo tego, drugie powstanie zakończyło się sukcesem. Osiągnięto założony cel i policję niemiecką musiała zastąpić policja mieszana, czyli złożona z przedstawicieli Polaków i Niemców. Po zakończeniu walk nastąpił półroczny okres przygotowywania do plebiscytu.

PLEBISCYT

W plebiscycie mógł wziąć udział każdy, kto urodził się na terenie Górnego Śląska, nawet jeśli od wielu lat już go nie zamieszkiwał. Obie strony – Niemcy i Polacy – mogły więc zwiększyć ilość głosujących ściągając ich z głębi kraju. Sprawniej to przedsięwzięcie wykonali Niemcy, zwożąc masowo ludzi przy pomocy kolei ze wszystkich zakątków państwa. Na 191 tysięcy "turystów plebiscytowych", 182 tys. oddało swój głos na Niemcy.

Plebiscyt odbył się **20 marca 1921 roku**. Tak się akurat złożyło, że parę dni wcześniej doszło do podpisania porozumienia pokojowego między Polską a bolszewicką Rosją w Rydze. Traktat ten pozbawił Niemców propagandowego argumentu, że Ślązacy po ewentualnym przyłączeniu do Rzeczpospolitej zostaną powołani do polskiej armii i wysłani na front gdzieś na wschód.

Chociaż atmosfera w miesiącach poprzedzających głosowanie była napięta, to sam plebiscyt przebiegał w dość spokojnej atmosferze. Była to też w znacznej części zasługa sił pokojowych Ententy. Oddano łącznie **1 190 637 głosów**, co oznacza, że gło-

sowało 97,5% uprawnionych. **707 tys. głosów oddano za przynależnością do Niemiec**, **479 tys. za Polską**. Zaokrąglając, 60% mieszkańców wybrało podtrzymanie statusu Śląska jako części Niemiec, a 40% chciało odłączenia Śląska i wejścia w skład odrodzonej Polski. Wyniki nie oddawały jednak niezwykle skomplikowanej sytuacji narodowościowej na obszarze plebiscytowym. Właściwie wszędzie ludność była wymieszana i trudno byłoby wykreślić linię na mapie, od której na zachód mieszkaliby w zdecydowanej większości Niemcy a na wschód Polacy. Na całym spornym terenie w małych miejscowościach zwyciężyli zwolennicy Polski. W zdecydowanej większości miast, w tym we wszystkich największych, wygrali przedstawiciele opcji niemieckiej. Liczne były niemieckie enklawy na obszarach z przytłaczającą większością polską oraz skupiska Polaków w regionach niemieckich.

O tym, jak ostatecznie wytyczyć granice, dyskutowali przedstawiciele rządów alianckich w zaciszu swoich gabinetów. Ostatecznie zdecydowano przyznać Polsce jedynie południowo-wschodni skrawek Górnego Śląska, pozbawiony większego znaczenia od strony przemysłowej.

TRZECIE POWSTANIE 1921

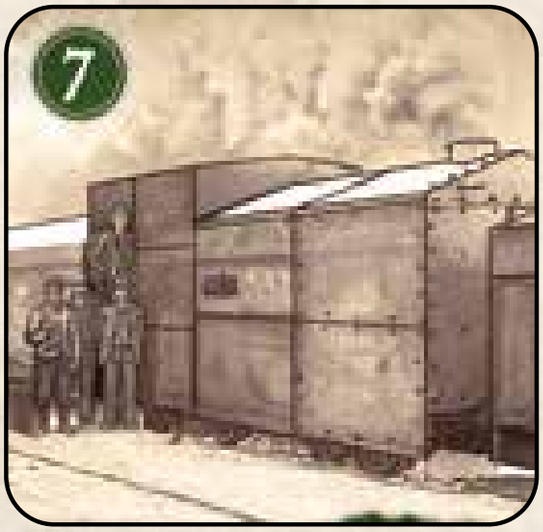
Gdy informacje te zaczęły przeciekać do wiadomości polskich przywódców, zdecydowano się po raz trzeci chwycić za broń. Tym razem planowano manifestację zbrojną, czyli opanowanie jak największego terenu i zakomunikowanie światu, że władzę na Śląsku trzymają Polacy. Liczono, że wówczas Ententa zaproponuje Polsce znacznie lepsze warunki. W tygodniach poprzedzających wybuch insurekcji groma-

dzono broń, którą przerzucano z Polski. Trzeba podkreślić, że robiono to za cichym przyzwoleniem Francuzów, którzy jawnie sympatyzowali z Polakami. Nie było to wsparcie symboliczne: tylko przez przygraniczną stację w Mysłowicach przeszło w ciągu pół roku przed wybuchem walk blisko 50 tys. karabinów, ponad 600 lekkich i ciężkich karabinów maszynowych oraz 250 lekkich moździerzy. To sprzęt pozwalający na wyposażenie licznych oddziałów mogących przełamać opór nieprzyjaciela!



Oprócz broni na Śląsk trafiali także ochotnicy oraz całe pododdziały żołnierzy Wojska Polskiego. Co więcej, granicę ze Śląskiem przekraczały także, pozorując dezercję, pociągi pancerne z załogami!

Powstanie rozpoczęło się od realizacji błyskotliwego planu, który miał na celu odcięcie obszaru plebiscytowego od reszty państwa niemieckiego i zajęcie terenów do tzw. Linii Korfantego. W nocy z 2 na 3 maja przeprowadzono **akcję "Mosty"**, w ramach której wysadzono najważniejsze mosty na Odrze i zniszczono wiele odcinków torów. Dzięki temu zerwano kolejowe połączenia, a tym samym uniemożliwiono szybki przerzut wojsk z zachodu na wschód. Akcję przeprowadziła Grupa Destrukcyjna Wawelberga. Kierował nią Tadeusz Puszczyński – jeden z pierwszych polskich współczesnych komandosów.



W tym samym czasie na Śląsku wybuchł **strajk generalny**. Pod jego osłoną mobilizowano powstańcze oddziały, formowano kompanie, te zaś łączono w bataliony a następnie całe pułki. Przez wsie i miasteczka maszerowały kolejne jednostki, które tym razem nie musiały obawiać się dekonspiracji ani nieoczekiwanego ataku niemieckiego.





Polskie dowództwo podzieliło swoje oddziały na trzy główne obszary operacyjne (później dodano jeszcze czwarty), dlatego też plansza gry jest podzielona na **fronty**: **północny**, **środkowy** i **południowy**. Pierwszy przylegał do granicy z Polską, w tym z Wielkopolską. Front środkowy przecinał najważniejsze arterie komunikacyjne, drogi łączące kopalnie i huty wokół Katowic ze stolicą prowincji, czyli Opolem. Południowy front przylegał do granicy z Czechosłowacją i przebiegał przez powiaty, w których mieszkał największy odsetek Polaków. Głównodowodzącym siłami powstańczymi został Maciej Mielżyński ps. "Nowina-Doliwa".



W ciągu kilku dni udało się opanować wskazany teren. Powstańcom słaby opór mogły stawić tylko **oddziały**

Samoobrony Górnego Śląska, do których wstępowali niemieccy policjanci, weterani armii oraz cywile – niemieccy patrioci. Byli jednak zbyt słabo uzbrojeni, pozbawieni większej liczby broni maszynowej, czy artylerii, a przede wszystkim zaskoczeni szybkimi postępami Polaków. Mimo tego stawili mocny opór w krwawym **boju o Kędzierzyn**, w którym znajdował się ważny port rzeczny na Odrze. Po upływie tygodnia wydawać się mogło, że powstanie zakończy się pełnym sukcesem Polaków i od działań zbrojnych będzie można przejść do dyplomatycznych. Nieporozumienia pomiędzy polskimi dowódcami spowodowały, że część żołnierzy opuściła pozycje i myśląc, że lada chwila nastąpi pokój, zaczęła wracać do domów.



Niestety, entuzjazm był przedwczesny. Na Dolnym Śląsku oraz w głębi państwa niemieckiego trwała mobilizacja. Otwarto biura werbunkowe, ściągano i uzbrojono ochotników, przerzucano tzw. **Freikorpsy**, czyli zaprawione w bojach oddziały ochotnicze walczące w niemieckiej wojnie domowej w latach 1918-1920. Wzięły one udział w niemieckiej kontrofensywie, w ramach której stoczono w dniach **21-26 maja walki wokół Góry św. Anny**. Równie zaciekłe boje toczono **nad Olzą**, gdzie Niemcy próbowali przebić się na tyły powstańców. Wedle raportów wywiadów obie strony ok. 20 maja dysponowały siłami po kilkadziesiąt tysięcy żołnierzy.



Niemcami dowodził wówczas urodzony w śląskiej Pszczynie generał **Karl Hoefer**.



Z perspektywy żołnierzy i oficerów Ententy każdy dzień walk między Polakami a Niemcami był zagrożeniem, wiązał się z ryzykiem śmierci lub niewoli także dla nich. Najdobitniej przekonali się o tym w okolicach Rybnika Włosi, którzy stawiali opór po polskim wezwaniu do opuszczenia pozycji. Około 25 Włochów przypłaciło życiem chęć rzetelnego wykonywania obowiązków sił pokojowych. Z drugiej strony siły francuskie sympatyzowały z Polakami, oddając niekiedy powstańcom kontrolę nad miejscowościami, nierzadko pozostawiając w nich np. artylerię lub zaopatrzenie. Oddziały brytyjskie zaś wróciły na Śląsk dopiero pod koniec maja, gdyż wcześniej wycofano je do Irlandii do tłumienia niepokojów społecznych.



Najczęściej powstańcy starali się nie nacierać na pozycje wojsk Ententy, które zajmowały garnizony w najważniejszych miastach. Polacy otaczali te miasta i odcinali je od świata zewnętrznego. Taką taktykę zwano wówczas **cernowaniem**, od francuskiego słowa cerner oznaczającego osaczanie.

W toku walk politycy Ententy starali się nakłonić walczące strony do zawarcia trwałego rozejmu. Obie

strony miały cofnąć się, a w ich miejsce miały wejść sojusznicze wojska rozjemcze. Ostatecznie pod koniec czerwca Polacy i Niemcy zgodzili się na demobilizację i wycofanie oddziałów z terenu plebiscytowego. O dalszych losach tych ziem mieli ostatecznie zadecydować przedstawiciele Ligi Narodów.

PODZIAŁ ŚLĄSKA

Można stwierdzić, że to na skutek manifestacji przywiązania do Polski, mocarstwa zachodnie skorygowały planowany przebieg polsko-niemieckiej granicy. Ostatecznie przyznano Polsce **29% spornego terenu**, czyli **3 214 km²** zamieszkałego przez blisko **1 mln mieszkańców** (46%). Jednak najważniejsze było to, że spośród 67 znajdujących się w zagłębiu kopalń węgla aż 53 znalazło się po polskiej stronie. Podobnie większość kopalń innych surowców, hut i fabryk przypadła Polakom. W 1922 roku Polska oficjalnie przejęła władzę nad przyznanym jej terenem a Górny Śląsk, już jako autonomiczne województwo śląskie z własnym sejmem w Katowicach, stał się najbardziej uprzemysłowioną dzielnicą odrodzonego kraju.



Cena za ten sukces była wysoka. W III powstaniu zginęło co najmniej 1700 powstańców, a około 3000 zostało rannych. Straty ponieśli także Niemcy – śmierć poniosło nie mniej niż 800, a drugie tyle zraniono. **We wszystkich trzech powstaniach zginęło ponad 2250 powstańców**.

Trzecie powstanie zakończyło też blisko trzyletni okres walk o granice II Rzeczpospolitej, rozpoczętych zakończoną sukcesem obroną Lwowa w 1918 roku. O tych wydarzeniach opowiada poprzednia gra niżej podpisanego: “Semper Fidelis. Bitwa o Lwów 1918-1919”.

---

opracowanie: Łukasz Wrona
konsultacje naukowe: Tomasz Zając

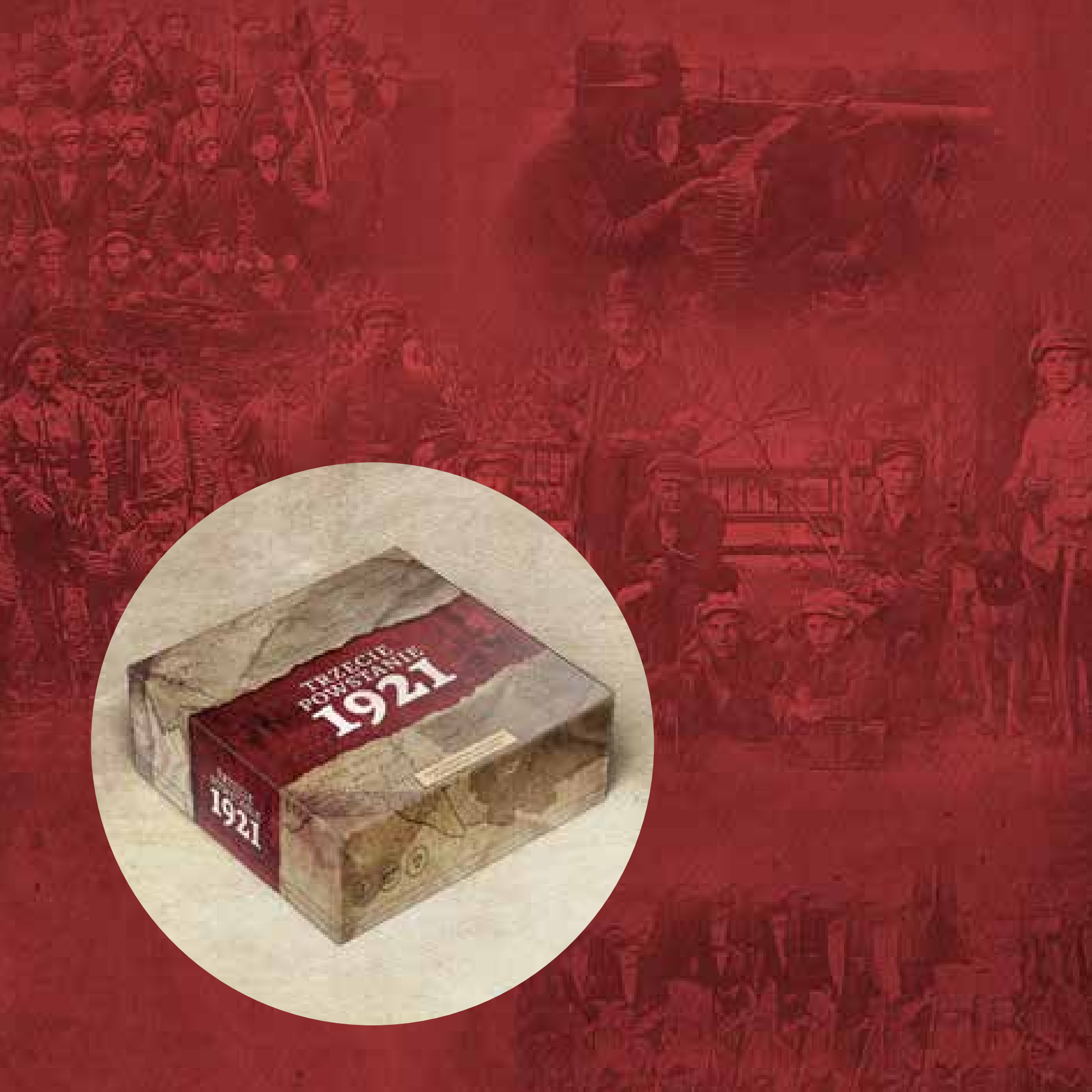
BIBLIOGRAFIA

- Ryszard Kaczmarek, *Powstania Śląskie 1919-1920-1921 Nieznana wojna polsko-niemiecka*, Kraków 2019
- Maciej Mielżyński, *Wspomnienia i przyczynki do historii III powstania górnośląskiego*, Mikołów 1931
- *W obcym kraju… Wojska sprzymierzone na Górnym Śląsku 1920–1922*, red. Sebastian Rosenbaum, Katowice 2011



CHCESZ DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ OTRZECIM POWSTANIU?

Obejrzyj nasze lekcje żywej historii online dostępne na kanale na Youtube: POSPOLITE RUSZENIE


TRZECIE
POWSTANIE
1921
1921