



Westerplatte

DAYS OF

Tempo di gioco: 45-60 min.

Giocatori: 1-4

Età: +8

INTRODUZIONE

La corazzata tedesca 'Schleswig-Holstein' cominciò il bombardamento del Deposito Militare Polacco il 1° Settembre 1939 alle 4:48 a.m. Seguì poi l'attacco della compagnia d'assalto Krigsmarine supportata dai reggimenti SS di Danzica. Il doppio attacco tedesco crollò sotto il continuo fuoco di difesa Polacca. Ogni giorno che seguì la difesa del Deposito rafforzò il morale dei soldati Polacchi. Allo stesso tempo, i Tedeschi si trovarono impotenti a combattere contro una feroce resistenza e un sistema di difesa ben pianificato.

Il Blitzkrieg tedesco si trasformò in una guerra di logoramento, che non si poteva concludere con il bombardamento della corazzata il 1° Settembre, bombardamenti di artiglieria da terra e mare, o con il pesante bombardamento aereo del 2 Settembre. La penisola di Westerplatte, ricoperta da crateri di bombe, era troppo facile da difendere. Il morale dei difensori era in crescita, e un piccolo numero di soldati feriti non indebolì significativamente le capacità di difesa delle truppe Polacche.

L'impotenza tedesca suscitò la furia di Adolf Hitler. Fino al 7 Settembre, oltre a raccogliere informazioni sui loro nemici, i Tedeschi non avevano manifestato molta attività sul territorio. Dopo l'attacco di ricognizione del 7 Settembre, i Tedeschi decisero di bloccare il Deposito senza cercare di conquistarlo. I Tedeschi stavano aspettando l'esito della battaglia di Gdynia e Kepa Oksywska. Maggiore fu la loro sorpresa quando inaspettatamente, sopra le caserme, senza nessun combattimento fu appesa la bandiera bianca. I difensori furono sorpresi e disperati dopo l'annuncio della capitolazione da parte del comandante del Deposito: Henryk Sucharski.

Spero che grazie a '7 giorni di Westerplatte' – gioco che si riferisce genericamente alla storia della difesa Deposito Militare Polacco, molti giocatori (specialmente i più giovani), si interesseranno a questo evento della storia Polacca.

Mariusz Wojtowicz-Podhorski
*Presidente della Società per la Ricostruzione Storica
del Deposito Militare di Westerplatte.*
www.westerplatte.org

CONTENUTI

- Tabellone
- Regolamento



4 pedine Ufficiale Polacco



12 carte evento
(6 positive e 6 negative)

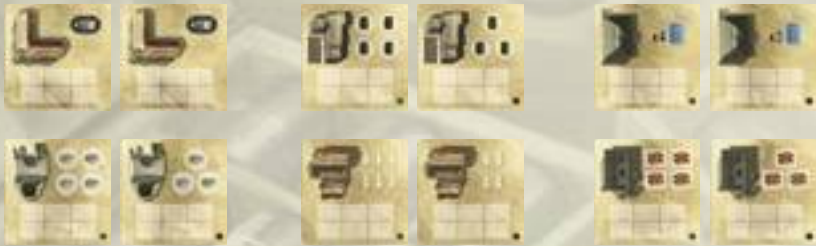
fronte fronte retro

64 carte attacco Tedesco:



fronte retro fronte retro

24 carte della prima fase 40 carte della seconda fase



6 tessere azione dalla doppia faccia



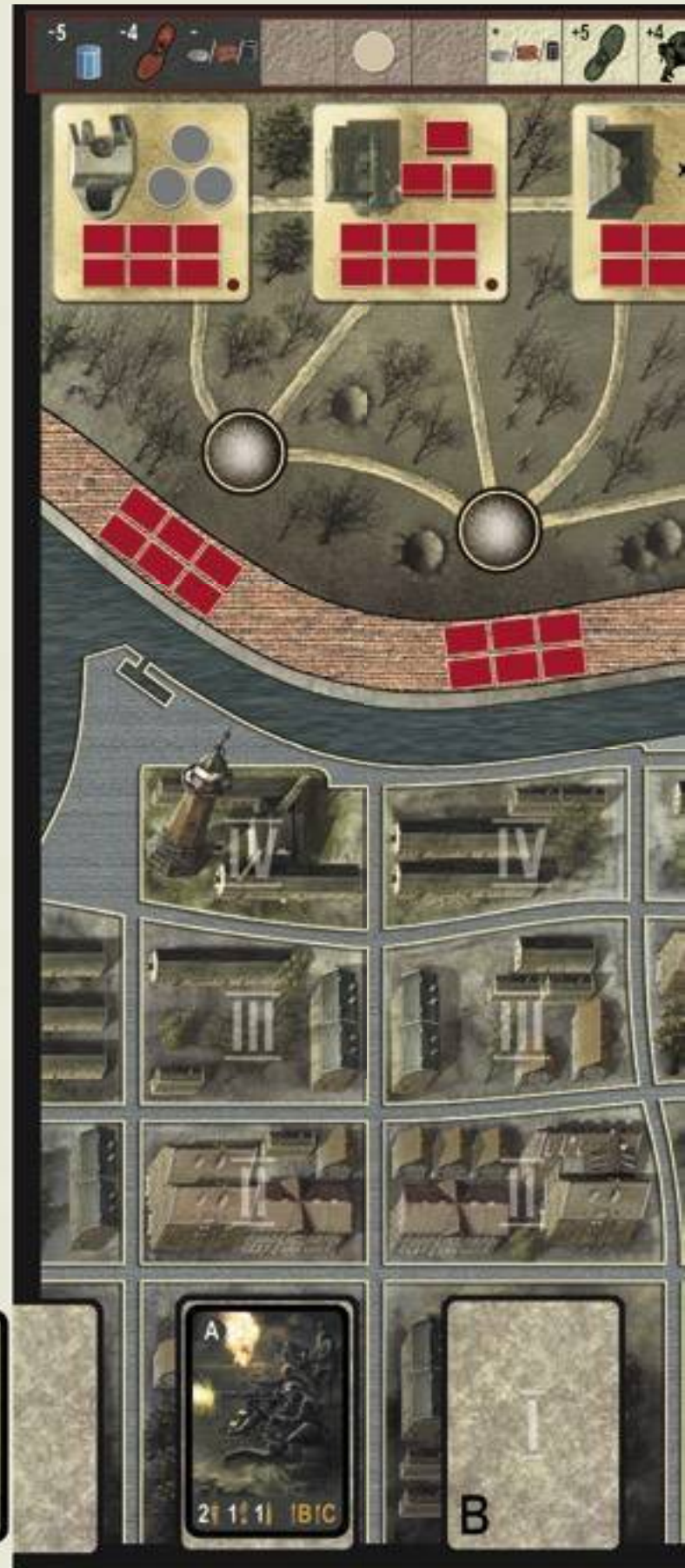
5x gettoni movimento extra 4x gettoni movimento limitato 4x gettoni azione extra 2 x gettoni sentiero bruciato



74 x mattoni 16 x segnalini munizione 4 x segnalini granata da mortaio



5 x segnalini ferita 4 x segnalini mina 1 x segnalino morale





LEVELLI DI DIFFICOLTÀ

‘7 giorni di Westerplatte’ può essere giocato in 3 diversi livelli di difficoltà. In ognuno di questi livelli, viene cambiato il lato delle tessere, si usa un differente percorso del morale, e vengono pescate diverse carte evento.

1. Facile

Questo livello di difficoltà è stato pensato per formare i giocatori meno esperti.

Eventi: I giocatori usano solo 6 carte evento positive.

Tessere Azione: sono piazzate dal lato più semplice (contrassegnato dal bordo verde).

Segnalino Morale: viene piazzato sul percorso morale verde (più facile).

2. Medio

Questo livello di difficoltà è progettato per giocatori con un pò di esperienza del gioco.

Eventi: Pescare 3 delle 6 carte evento positive, pescare anche 3 delle 6 carte evento negative.

Tessere Azione: sono piazzate dal lato più semplice (contrassegnato dal bordo verde).

Segnalino Morale: viene piazzato sul percorso morale verde (più facile).

3. Difficile

Questo livello di difficoltà è stato concepito per i giocatori più esperti.

Eventi: Pescare 3 delle 6 carte evento positive, pescare anche 3 delle 6 carte evento negative.

Tessere Azione: sono piazzate dal lato più difficile (contrassegnato dal bordo rosso).

Segnalino Morale: viene piazzato sul percorso morale rosso (difficile).

Nota: La tessera azione ‘+1 Morale’ è identica su entrambi i lati.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Piazzare il tabellone al centro del tavolo.
- I giocatori scelgono il livello di difficoltà.
- Mescolare le 6 tessere azione e piazzarle a caso sui 6 spazi azione del lato giusto.
- Piazzare i segnalini sulle relative tessere azione:
 - Mina** – Piazzare 3 o 4 segnalini mina su questa tessera.
 - Mortaio** – Piazzare 3 o 4 segnalini granata da mortaio su questa tessera.
 - Ricostruzione muro** - Piazzare 6 o 8 mattoni su questa tessera in gruppi di due. Mettere i rimanenti segnalini nella scatola.
- Ogni giocatore prende 2 segnalini munizione. I rimanenti segnalini munizione vengono piazzati in una riserva (vicino al tabellone).
- Piazzare tutti: i segnalini azione extra, i segnalini movimento limitato, i segnalini movimento extra e i segnalini ferita nelle diverse riserve vicino al tabellone.
- Piazzare il segnalino morale ☉/☉.
- Piazzare due file di 6 mattoni davanti ai 5 spazi rotondi e sulle 6 tessere azione – questi mattoni indicano la resistenza degli spazi.
- Ogni giocatore sceglie una pedina ufficiale e la piazza nello spazio rotondo centrale.

Nota: In una partita con 1 giocatore, il giocatore controlla 2 pedine. Le rimanenti pedine vengono rimesse nella scatola.
- Mettere le carte attacco Tedesche in un mazzo vicino al tabellone. Mescolare le carte della seconda fase e piazzarle in fondo a questo mazzo. Quindi, mescolare le carte della prima fase e piazzarle in cima al mazzo.
- Prima di iniziare la partita, mescolare le carte evento a seconda del livello di difficoltà e piazzarle vicino al tabellone (vedere: ‘livelli di difficoltà’). Mettere le 6 carte evento rimanenti nella scatola.
- In una partita a uno/due giocatori, la prima carta del mazzo carte attacco Tedesco viene piazzata sulla pila degli scarti del primo giorno di difesa. Le due carte successive vengono piazzate nei corrispondenti percorsi attacco Tedesco. In una partita a tre/quattro giocatori, tre carte attacco Tedesco vengono piazzate nei relativi percorsi.

Nota: Nel primo turno, le carte attacco Tedesco pescate vengono piazzate nei percorsi corrispondenti ma le truppe non si muovono.
- Il giocatore più anziano inizia la partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco è diviso in 7 giorni di difesa e ogni giorno è diviso in turni. Un giorno di difesa termina quando ci sono 8 carte di attacco Tedesco in uno spazio (1-7) del lato del tabellone. La fine del giorno di difesa è descritto più avanti nel regolamento.

Dopo aver pescato tre carte attacco Tedesco, il giocatore più anziano inizia la partita. Quindi, il giocatore alla sua sinistra inizia il turno, e così via. Il turno di ogni giocatore è diviso in 4 fasi: la prima fase è strettamente connessa al movimento, mentre le fasi rimanenti rappresentano l'attacco delle truppe Tedesche.

1. Azione/movimento

In questa fase, il giocatore può, **in qualsiasi ordine**, fare due spostamenti ed eseguire una azione. Il giocatore può decidere di fare un movimento o nessuno. Il giocatore può anche rifiutarsi di eseguire una azione.

1.1 Movimento

Il giocatore può muovere la propria pedina usando i percorsi tra gli spazi della penisola di Westerplatte. Ogni punto di movimento corrisponde al movimento della pedina di 1 spazio. Gli spazi includono: 6 corpi di guardia (tessere azione), e 5 avamposti di difesa (spazi turno).

1.2 Azione

Il giocatore nel proprio turno può attaccare dai 5 spazi rotondi o eseguire una azione da una delle 6 tessere azione. Il giocatore può attaccare solamente quando la sua pedina è su uno degli spazi rotondi. Per eseguire una azione da una tessera azione, la pedina del giocatore deve essere su quella tessera. Il giocatore può eseguire **solamente una azione/attacco** anche se la sua pedina è su più di uno spazio rotondo o tessera azione.

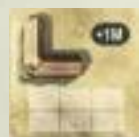
Attacco dagli spazi rotondi

Questa azione può essere eseguita da uno dei 5 spazi rotondi. Il giocatore, da questo spazio, può solo attaccare la truppa che si trova nello spazio **opposto** allo spazio in cui si trova la sua pedina. Durante l'attacco, il giocatore può usare solo uno dei suoi segnalini munizione, a prescindere dalla resistenza della truppa. Unica eccezione è il caso in cui il giocatore muove la sua pedina sullo spazio rotondo in cui c'è la pedina di un altro giocatore. Il giocatore in questa situazione può infliggere due danni (ogni giocatore perde un segnalino munizione) usando solo una azione. Se la truppa attaccata ha più di 1 punto resistenza, segnare il danno usando 1 segnalino ferita per ogni danno ricevuto. Se il numero di danni sulla carta è uguale al valore della resistenza delle truppe, la carta viene rimossa e messa nella pila degli scarti del giorno corrente di difesa e i segnalini ferita vengono piazzati nella riserva.

Nota: Il numero di segnalini ferita non è limitato. Se ce ne sono troppo pochi, potete usare qualsiasi altro oggetto, come ad esempio, una moneta.

Esecuzione di una azione su una tessera azione

Per eseguire una azione su una tessera azione, la vostra pedina deve essere su quella tessera. Ci sono le seguenti tessere azione nel gioco:



A) +1 Morale

Questa tessera permette di incrementare di uno la vostra morale. Il livello di morale è indicato sul percorso morale.

Quando la morale aumenta oltre il livello neutrale:



Sul primo livello di morale alto, i giocatori aggiungono 1 segnalino granata da mortaio, segnalino mina o 2 mattoni dalla riserva sulla relativa tessera azione.



Sul secondo livello di morale alto, i giocatori ricevono 5 gettoni movimento extra. I giocatori dividono questi gettoni tra loro. Il gettone movimento extra fa ottenere al giocatore un terzo punto movimento durante un turno.

Nota: Non potete usare più di un gettone movimento extra durante un turno.

Nota: Quando i giocatori raggiungono il secondo livello di morale negativo, ricevono un gettone movimento limitato. Se poi raggiungono il secondo livello di morale positivo i gettoni movimento extra e i gettoni movimento limitato si eliminano l'un l'altro.



Sul terzo livello di morale alto, i giocatori ricevono 4 gettoni azione extra e li dividono tra loro. Se i gettoni non possono essere divisi equamente tra i giocatori, essi decidono insieme chi di loro otterrà il gettone/i extra. Questi gettoni permettono ai giocatori di eseguire una seconda azione durante il loro turno. Avendo raggiunto questo livello di morale, i giocatori spostano il segnalino morale su \odot / \odot .

Nota: Non potete usare più di un gettone movimento extra durante un turno.

Nota: Se i giocatori non hanno aumentato la loro morale a questo livello per la seconda volta nella partita (quando ci sono solo pochi gettoni azioni extra), i giocatori ricevono tutti quei gettoni.

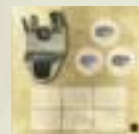
Nota: I gettoni movimento/azione extra sono monouso. Dopo averli usati, metterli a lato del tabellone.



B) Mortaio

Con l'uso della tessera azione 'Mortaio', potete fare **due danni** a una truppa Tedesca. La truppa attaccata può essere in uno qualsiasi dei cinque percorsi di attacco Tedesco. Se le truppe tedesche hanno un punto resistenza, il danno extra è perso. Se la truppa ha tre punti resistenza, si piazzano sulla carta della truppa due segnalini ferita. Le munizioni del mortaio sono limitate dai segnalini granata da mortaio sulla tessera azione 'Mortaio'. Dopo l'attacco da un mortaio, il segnalino granata da mortaio viene piazzato accanto al tabellone.

Nota: Se su questa tessera azione sono occupati tutti gli spazi per i segnalini granata da mortaio, raggiungendo il morale alto o pescando la carta evento 'granata da mortaio Extra' non si aggiunge un segnalino/i granata da mortaio su questa tessera.



C) Mine

Questa tessera vi permette di piazzare una mina su qualsiasi percorso di attacco tedesco **vuoto**. Il giocatore prende un segnalino mina dalla tessera azione mina e lo piazza su uno spazio **qualsiasi** del percorso di attacco tedesco in cui non c'è una carta attacco tedesca. Il numero di segnalini mine è limitato. Quando le truppe attacco tedesche stazionano o passano lo spazio con la mina, la truppa viene immediatamente messa nella pila degli scarti del giorno corrente di difesa e la mina viene piazzata accanto al tabellone.

Nota: Se sono occupati tutti gli spazi per i segnalini mina su questa tessera azione, raggiungendo il morale alto o pescando la carta evento 'Mina Extra', non si aggiungono mine extra sulla tessera.



D) Ricostruzione del muro

Questa tessera vi permette di ricostruire il muro danneggiato. Il livello più alto del muro (numero di mattoni), su ciascuno degli 11 spazi è 6. I giocatori prendono **due** mattoni da questa tessera azione e li piazzano su **uno** spazio dove il muro è danneggiato (inclusi gli spazi dove il muro è completamente distrutto).

Nota: Questa azione può essere usata solo quando gli attacchi tedeschi hanno danneggiato almeno un mattone.

Nota: Nel caso dove un giocatore può piazzare solo un mattone sullo spazio, il secondo mattone è perso (si mette accanto al tabellone). I giocatori usano questi mattoni solamente quando si scopre la carta evento "Potenziamento del muro".





E) Rifornimento munizioni

Questa tessera permette di prendere 3 o 4 (a seconda del lato della tessera) segnalini munizione. Il numero di segnalini munizione è limitato. Se altri giocatori portano molte munizioni, il giocatore durante la sua azione potrebbe non essere in grado di prendere tutte le munizioni che l'azione gli consente.

In tal caso prende tutte le munizioni rimanenti. Le munizioni usate si rimettono nella riserva (vicino al tabellone).

Nota: Le munizioni non si esauriscono come i segnalini granate da mortaio, mina, e mattoni. Significa che possono essere costantemente rifornite ai giocatori (se disponibili in riserva).



F) Respingere le truppe

Questa azione vi permette di far indietreggiare 2 o 3 (a seconda del livello di difficoltà) truppe Tedesche di **due** spazi. Ricordate che le truppe equipaggiate con le miragliatrici possono attaccare solo dagli ultimi spazi dei percorsi di attacco Tedesco (IV).

2. Attacco delle truppe Tedesche

Durante questa fase, le truppe Tedesche eseguono il loro attacco. Le truppe di attacco sono gli obici dei primi spazi (I) dei percorsi di attacco Tedesco, e le truppe equipaggiate con le mitragliatrici degli ultimi spazi dei percorsi di attacco Tedesco. Gli obici distruggono 1 mattone del muro più vicino al loro percorso. Le truppe dotate di mitragliatrici distruggono 1 o 2 (a seconda dei loro valori di attacco) mattoni più vicini al loro percorso. Se non ci sono più mattoni in uno spazio rotondo, il danno passa a una delle tessere azione collegate a quello spazio da un sentiero. I **giocatori decidono** quale delle due tessere azione riceve il danno.



Esempio: C'è una truppa dotata di mitragliatrice sul secondo spazio (II) del percorso A – non attacca in questo turno. La postazione B è vuota. L'obice attacca dalla postazione C e distrugge un mattone. Le truppe dotate di mitragliatrici sono sugli ultimi spazi (IV) delle postazioni D ed E. Il valore di attacco della truppa sul percorso D è 1. Distrugge un mattone del muro dello spazio rotondo davanti al suo percorso. Il valore di attacco della truppa sul percorso E è 2. Lo spazio rotondo davanti a questo percorso ha solo un mattone così un danno passa alle tessere azione accanto a questo spazio. In questo esempio, i giocatori hanno deciso di rimuovere un segnalino mattone dalla tessera a sinistra.

3. Una nuova carta

Dopo la fase di attacco delle truppe Teesche, il giocatore pesca una carta dal mazzo delle carte di attacco Tedesco. A seconda del tipo di carta (vedere: 'Tipi di carte attacco Tedesco'), i giocatori piazzano la carta sul percorso designato, o eseguono immediatamente una azione da questa carta e la mettono nel mazzo degli scarti del corrente giorno di difesa.

Tipi di carte attacco Tedesco

Ci sono 3 tipi di carte attacco Tedesco: carte truppa, carte incursione aerea e carte declino morale. Le carte truppa differiscono in resistenza, velocità, forza di attacco e percorsi su cui devono essere piazzate e le truppe su cui si attivano.

Carte Truppa:

Una truppa dotata di
Miragliatrice

Una truppa dotata di
Batteria di Obici



Le azioni delle carte incursione aerea e declino morale si eseguono immediatamente. Queste carte danneggiano il muro (solo le incursioni aeree), riducono il morale e (come tutte le carte truppa), attivano le truppe su diverse postazioni.

Incursione aerea

Declino Morale



A) Carte Truppa

Se la nuova carta è una carta truppa, la si piazza immediatamente su un percorso di attacco tedesco. Su ogni carta (nell'angolo superiore sinistro), c'è un simbolo percorso: (A, B, C, D, e E). Indica dove piazzare la carta. **Su ogni percorso può esserci solo una truppa alla volta.** Quando il percorso su cui dovrebbe essere piazzata una truppa è occupato, la nuova truppa si piazza sul primo percorso vuoto alla destra di questa unità. Se sono occupati tutti i percorsi a destra, la truppa viene piazzata sul primo spazio libero del lato più a sinistra del tabellone.



Esempio: La nuova carta è una truppa che deve essere piazzata sul percorso D. I percorsi A, D ed E sono occupati. La nuova unità viene piazzata sul percorso B.

Nota: Se tutti i percorsi di attacco Tedesco sono occupati, il morale si riduce e la carta pescata viene piazzata alla fine del mazzo attacco Tedesco.

B) Le carte incursione aerea hanno due effetti:




- 1) Riducono il morale dei difensori di 1.
- 2) Distruggono un mattone del muro sullo spazio indicato dalla carta. Poi, la carta incursione aerea viene scartata nella pila degli scarti del giorno corrente di difesa.



C) Carte declino Morale



Westerplatte è sotto fuoco continuo, il morale e le capacità di combattimento delle forze Polacche si riducono. Il morale scende di 1, e la carta declino morale viene piazzata nella pila degli scarti del giorno corrente di difesa.

Declino Morale:


Quando il morale scende sotto il livello neutrale:

-  **Sul primo livello di morale basso**, i giocatori perdono i segnalini mina/obice o 2 mattoni dalla tessera azione relativa. I giocatori decidono insieme quale di questi segnalini vogliono perdere (devono possedere questo segnalino).
-  **Su questo livello di morale basso**, i giocatori condividono tra loro 4 segnalini movimento limitato. Ogni giocatore riceve un numero uguale di segnalini. Questi segnalini devono essere usati appena possibile, uno in ogni turno. Ogni segnalino causa la perdita di 1 punto movimento.
-  **Sul terzo livello di morale basso**, i giocatori insieme perdono 5 segnalini munizione dalla loro riserva personale (i giocatori decidono quale giocatore ne perde di più). Se hanno pochi segnalini munizione, perdono tutti quelli che hanno. I segnalini munizione persi sono rimessi nella riserva generale.

Nota: Quando il segnalino morale scende al livello più basso, si mette su  / .

Nota: Se il morale è su qualsiasi dei livelli bassi, aumentandolo (tessera azione '+1 Morale') lo si sposta sulla posizione iniziale  / .

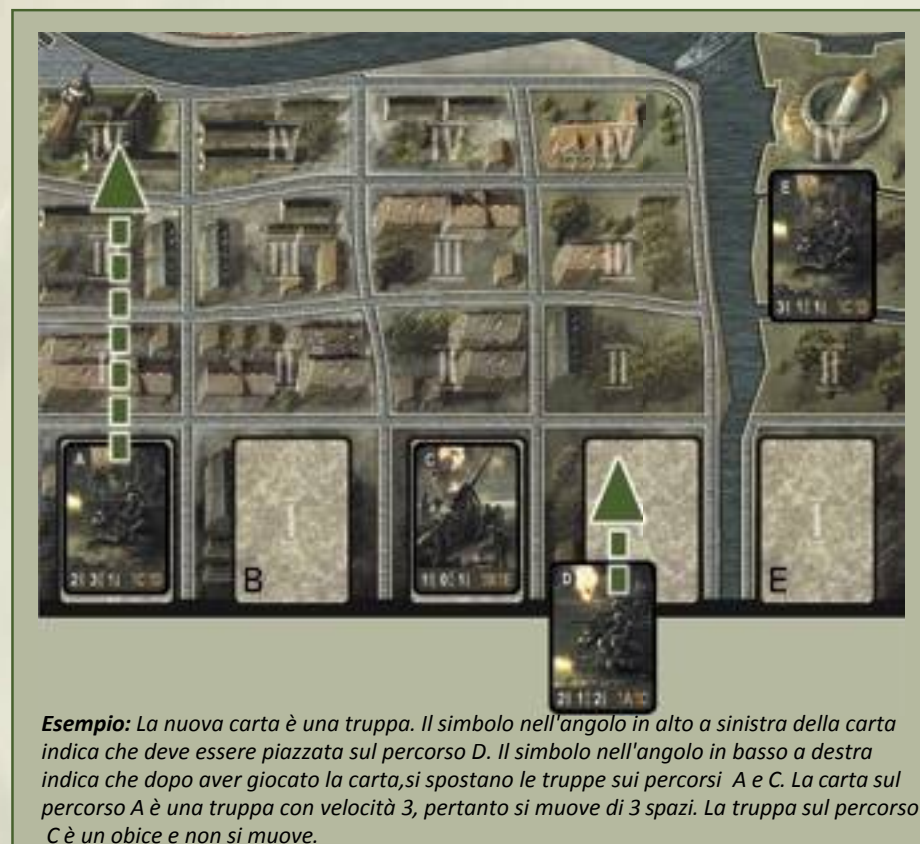
4. Movimento truppa

Ci sono due percorsi segnati in basso a ciascuna di queste carte, per esempio: . Quando si piazza la carta, le truppe su questi percorsi si spostano in avanti. Le truppe equipaggiate con le mitragliatrici pesanti si muovono di 1 o 3 spazi in avanti, come segnato in fondo alla carta truppa.

Le truppe che si muovono di 1 spazio sono più lente e normalmente infliggono più danno. Le truppe che si muovono di 3 spazi sono di solito più deboli e più facili da distruggere.

Nota: Le truppe con gli obici **non si muovono**.

Il turno del giocatore termina dopo lo spostamento delle truppe.



Esempio: La nuova carta è una truppa. Il simbolo nell'angolo in alto a sinistra della carta indica che deve essere piazzata sul percorso D. Il simbolo nell'angolo in basso a destra indica che dopo aver giocato la carta, si spostano le truppe sui percorsi A e C. La carta sul percorso A è una truppa con velocità 3, pertanto si muove di 3 spazi. La truppa sul percorso C è un obice e non si muove.

Un nuovo giorno

Quando la pila degli scarti del giorno corrente è formata da **8 carte scoperte** (carte incursione aerea, declino morale e truppe), finisce il giorno di difesa. Prima che questo accada, il giocatore attivo deve finire il proprio turno. Quindi, le 8 carte vengono **girate sull'altro lato** a segnalare che sta iniziando il giorno successivo. Dopo di ciò, i giocatori prendono una carta evento dalla cima del mazzo carte evento. Si esegue l'azione della carta evento, e si ripone la carta nella scatola. Trovate la descrizione delle carte evento alla fine di questo regolamento.

Nota: Se in un turno in cui le otto carte sono state piazzate nella pila degli scarti del giorno corrente, un giocatore pesca la carta 'Incurisione Aerea' o 'Declino Morale' il giocatore esegue un'azione di questa carta e la piazza nella pila degli scarti del giorno **successivo**.

La fine del terzo giorno

Quando finisce il terzo giorno di difesa (quando viene pescata la terza carta evento), i giocatori ricevono i rifornimenti. I rifornimenti sulle tre tessere azioni (mortaio, mine, ricostruzione muro), tornano al loro valore massimo.

FINE DEL GIOCO

Il gioco può terminare in uno dei seguenti modi.

1. È stato distrutto il muro di **due tessere azione**. Se è stato distrutto il muro su uno spazio rotondo, il danno passa a una delle due tessere azione accanto a quello spazio. Se, in qualsiasi momento della partita, non ci sono più mattoni su qualsiasi di due tessere azione, i giocatori hanno perso (le strutture di difesa sono così in cattive condizioni che un altro attacco Tedesco comporterebbe la sconfitta).
2. Il settimo giorno si conclude. I giocatori vincono la partita se hanno piazzato le ultime 8 carte di attacco Tedesco nella pila degli scarti del giorno corrente dell'ultimo giorno di difesa (7) e riescono a sopravvivere fino alla fine del turno del giocatore attivo.

CARTE EVENTO

Carte evento negative:



Bombardamento Navale – I giocatori rimuovono i mattoni, a seconda della carta, dagli spazi B e D o A, C ed E.



Avanzata truppe Tedesche – Spostare (se presenti) le truppe tedesche (a seconda della carta), sui percorsi B, C, D (o su tutti), di tanti spazi quanto indicato dal loro valore movimento. Le batterie di Obici non si muovono.



Sentiero bruciato – Il collegamento tra gli spazi è bruciato e non si può usare per un intero giorno. Questo sentiero non si può attraversare fino a che **non viene pescata la prossima carta evento**. Si può segnalare ciò piazzando due gettoni sentiero bruciato sugli spazi indicati sulla carta.



Carte evento positive:



Potenziamento del muro - I difensori ricevono, a seconda della carta, 2 o 3 mattoni extra. Questi mattoni devono essere immediatamente piazzati sugli spazi dove i muri sono danneggiati. Ognuno di questi mattoni contrariamente alla tessera azione 'Ricostruzione del muro', **possono essere** piazzati su muri diversi. Se il danno è minore rispetto al numero di mattoni, mettere i mattoni extra nella scatola.



Aumentare il Morale– Altri paesi si uniscono alla guerra–il morale dei difensori aumenta. Il segnalino morale si sposta a destra di 1 spazio.

Nota: Se il segnalino morale era sullo spazio più a sinistra (morale basso), il segnalino si sposta su ○/○.



Munizioni Extra – I giocatori ricevono 4 segnalini munizione dalla riserva. Si dividono queste munizioni tra loro.



Granate da mortaio extra – I giocatori ricevono un segnalino granata da mortaio extra che viene piazzato sulla tessera azione 'Mortaio'.



Mine extra – I giocatori ricevono un segnalino mina extra che viene piazzato sulla tessera azione 'Mina'.



Autore:
Łukasz Woźniak
Ilustrazioni:
Aleksander Karcz



Editore:
© ST Games Spółka z o.o.
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 3
Poland



Distributore:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, Poland, www.g3poland.com
Se avete qualsiasi domanda, per favore sentitevi liberi di contattarci! Saremo felici di aiutarvi!
traduzione italiana: olafteam.ita@gmail.com

Patrocino:

