



ZASADY RUCHU LOTNICZEGO

Jeden żeton samolotu na jednym polu! Także podczas ruchu inne żetony muszą być omijane!

Samolot uszkodzony nie może strzelać.

Aby zniszczyć bombowca gracz polski musi uzyskać dwa trafienia w jednej turze (mogą być z różnych rzutów).

Polskie samoloty nie mogą wlatywać na pole z artylerią przeciwlotniczą (Warszawa)!

Niemieckie samoloty nie mogą wlatywać na żetony maskowania

Chmury wykluczają strzelanie! Nie można strzelać samolotem z chmury, ani do samolotu w chmurze.

TECHNIKA RZUTU KOŚCMI

Po rzucie kość musi leżeć płasko (na stole, w pudełku itp.). Zalecamy turlanie kośćmi wewnątrz pudełka!

Kości niesforne (oparte o bok pudełka, inne kości, krawędź planszy, żetonu) należy przetrzucić.

KONTROLA LICZBY RUND

Zalecamy, aby gracze na swoich kartach rozgrywki zaznaczali liczbę rund, niezależnie od wskaźnika.

CZYNNOŚCI POCZĄTKOWE

- 1) Gracze losują strony (Lotnictwo Wojskowe vs. Luftwaffe). Zawsze, w każdej rundzie, rozpoczyna Luftwaffe.
- 2) Gracze rozgrywają mecz i rewanż, ze zmianą stron.
- 3) **Żetony samolotów** należy umieścić w miejscach oznaczonych na planszy (*stronę bez dymu ku górze*).
- 4) **Wskaźnik rund (zużycia paliwa)** należy ustawić na **pozycji 1**.
- 5) Kolorowe kości strzału oraz czarne znaczniki strzału warto umieścić w wieczku pudełka.

ROZGRYWKA MOŻE SIĘ ROZPOCZĄĆ

ROZSTAWIENIE CHMUR NA POCZĄTKU ROZGRYWKI

Najpierw chmurę ustawia gracz polski, potem niemiecki i znów polski, a potem niemiecki.

Nie wolno ustawiać chmur na polach wokół Warszawy, ani na żetonach samolotów czy chmur.

TURA GRACZA NIEMIECKIEGO:

- A. Ruch myśliwców **od 0 do 3 pól**.
- B. Możliwe rozstrzygnięcie ataku **myśliwców i bombowców** (detale niżej).
- C. Ruch bombowca od **0 do 2 pól**.

TURA GRACZA POLSKIEGO:

- A. Możliwa naprawa uszkodzonych myśliwców znajdujących się na polach lotnisk polowych.
- B. Ruch myśliwców **od 0 do 2 pól**.
- C. Możliwe rozstrzygnięcie ataku **myśliwców i ostrzału artylerii przeciwlotniczej** (detale niżej).
- D. Przesunięcie znacznika zużycia paliwa.

RUCH SAMOLOTU MYŚLIWSKIEGO

Po zakończeniu ruchu, jeśli żeton sąsiaduje z żetonem przeciwnika należy **od razu oznaczyć** czarnymi kostkami liczbę strzałów (**0-2/3 kostki**). Gracz **może zrezygnować z ruchu**, aby mieć 2/3 strzały do sąsiadującego samolotu przeciwnika.

Samoloty nie mogą wlatywać na pole lotniska z uszkodzonym polskim myśliwcem zakrytym żetonem maskowania.

ATAK MYŚLIWCÓW (I BOMBOWCÓW)

Przed rzutami kością gracz **musi określić kolejność strzelania** (łącznie z bombowcem, w przypadku Luftwaffe).

Myśliwiec niemiecki, niezależnie od efektu strzału, **zawsze przelatuje na przeciwległe pole** (albo sąsiednie wolne wokół celu). **Myśliwiec polski**, niezależnie od efektu strzału, **zawsze wybiera na które pole wokół celu przelatuje – nie musi być przeciwległe!**

Zawsze realizuje się wszystkie zadeklarowane ataki, niezależnie od efektu wcześniejszego strzelania (cel może zostać zniszczony, a i tak należy wykonać przelot kolejnym atakującym samolotem).

Bombowce nigdy nie przelatują na przeciwległe pole! Dopiero po fazie ataku wykonują swoje ruchy.

OSTRZAŁ ARTYLERII PRZECIWLOTNICZEJ

Gracz polski może ostrzelać jeden wybrany samolot Luftwaffe znajdujący się na polach wokół Warszawy. Liczba rzutów kości oznaczona jest na planszy (1, 2 albo 3 - na polu Warszawy tylko przeciwko myśliwcom Luftwaffe).

WARUNEK ZAKOŃCZENIA ROZGRYWKI:

- Dowolny bombowiec wleci na pole Warszawy **wygrana Luftwaffe**
- Obydwa bombowce zostaną zestrzelone (musi otrzymać **dwa trafienia w jednej turze**) **wygrana Polaków**
- Rozgrywka kończy się po ostatniej rundzie **wygrana Polaków**

Uwaga: Na koniec **gracze muszą zanotować** w Raporcie z rozgrywki, **w której rundzie zakończył się mecz oraz ile polskich samolotów** pozostało na planszy.

OKREŚLANIE ZWYCIĘZCY

Po zakończeniu pierwszego meczu gracze rozgrywają rewanż ze zmianą stron.

PUNKTACJA

Gracze zdobywają punkty:

- **3 punkty** za wynik 2:0
- **0 punktów** za wynik 0:2
- jeżeli dwukrotnie wygrali Niemcy, **2 punkty** zdobywa gracz, który grając po stronie polskiej, dłużej nie dopuścił niemieckiego bombowca do Warszawy; **przeciwnik zdobywa 1 punkt**
- jeżeli dwukrotnie wygrali Polacy, **2 punkty** zdobywa gracz, który grając po stronie polskiej, szybciej zakończył rozgrywkę; **przeciwnik zdobywa 1 punkt**

W przypadku **takiej samej liczby tur**, wygrywa gracz, który zachował więcej samolotów grając Polakami. Jeśli **nadal jest remis**, o wygranej decyduje lepszy wynik **testu wiedzy**.

GRA FAIR PLAY

Sędzia ma prawo **dyscyplinować** graczy, aby rozgrywka odbywała się sprawnie i w duchu *fair play*.

1. Najpierw udzielane jest **ostrzeżenie**.
2. Kolejne naruszenie zasad oznacza **żółtą kartkę**.
3. W przypadku ponownego naruszenia zasad znów udzielane jest **ostrzeżenie**.
4. Czwarte wykroczenie karane jest **czerwoną kartką**, co oznacza **wykluczenie** gracza z bieżącej rozgrywki i jej zakończenie wynikiem 0:2 dla przeciwnika (niezależnie od faktycznego wyniku meczu w chwili ukarania gracza).
5. W przypadku obustronnej czerwonej kartki obaj gracze kończą z wynikiem 0 punktów.

W szczególności należy się wystrzegać:

- nieuzasadnionego przedłużania rozgrywki
- przeszkadzania w prowadzeniu rozgrywki
- używania wulgaryzmów
- obrażania innych uczestników rozgrywki

Sędzia główny
Wojciech Sieroń