

**ZASADY RUCHU LOTNICZEGO**

Jeden żeton samolotu na jednym polu! Także podczas ruchu inne żetony muszą być omijane!  
Samolot uszkodzony nie może strzelać.

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

**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 przerzucić.

**KONTROLA LICZBY RUND**

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

**CZYNNOŚCI POCZĄTKOWE**

- 1) Gracze losują strony (RAF 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 (*stroną bez dymu ku górze*) (albo w przypadku starszego wydania zgodnie z ilustracją na ostatniej stronie Instrukcji).  
**2 żetony samolotów RAF** należy położyć obok wskaźnika rund.
- 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****TURA GRACZA NIEMIECKIEGO:**

- A. Możliwa naprawa uszkodzonych myśliwców znajdujących się na polach lotnisk niemieckich.
- B. Ruch myśliwców **od 0 do 3 pól**.
- C. Możliwe rozstrzygnięcie ataku **myśliwców i bombowca** (detale niżej).
- D. Ruch bombowca **od 0 do 2 pól**.

**TURA GRACZA ALIANCKIEGO:**

- A. Możliwa naprawa uszkodzonych myśliwców znajdujących się na polach lotnisk alianckich.
- B. Ruch myśliwców **od 0 do 3 pól**.
- C. Możliwe rozstrzygnięcie ataku **myśliwców** (detale niżej).
- D. Przesunięcie znacznika zużycia paliwa.  
Uwaga! Na początku **4. i 6. rundy** gracz aliancki wprowadza **nowy żeton** na pole lotniska **Northolt**. Jeśli to pole jest zajęte, to na inne, wolne lotnisko. Jeśli **nie ma wolnego** lotniska, żeton należy **odrzuć** do pudełka.

**RUCH SAMOLOTU MYŚLIWSKIEGO**

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

**ATAK MYŚLIWCÓW (I BOMBOWCA)**

**Przed rzutami** kością gracz **musi określić kolejność strzelania** (łącznie z bombowcem, w przypadku Luftwaffe). Myśliwiec, niezależnie od efektu strzału, **zawsze przelatuje na przeciwległe pole** (albo sąsiednie wolne wokół celu). **Zawsze realizuje się wszystkie zadeklarowane ataki**, niezależnie od efektu wcześniejszego strzelania (cel może zostać zniszczony, a i tak należy wykonać przelot kolejnym atakującym samolotem).

**Bombowiec nigdy nie przelatuje na przeciwległe pole!** Dopiero po fazie ataku wykonuje swój ruch.

## WARUNEK ZAKOŃCZENIA ROZGRYWKI:

- Bombowiec wleci na dowolne pole Londynu
- Bombowiec zostanie zestrzelony (musi otrzymać **dwa trafienia w jednej turze**)
- Rozgrywka kończy się po ostatniej rundzie

wygrana Luftwaffe  
wygrana RAF  
wygrana RAF

## OKREŚLANIE ZWYCIĘZCY

Po zakończeniu pierwszego meczu gracze rozgrywają rewanż ze zmianą stron.  
Jeśli po dwóch meczach jest remis, o wygranej decyduje lepszy wynik testu wiedzy.

## PUNKTACJA

Gracze zdobywają punkty:

- **3 punkty** za wynik 2:0
- **2 punkty** za wynik 1:1 i lepszy wynik testu wiedzy
- **1 punkt** za wynik 1:1 i słabszy wynik testu wiedzy
- **0 punktów** za wynik 0:2

## 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