

# SKRÓT ZASAD, KARTA POMOCY DLA SĘDZIEGO

Dopilnuj, aby nie było za dużo żetonów ruchu (ma być 4 z okrętem i 4 z morzem – resztę odłóż)



## ZASADY ŻEGLUGI I WALKI NA MORZU

**Jeden żeton na jednym polu! Tylko żetony ruchu mogą być umieszczane na żetonach pól minowych!**

**Pola oddzielone grubą zygzakowatą linią NIE sąsiadują ze sobą.**

**Rozgrywka nie ma określonej liczby rund. Każda runda składa się z trzech faz.**

**Kość z czarną ścianką MUSI zostać wybrana (jeśli jest kilka do wyboru, to co najmniej jedna z nich).**

**Gracz może wybrać więcej kości, ale muszą być z różnymi ściankami.**

**Każdy symbol to jedna akcja! Są ścianki z dwoma symbolami oraz symbolami do wyboru.**

**Akcja MUSI być wykonana, nie wolno wybierać akcji, której nie da się wykonać.**

**W fazie akcji może się okazać, że nie da się wykonać akcji, gracz wykonuje tyle ile może.**

## 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.**

## CZYNNOŚCI POCZĄTKOWE

- 1) Gracze losują strony (Marynarka Wojenna vs. Kriegsmarine). **W każdej fazie rozpoczyna Marynarka Wojenna.**
- 2) **Figurkę ORP Orzeł** należy umieścić na polu Tallin. **Gracze używają zasłonek!**
- 3) Grający Marynarką Wojenną używa: **4 czerwonych kości, 4 żetonów ruchu z okrętem, 4 żetonów ruchu z morzem**
- 4) Grający Kriegsmarine używa: **4 białych kości, 4 żetonów okrętów, 4 żetonów pól minowych, 4 żetonów pustych**

## ROZGRYWKA MOŻE SIĘ ROZPOCZĄĆ

**Każda runda rozgrywana jest tak samo (trzy fazy), aż do spełnienia warunku zakończenia**

### I. FAZA RZUTÓW KOŚCMI

- 1) Grający Marynarką Wojenną rzuca wszystkimi wolnymi kośćmi.
- 2) Gracz MUSI odłożyć co najmniej jedną z kości. Jeśli na ściankach są czarne symbole, jedna z takich kości musi zostać odłożona. Można odłożyć więcej kości, ale z różnymi symbolami.  
Symbole na kościach odłożonych we wcześniejszych rzutach nie mają wpływu na wybór gracza.
- 3) Gracz ponownie rzuca wszystkimi wolnymi kośćmi (poza odłożonymi), co oznacza turlanie najwyżej **4 razy**. Teraz to samo robi grający Kriegsmarine.

### II. FAZA WYKONYWANIA AKCJI

- 1) Grający Marynarką Wojenną wykonuje **wszystkie akcje** z odłożonych kości w dowolnej kolejności.  
**Zerwanie kontaktu** – zdejmij z planszy i połóż koło siebie żeton okrętu, który sąsiaduje z figurką lub żetonem ruchu.

**Wytyczanie kursu** – weź zza zasłonki i umieść na planszy zakryty żeton ruchu

**Musi sąsiadować z figurką albo innym żetonem ruchu. Może być na pustym polu albo polu minowym.**

Żeton pola minowego należy odkryć i:

**pusty żeton** pozwala położyć na tym polu **zakryty żeton ruchu**

**żeton z polem minowym** oznacza odkrycie żetonu ruchu i:

**żeton ruchu z okrętem** należy odłożyć do pudełka

**żeton ruchu z morzem** grający Kriegsmarine kładzie przed sobą

**Żeton pola minowego** zawsze należy odłożyć do pudełka.

**Uwaga:** akcje **Wynurzenie** muszą być wykonane jako **ostatnie**.

**Wynurzenie** – zabierz przeciwnikowi jeden żeton ruchu z pustym morzem i schowaj za zasłonkę.

- 2) Grający Kriegsmarine najpierw wykonuje **akcje Stawianie min** oraz **Wyślij okręt na patrol** w dowolnej kolejności.  
**Stawianie min** - weź zza zasłonki i umieść na dowolnym, pustym polu planszy **zakryty żeton pola minowego**  
**Wyślij okręt na patrol** - weź żeton okrętu i umieść **na pustym polu planszy sąsiadującym** z figurką, żetonem ruchu lub innym okrętem. Jeśli gracz nie ma w zasobach żetonów okrętów, może przemieszczać żeton z planszy.
- 3) Grający Kriegsmarine wykonuje **wszystkie pozostałe akcje** z odłożonych kości w dowolnej kolejności.

**Mgła** – brak akcji.

**Przygotuj okręt** – zabierz grającemu Marynarką Wojenną jeden żeton okrętu.

**Obserwacja** – odwróć jeden, dowolny żeton ruchu.

Jeśli jest to **żeton pusty**, zabierz go do siebie. Jeśli jest to **żeton z okrętem**, zostaw go na planszy odkryty.

**Atak** – zabierz jeden **odkryty żeton ruchu z okrętem**. Zabranie ostatniego, czwartego żetonu kończy rozgrywkę!

### III. FAZA USTALANIA NOWEJ POZYCJI ORP ORZEŁ

- 1) Grający Marynarką Wojenną **zdejmuje** z planszy żetony ruchu, które **nie tworzą jednego łańcucha** z figurką okrętu.
- 2) Grający Marynarką Wojenną **może** przemieścić figurkę **na puste pole** sąsiadujące z żetonem ruchu.  
Grający Marynarką Wojenną zbiera żetony ruchu i chowa za zasłonkę.  
Jeśli na mapie nie ma żadnych żetonów ruchu, figurkę można przemieścić o jedno pole (puste!).  
**Zaczyna się nowa runda**, Faza rzutów kośćmi.

### WARUNEK ZAKOŃCZENIA ROZGRYWKI:

- ORP Orzeł wpłynie do cieśnin duńskich (pola z pomarańczowym deseniem) **wygrana Marynarki Wojennej**
- Usunięty zostanie czwarty, ostatni żeton ruchu z okrętem **wygrana Kriegsmarine**

### 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