

SKRÓT ZASAD, KARTA POMOCY DLA SĘDZIEGO

Objaśnienie działania wybranych kart w Instrukcji na stronach 23 i 24



SZTUKA WOJENNA W ROKU 1920

Nie ma limitu kart w odwodach (na ręce). Nie ma limitu znaczników rozkazów na jednej armii (żetonie).

Białe karty są uniwersalne, pasują do każdej armii.

Rozproszona armia zostaje zniszczona (usunięta z planszy), gdy zostanie ponownie rozproszona

Obrońcy Warszawy nigdy nie wykonują akcji (nie mają znaczników rozkazów!).

Obrońcy Warszawy są armią rozproszoną – jedna porażka lub remis w walce eliminuje ich z rozgrywki.

Obrońcy Warszawy mają biały kolor – każda karta pasuje do nich.

Na początku rozgrywki każdą rundę i fazę rozpoczyna Armia Czerwona.

Po rozbiciu Obrońców Warszawy do końca rozgrywki każdą rundę rozpoczyna Wojsko Polskie.

Nie wolno podczas ruchu wchodzić na zajęte pola.

Jedna armia może być celem kilku natarć.

Atak, czyli umieszczenie wskaźnika natarcia oznacza usunięcie z atakowanej armii wszystkich kostek!

Po każdej bitwie obaj gracze dobierają po jednej karcie (o ile mają jeszcze coś w swojej talii).

CZYNNOŚCI POCZĄTKOWE

- 1) Gracze losują strony (Wojsko Polskie vs. Armia Czerwona).
- 2) Gracze rozgrywają mecz i rewanż, ze zmianą stron.
- 3) **Żetony armii** należy umieścić w miejscach oznaczonych na planszy (*stroną z białymi napisami ku górze*).
- 4) Na każdej armii – oprócz Obrońców Warszawy – należy umieścić po 1 znaczniku rozkazu (czarna kostka).
- 5) Grający Armią Czerwoną **dokładą ponadto 2 znaczniki** rozkazów do swoich dwóch dowolnych, **różnych armii**.
- 6) Gracze dokładnie tasują swoje talie kart (po 30) oraz dobierają początkowe karty, które ukrywają przed przeciwnikiem:
Wojsko Polskie – **7 kart** Armia Czerwona – **10 kart**
- 7) **Wskaźnik rund (upływu czasu)** należy ustawić **na pozycji 1** (13 sierpnia).
- 8) Znaczniki natarcia oraz pozostałe znaczniki rozkazów warto umieścić w wieczku pudełka.

ROZGRYWKA MOŻE SIĘ ROZPOCZĄĆ

Gracze rozgrywają kolejne rundy (max. 5), w których, w kolejnych trzech fazach **na przemian wykonują swoje tury**.

Przebieg rundy:

FAZA OPERACYJNA kończy się, gdy obaj gracze rozkażą odpoczynek (spasują)

Gracze wykonują **na przemian** po jednej akcji (**zwykle rozpoczyna gracz bolszewicki**):

- **PLĄDROWANIE** – gracz **bolszewicki** odrzuca z **jednej armii 2 znaczniki** rozkazów i **dobiera jedną kartę**
- **ROZKAZ** dla **wybranej** armii – gracz zużywa dowolną liczbę znaczników rozkazów aby:
 - przenieść armię o 1 pole kosztem 1 znacznika
 - zaatakować armię wroga na sąsiednim polu kosztem 1 znacznika, co oznacza wskaźnikiem natarcia atak kończy fazę operacyjną dla tej armii, a zaatakowana armia traci wszystkie swoje znaczniki.
- Karta **AKCJA** – gracz zagrywa kartę z akcją, którą po rozpatrzeniu odrzuca. Nie zużywa to żadnych znaczników!

FAZA WALK kończy się, gdy rozstrzygnięte zostaną wszystkie walki (zdjęte z planszy wskaźniki natarcia)

Gracze wskazują **na przemian** po jednej walce (**zwykle rozpoczyna gracz bolszewicki**)

Nie ma żadnych ograniczeń co do kolejności rozstrzygania walk!

WALKA Gracze wybierają ze swoich odwodów na front **4 karty** (gdy ma mniej, bierze wszystkie).

Gracze losowo wybierają przeciwnikowi **1 kartę do odrzucenia** z frontu z powrotem do odwodów.

Gracze ujawniają karty, niepasujące kolorem do swojej armii odrzucają z powrotem do odwodów.

Gracze uwzględniają efekty specjalne kart i pola walki (**p. niżej**), a następnie sumują siłę swoich kart.

W razie remisu obie zostaną rozproszone.

Silniejsza armia wygrywa, słabsza zostaje rozproszona.

Pokonana, broniąca się armia musi uciekać o 1 pole od atakującego (decyduje dowódca), o ile jest to możliwe. Na zwolnione pole wkracza zwycięska, atakująca armia.

W razie remisu albo wygranej obrońców armie pozostają na swoich miejscach.

Po walce gracze dobierają po 1 karcie do swoich odwodów, a karty użyte w walce należy odłożyć do pudełka.

FAZA PORZĄDKOWA: na każdej armii (oprócz Obrońców Warszawy) dołóżcie 1 znacznik; Wojsko Polskie dobiera 3 karty; Armia Czerwona dobiera 2 karty; znacznik czasu przesuniecie na kolejny dzień.

EFEKTY SPECJALNE POLA WALKI

FORTYFIKACJE

Warszawa, Radzymin i Modlin to pola **ufortyfikowane**. Z fortyfikacji korzysta znajdująca się tam armia (dowolna). Obrońca odkłada na stół jedną z kart frontu chroniąc ją przed odrzuceniem przez przeciwnika.

MANEWR OKRĄŻAJĄCY

Zgodnie z legendą na planszy, gracz atakujący na zapleczu wroga od tyłu wykonuje manewr okrążający. Atakujący odkłada na stół jedną z kart frontu chroniąc ją przed odrzuceniem przez przeciwnika.

PRZESUWANIE WSKAŹNIKÓW NATARCIA

Gdy jakaś reguła nakazuje przemieścić się jednej armii lub obu armiom jednocześnie, przed rozstrzygnięciem ich walki, należy przesunąć/obrócić wskaźniki natarcia razem z tymi im armiami. Jeśli odległość między walczącymi armiami będzie większa niż 1 pole, ich wskaźnik natarcia należy usunąć. Kontakt bojowy został zerwany.

WARUNEK ZAKOŃCZENIA ROZGRYWKI:

- | | |
|---|---------------------------------|
| • Dowolna armia bolszewicka wkroczy do Warszawy | wygrana Armii Czerwonej |
| • Zniszczenie trzech armii bolszewickich (usunięcie z planszy) | wygrana Wojska Polskiego |
| • Rozproszone wszystkie armie bolszewickie (te na planszy) | wygrana Wojska Polskiego |
| • Rozgrywka kończy się po ostatniej, piątej rundzie i sprawdzamy czy w Radzyminie | |
| jest armia bolszewicka | wygrana Armii Czerwonej |
| nie ma armii bolszewickiej | wygrana Wojska Polskiego |

OKREŚLANIE ZWYCIĘZCY

Gracz bolszewicki sumuje zdobyte punkty:

- +21 punktów za armię bolszewicką w **Warszawie**
- +10 punktów za armię bolszewicką w **Radzyminie**
- +7 punktów za armię bolszewicką w **Modlinie**
- +4 punkty za każdą armię bolszewicką na pozostałych polach bez czerwonego deseni
- +2 punkty za każdą usuniętą z planszy armię polską (także Obrońców Warszawy)

PUNKTACJA

Gracze zdobywają punkty:

- **3 punkty** dla gracza, który **wygrał oba mecze**
- **2 punkty** w przypadku **remisu**, dla gracza który zdobył **więcej punktów bolszewikami**
- **1 punkt** w przypadku **remisu**, dla gracza który zdobył **mniej punktów bolszewikami**
- **0 punktów** dla gracza, który **przegrał oba mecze**

Jeśli **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