OLIMPIADA
GIER PLANSZOWYCH IPN

MIŚ WOJTEK

SKRÓT ZASAD, KARTA POMOCY DLA SĘDZIEGO

MISIOWE ZASADY

Jeden miś na jednym polu!

Jedynym polem na którym może być kilka misiów jest pole końcowe – Edynburg.
Poza tym w żadnej sytuacji na jednym polu
nie może być kilku misiów, dotyczy to także pól startowych.

Misie zawsze poruszają się w kierunku Edynburga!

CZYNNOŚCI POCZĄTKOWE

1) **Karty miast** można położyć na planszy obok odpowiednich miast, aby gracze wiedzieli czy można je jeszcze zdobyć.
2) **Karty misia** należy dobrze potasować.
3) Na **wystawkę** należy wyłożyć **siedem kart misia**.
4) **Karty misia** można przygotować w 6 zakrytych grupach po 7, co przyspieszy przygotowanie wystawki po wejściu do miast.
5) **Karty podróżowania** należy dobrze potasować.

USTALENIE KOLEJNOŚCI POCZĄTKOWEJ, MIEJSCA NA POLACH STARTOWYCH (WYWÓZKI)

A. Sędzia losowo przydziela graczom misie w kolorach: **brązowy**, **srebrny**, **biały** i **czarny** (oraz ew. piaskowy).
B. Sędzia dobiera dla każdego gracza jedną kartę podróżowania, a następnie:
*Jeśli dobrana karta podróżowania jest w kolorze już **zajętym**, to sędzia dobiera **kolejną**.*
*Jeśli dobrana karta podróżowania jest **tęczowa**, to **gracz decyduje** na którym wolnym polu startowym chce rozpocząć.*
- umieszcza misia na odpowiednim **polu startowym**
- przekazuje graczowi **kartę misia** z pola wystawki w tym kolorze (i uzupełnia wystawkę)

C. Sędzia ogłasza kolejność rozgrywki zgodnie z układem pól startowych:
Obwód Archangielski, Republika Komi, Obwód Swierdłowski, Kraj Krasnojarski, Kraj Ałtajski, Kazachstan, Uzbekistan.

ROZGRYWKA MOŻE SIĘ ROZPOCZĄĆ

TURA GRACZA:

Gracz deklaruje swoją akcję: **WYMIANA KART** *albo* **RUCH MISIA**.

A. **WYMIANA KART**: gracz wskazuje **karty podróżowania**, które chce wymienić (**od jednej do pięciu**),
B. **RUCH MISIA** wymaga deklaracji użycia:
   a) **karty w wybranym kolorze**, co oznacza ruch misia na **najbliższe** pole w tym kolorze
   b) **karty tęczowej**, co oznacza ruch misia na **dowolne** pole, ale **bez wyprzedzania**
   gracz deklaruje, na **które pole chce** przemieścić swojego misia.
   *taki ruch **nie jest możliwy**, jeśli przed misiem gracza **nie ma wolnego pola***
   *jeśli miś jest **pierwszy na torze**, to przemieszcza się na **najbliższe pole w wybranym kolorze***
   c) **zestaw trzech kart** w jednym kolorze lub z kartami wielokolorowymi, co oznacza ruch misia na **najbliższe** pole w tym kolorze, **ale przed ruchem** misia **dodatkowo** drużyna **wymienia** jedną kartę z wystawki

1. Gracz odkłada **kartę podróżowania** (albo ich zestaw) na stos i **przemieszcza misia** na odpowiednie pole
2. Gracz zabiera z wystawki **kartę misia** w kolorze pola, na które przemieścił misia i umieszcza ją przed sobą
   jeśli to pole miasta i karta miasta jest dostępna, to gracz zabiera także kartę miasta
   i tylko wtedy sędzia **usuwa wszystkie karty misia z wystawki**.
3. Sędzia **uzupełnia wystawkę** kartami misia, a gracz uzupełnia karty podróżowania **do pięciu**.

KONIEC TURY. Sprawdzenie warunku zakończenia rozgrywki i kolejny gracz rozgrywa swoją turę.

WARUNEK ZAKOŃCZENIA ROZGRYWKI:

Gracz, który:
- zebrał **komplet sześciu kart jednego rodzaju** (także uwzględniając karty miast i portrety)
  lub, czyli chociaż jeden z tych warunków
- doprowadził swojego misia do **Edynburga**

nie wykonuje już żadnych czynności (swoje karty podróżowania odkłada na stos kart wykorzystanych).

Pozostali gracze mają jeszcze **dokładnie po jednej turze**.
***Uwaga**: misie, które dotrą do Edynburga należy umieszczać w sposób pozwalający określić kolejność przybycia.*

OKREŚLANIE ZWYCIĘZCY I KOLEJNOŚCI GRACZY

Na potrzeby Turnieju zasady wyłaniania zwycięzcy (str. 11-13) zostały doprecyzowane, aby możliwe było jednoznaczne określenie kolejności graczy.

Zwycięzca

Zwycięża gracz, który zebrał **komplet sześciu kart jednego rodzaju** (także uwzględniając karty miast i portrety).
Jeśli takich graczy jest kilku, to zwycięża gracz, który ma **większy drugi zestaw kart jednego rodzaju**.
W razie potrzeby porównuje się **kolejne zestawy**.

***Uwaga**: Jeśli* graczowi *zostanie portret lub karta miasta **bez pary**, należy ją **zignorować**.*

Jeśli porównanie zestawów zebranych kart nie pozwala wyłonić zwycięzcy **między remisującymi graczami**, to o wygranej decyduje **kolejność dotarcia do Edynburga**, a następnie **mniejsza odległość od tego miasta**.

Kolejne miejsca

W ten sam sposób określa się kolejność graczy na dalszych miejscach.

PUNKTACJA ZA UDZIAŁ W ROZGRYWCE

Gracze zdobywają punkty:

- **5 punktów** za pierwsze miejsce
- **3 punkty** za drugie miejsce
- **2 punkty** za trzecie miejsce
- **1 punkt** za czwarte miejsce
- **0 punktów** za piąte miejsce

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 sklasyfikowanie go na piątym miejscu (niezależnie od faktycznej liczby graczy uczestniczących w tej rozgrywce).

W szczególności należy się wystrzegać:

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