OLIMPIADA GIER PLANSZOWYCH IPN

GWIAŹDZISTA ESKADRA- 303 *(ZAŁĄCZNIK NR 9/1)*

SKRÓT ZASAD, KARTA POMOCY DLA SĘDZIEGO

303

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 KOŚĆMI

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 **odrzucić** 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 **wygrana Luftwaffe**
- Bombowiec zostanie zestrzelony (musi otrzymać **dwa trafienia w jednej turze**) **wygrana RAF**
- Rozgrywka kończy się po ostatniej rundzie **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

OLIMPIADA
GIER PLANSZOWYCH IPN

GWIAŹDZISTA ESKADRA- 111 *(ZAŁĄCZNIK NR 9/2)*

SKRÓT ZASAD, KARTA POMOCY DLA SĘDZIEGO

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 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 KOŚĆMI

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 (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 *(stroną 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 bombowców 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

OLIMPIADA
GIER PLANSZOWYCH IPN

GWIAŹDZISTA ESKADRA- 7 *(ZAŁĄCZNIK NR 9/3)*

SKRÓT ZASAD, KARTA POMOCY DLA SĘDZIEGO

ZASADY RUCHU LOTNICZEGO

Jeden żeton samolotu na jednym polu!
Także podczas ruchu żetony innych samolotów muszą być omijane!
Samolot nie lata na wstecznym! Zawsze wykonuje lot okrężny, aby dotrzeć na to samo pole.
Samolot uszkodzony nie może strzelać.
Samolot uszkodzony może wrócić na pole lotniska kosztem pozostałych punktów ruchu (co najmniej jednego!), ale na tym polu nie może być żadnych żetonów.
Lądowanie zawsze kończy ruch samolotu, ale pozwala załadować bombę (bez dodatkowych kosztów w punktach ruchu).
Samoloty latają nad konnicą! Samolot może być na tym samym polu, co żeton kawalerii (umieść go na nim).

ZASADY RUCHU KONNEGO

Jeden żeton kawalerii na jednym polu! **Także podczas ruchu żetony innych oddziałów muszą być omijane!**
Wyjątek! Na pole Lwów gracz bolszewicki może wprowadzić dowolną liczbę oddziałów (stos).
Rozproszony (odwrócony na czarną stronę) oddział nie może się ruszać ani strzelać.
Oddział wkraczający do brodu natychmiast kończy swój ruch.
Oddział, który rezygnuje z pełnego ruchu może przygotować obronę przeciwlotniczą (połóż na nim czarną kostkę).
Kawaleria jest na ziemi! Żetony kawalerii mogą być na tym samym polu co żeton samolotu (pod nim).

TECHNIKA RZUTU KOŚCIĄ

Po rzucie kość musi leżeć płasko (na stole, w pudełku itp.)**. Zalecamy turlanie kośćmi wewnątrz pudełka!**
Kość niesforną (opartą o bok pudełka, 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 (Polacy vs. bolszewicy). Zawsze, w każdej rundzie, rozpoczynają bolszewicy.
2) Gracze rozgrywają mecz i rewanż, ze zmianą stron.
3) **Żetony samolotów** należy umieścić na polach oznaczonych szachownicami *(stroną bez dymu ku górze)*.
   Na każdym samolocie należy umieścić czarną kostkę (**bomba**).
4) **Żetony kawalerii** należy umieścić na polach oznaczonych gwiazdami *(stroną z czerwonym tłem ku górze)*.
   Żeton komisarza gracz umieszcza razem z zakrytymi żetonami z numerami pułków.
5) Spośród zakrytych żetonów z numerami pułków gracz bolszewicki **skrycie wybiera jeden** i kładzie **zakryty** na planszy.
   W ten sposób wybiera on oddział, z którym porusza się **dowódca**.
6) **Wskaźnik rund** należy ustawić **na dacie 11 sierpnia.**
7) Kolorową kość strzału oraz czarne znaczniki strzału warto umieścić w wieczku pudełka.

ROZGRYWKA MOŻE SIĘ ROZPOCZĄĆ

TURA GRACZA BOLSZEWICKIEGO:

A. **Ruch** gotowych oddziałów (czerwone tło) kawalerii **od 0 do 2 pól**.
   Oddziały, które **rezygnują z pełnego ruchu** o 2 pola mogą przygotować obronę przeciwlotniczą.
   Oddziały na przeprawie oraz **we Lwowie nie mogą** przygotowywać obrony przeciwlotniczej.
B. **Odwrócenie** żetonów oddziałów **rozproszonych** (czarne tło) na stronę gotowych oddziałów (czerwone tło).

KOMISARZ

Gracz bolszewicki może **odrzucić żeton komisarza**, aby wykonać **dodatkowy ruch** o jedno pole wybranym oddziałem. Jest to możliwe wobec dowolnego oddziału (także rozproszonego czy na przeprawie).

TURA GRACZA POLSKIEGO:

A. Możliwa naprawa uszkodzonych myśliwców znajdujących się na polach lotniska oraz załadunek bomb.
B. Ruch myśliwców **od 0 do 4 pól** połączony z atakowaniem bolszewików.
   Samolot musi zakończyć swój ruch, aby kolejny samolot mógł rozpocząć swój ruch.
C. Przesunięcie znacznika upływu czasu i usunięcie znaczników ostrzału z oddziałów bolszewickich.

RUCH SAMOLOTU MYŚLIWSKIEGO ORAZ ATAK

Samolot może wykonać 4 ruchy:

- **na sąsiednie pole**, gdzie nie ma innego samolotu **albo**
- **atakując** oddział kawalerii na sąsiednim polu i przelatując na przeciwległe, wolne pole.

Szachownica oznacza trafienie. **Gwiazda** to pudło. **Połamana zębatka** to uszkodzenie samolotu.

Samolot z bombą może ją zrzucić na oddział kawalerii znajdujący się pod nim. **Atak bombowy jest zawsze udany!** Można go wykonać przed ruchem, w jego trakcie albo na koniec ruchu samolotu.

Po trafieniu oddział zostaje rozproszony, a gracz bolszewicki musi odkryć żeton z numerem rozproszonego pułku. Jeśli trafiony zostanie oddział z dowódcą (żeton odłożony na początku rozgrywki), to żetony z numerami należy odłożyć do pudełka i **od tego momentu** skuteczny atak na **oddział rozproszony** oznacza jego **zniszczenie**.

OSTRZAŁ BOLSZEWICKIEJ OBRONY PRZECIWLOTNICZEJ PODCZAS RUCHU SAMOLOTÓW ALBO ZRZUCANIA BOMBY

Podczas ruchu samolotu albo zrzucania bomby przygotowany do obrony oddział kawalerii wykonuje rzut kością. **Gwiazda** oznacza trafienie. **Szachownica** oraz **połamana zębatka** to pudło.

WARUNEK ZAKOŃCZENIA ROZGRYWKI:

- Dowolny oddział bolszewicki wkroczy na pole **Lwów**. Należy dokończyć bieżącą rundę (czyli rozegrać turę Polaków). **We Lwowie Polacy atakują wyłącznie oddział znajdujący się na wierzchu stosu!**
- Rozgrywka kończy się po ostatniej rundzie.

Uwaga: Na koniec **gracze muszą policzyć** punkty zdobyte przez bolszewików (możliwe są wartości ujemne!).

OKREŚLANIE ZWYCIĘZCY

Gracz bolszewicki sumuje zdobyte punkty:

- +30 punktów za **oddział z dowódcą**, który dotarł do Lwowa (na tym polu, wyjątkowo!, może być kilka oddziałów)
- +10 punktów za każdy oddział, który dotarł do Lwowa (na tym polu, wyjątkowo!, może być kilka oddziałów)
- +6 punktów za **oddział z dowódcą**, który dotarł na dowolne pole oznaczone „2"
- +2 punkty za każdy oddział, który dotarł na dowolne pole oznaczone „2"
- +3 punkty za **oddział z dowódcą**, który dotarł na dowolne pole oznaczone „1"
- +1 punkt za każdy oddział, który dotarł na dowolne pole oznaczone „1"
- **-3** punkty za każdy zniszczony oddział
- **-5** punktów za każdy oddział, który nie przekroczył Bugu

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