

GWIAZDZISTA ESKADRA- 303 (ZAŁĄCZNIK NR 9/1)

SKRÓT ZASAD, KARTA POMOCY DLA SĘDZIEGO



OLIMPIADA
GIER PLANSZOWYCH IPN

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