

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, CZĘŚĆ 1

- 1) **Karty miast** można położyć na planszy obok odpowiednich miast, aby drużyny wiedziały 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 podróŜowania** należy dobrze potasować.

USTALENIE KOLEJNOŚCI POCZĄTKOWEJ

- A. Sędzia losowo przydziela drużynom misie w kolorach: **brązowy, srebrny, biały i czarny** (oraz ew. piaskowy).
- B. Sędzia dobiera dla kaŜdej drużyny jedną kartę podróŜowania, a następnie:
*Jeśli dobrana karta podróŜowania jest w kolorze juŜ **zajętym**, to sędzia dobiera **kolejną**.*
*Jeśli dobrana karta podróŜowania jest **tęczowa**, to **drużyna decyduje** na którym wolnym polu startowym chce rozpocząć.*
 - umieszcza jej misia na odpowiednim **polu startowym**
 - przekazuje drużynie **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.

CZYNNOŚCI POCZĄTKOWE, CZĘŚĆ 2

- 6) Na planszecie #1 sędzia umieszcza:
 - a) **wizytówkę** drużyny, która jest **pierwsza** w kolejności
 - b) **początkową kartę misia** (odkrytą) w odpowiednim rzędzie
 - c) **pięć kart podróŜowania** (odkrytych)
- 7) Dla **kolejnych** drużyn należy **powtórzyć** powyŜsze czynności

ROZGRYWKA MOŹE SIĘ ROZPOCZĄĆ

TURA DRUŹYNY:

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

- A. **WYMIANA KART**: drużyna wskazuje **karty podróŜowania**, które chce wymienić (**od jednej do pięciu**), **KONIEC TURY**. Sprawdzenie warunku zakończenia rozgrywki i kolejna drużyna rozgrywa swoją turę.
 - B. **RUCH MISIA** wymaga deklaracji uŜycia:
 - a) **karty w wybranym kolorze**, co oznacza ruch misia na **najbliŜsze** pole w tym kolorze
 - b) **karty tęczowej**, co oznacza ruch misia na **dowolne** pole, ale **bez wyprzedzania** drużyna deklaruje, na **które pole chce** przemieścić swojego misia.
*taki ruch **nie jest moŜliwy**, jeśli przed misiem drużyny **nie ma wolnego pola***
*jeśli miś jest **pierwszy na torze**, to przemieszcza się na **najbliŜsze pole w wybranym kolorze***
 - c) **zestaw trzech kart** w jednym kolorze lub z kartami wielokolorowymi, co oznacza ruch misia na **najbliŜsze** pole w tym kolorze, **ale przed ruchem** misia **dodatkowo** drużyna **wymienia** jedną kartę z wystawki
1. Sędzia **zabiera** z planszетки drużyny **kartę podróŜowania** (albo ich zestaw) i odkłada na odpowiedni stos i **przemieszcza misia** na odpowiednie pole
 2. Sędzia zabiera z wystawki **kartę misia** w kolorze pola, na które przemieścił misia i umieszcza ją na planszecie **jeśli to pole miasta i karta miasta jest dostępna**, to także kartę miasta sędzia umieszcza na planszecie i tylko wtedy sędzia **usuwa wszystkie karty misia z wystawki** na odpowiedni stos.
 3. Sędzia uzupełnia wystawkę kartami misia, a na planszecie drużyny uzupełnia karty podróŜowania **do pięciu**. **KONIEC TURY**. Sprawdzenie warunku zakończenia rozgrywki i kolejna drużyna rozgrywa swoją turę.

WARUNEK ZAKOŃCZENIA ROZGRYWKI:

Drużyna, która:

- zebrała **komplet sześciu kart jednego rodzaju** (także uwzględniając karty miast i portrety) *lub, czyli chociaż jeden z tych warunków*
- doprowadziła swojego misia do **Edynburga**

nie wykonuje już żadnych czynności (jej karty podróżowania należy odłożyć na stos kart wykorzystanych).

Pozostałe drużyny mają jeszcze **dokładnie po jednej turze**.

Uwaga: misie, które dotrą do Edynburga należy umieszczać w sposób pozwalający określić kolejność przybycia.

OKREŚLANIE ZWYCIĘZCY I KOLEJNOŚCI DRUŻYN

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

Zwycięzca

Zwycięża drużyna, która zebrała **komplet sześciu kart jednego rodzaju** (także uwzględniając karty miast i portrety).

Jeśli takich drużyn jest kilka, to zwycięża drużyna, która ma **większy drugi zestaw kart jednego rodzaju**.

W razie potrzeby porównuje się **kolejne zestawy**.

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

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

Kolejne miejsca

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

PUNKTACJA ZA UDZIAŁ W ROZGRYWCE

Drużyny 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** drużyny, 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** drużyny z bieżącej rozgrywki i sklasyfikowanie jej na piątym miejscu (niezależnie od faktycznej liczby drużyn uczestniczących w tej rozgrywce).

W szczególności należy się wystrzegać:

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

Sędzia główny
Wojciech Sieroń