

## ZASADY ROZGRYWKI

### MISIOWE ZASADY

#### Jeden miś na jednym polu!

*Jedynym polem na którym może być kilka misiów jest pole końcowe - Edynburg.  
Poza tym na jednym polu nie może być kilku misiów, dotyczy to także pól startowych.  
Misie zawsze poruszają się w kierunku Edynburga!*

**UWAGA: podczas rozgrywek online obsługa gry jest po stronie aplikacji.**

#### CZYNNOŚCI POCZĄTKOWE

- 1) **Karty miast** należy położyć na planszy obok odpowiednich miast, aby było widoczne czy można je jeszcze zdobyć.
- 2) **Karty misia** należy dobrze potasować.
- 3) Na **wystawkę** należy wyłożyć **siedem kart misia**.
- 4) **Karty podróżowania** należy dobrze potasować.

#### USTALENIE KOLEJNOŚCI POCZĄTKOWEJ

- A. Sędzia losowo przydziela graczom misie w kolorach: **brązowy, srebrny, biały, czarny i piaskowy**.
- B. Sędzia dobiera dla każdego gracza jedną kartę podróżowania, a następnie:  
*Jeśli dobrana karta podróżowania jest w kolorze już zajęтым, to sędzia dobiera kolejną.  
Jeśli dobrana karta podróżowania jest tęczowa,  
to gracz decyduje na którym wolnym polu startowym chce rozpocząć rozgrywkę.*
  - Sędzia umieszcza misia gracza na odpowiednim **polu startowym**
  - Sędzia 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 Altajski, 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**), **wymienia te karty i KONIEC TURY**.
- B. **RUCH MISIA** wymaga deklaracji użycia:
  - a) **karty w wybranym kolorze**, co oznacza ruch misia na **najbliższe wolne** pole w tym kolorze
  - b) **karty tęczowej**, co oznacza ruch misia na **dowolne wolne** 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, przemieszcza się na najbliższe wolne pole w wybranym kolorze*
  - c) **zestawu trzech kart** w jednym kolorze lub z kartami wielokolorowymi (tęczowymi), co oznacza ruch misia na **najbliższe wolne** pole w wybranym przez gracza kolorze, **ale przed ruchem** misia **dodatkowo** gracz **wymienia** jedną kartę z wystawki.

*Wskazane jest, aby ruch za trzy karty wykonywać w obecności sędziego.*

1. Gracz odrzuca kartę (albo karty) podróżowania i przemieszcza swojego misia na wybrane pole.
2. Gracz zabiera z wystawki kartę w kolorze pola na które przemieścił misia.  
Jeśli jest to pole miasta i karta miasta jest dostępna, to gracz **zgłasza sytuację sędziemu**, który czuwa nad dobraniem karty miasta oraz wymienia wszystkie karty misia z wystawki.

3. Gracz dobiera karty podróżowania, aby mieć ich pięć, **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** (jego karty podróżowania należy odłożyć 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 – wskazane jest zgłoszenie sędziemu wejścia do Edynburga, aby mógł zanotować kolejność misiów.

Rozgrywka może zostać zakończona po upływie czasu ustalonego przez Sędziego Głównego, ogłoszonego na początku danej rundy.

### **OKREŚLANIE ZWYCIĘZCY I KOLEJNOŚCI GRACZY**

Na potrzeby Turnieju zasady wyłaniania zwycięzcy (str. 11-13 instrukcji) 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 nikt nie zebrał kompletu kart zwycięża gracz, który ma największy zestaw kart jednego rodzaju.

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 ROZGRYWKCE**

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

**Gracz, który nie przystąpił do rozgrywki otrzymuje 0 punktów.**

### **GRA FAIR PLAY**

Wątpliwości zasad rozgrywki rozstrzygają Sędziowie Turnieju. Ich decyzja jest ostateczna.

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 i utratę 1 punktu**.
3. W przypadku ponownego naruszenia zasad znów udzielane jest ponowne **ostrzeżenie**.
4. Czwarte wykroczenie karane jest **czerwoną kartką, utratę 3 punktów oraz wykluczenie** gracza z bieżącej rozgrywki i sklasyfikowanie go na ostatnim miejscu .

W szczególności należy się wystrzegać:

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

*Każda drużyna ma prawo zgłosić sędziemu nieprawidłowe zachowania współgraczy. Zgłoszeniu podlegają m.in.:*

- próby złamania zasad
- celowe rozpraszanie współgraczy, mające na celu utrudnić im rozgrywkę,
- niekulturalne zachowanie wobec Sędziów, Organizatorów lub Uczestników.

*Każde zgłoszenie sędziego ma obowiązek rozpatrzyć i w momencie uznania, że było istotne, sędzia ma prawo dać takiej drużynie ostrzeżenie lub zdecydować o jej dyskwalifikacji (co oznacza zajęcie ostatniego miejsca w danej rozgrywce).*