



Dnia: ..... Runda: .....

	<b>Białe</b>	<b>Końcowy</b> 1 / 0 / ½	<b>Czarne</b>
	drużyna .....		drużyna .....

## 7. W obronie Lwowa

Mecz			
Rewanż	Imię, nazwisko .....		Imię, nazwisko .....
	Wynik punktowy Armii Czerwonej		W przypadku remisu, zwycięża gracz, który zdobył więcej punktów dowodząc bolszewikami (Armią Czerwoną).
	Wynik pośredni 1 / 0 / ½		

## 111: Alarm dla Warszawy

Mecz			
Rewanż	Imię, nazwisko .....		Imię, nazwisko .....
	Wynik pośredni 1 / 0 / ½		

## 303. Bitwa o Wielką Brytanię

Mecz			
Rewanż	Imię, nazwisko .....		Imię, nazwisko .....
	Wynik pośredni 1 / 0 / ½		

**W równoległych pojedynkach wszyscy członkowie drużyny grają albo Polakami, albo wojskami przeciwników, zgodnie z wyznaczonym kolorem.**

**Gracze grają w każdą grę mecz i rewanż (1 na 1).**

Czarne = Polacy, białe = przeciwnicy (Niemcy lub ZSRS).  
Biały wykonuje ruch jako pierwszy.

Wynik partii może być wygraną, przegraną lub remisem.



### Zasady punktacji gry zaawansowanej:

Koniec gry następuje:

- Po ostatniej rundzie (18 sierpnia)
- Lub na koniec rundy, w której dowolny oddział bolszewicki wkroczył na pole Lwów.

Pomimo wejścia bolszewików do Lwowa należy normalnie dokończyć bieżącą rundę (dzięki czemu do Lwowa może dotrzeć więcej, niż jeden oddział Armii Czerwonej – na polu Lwów wyjątkowo może być kilka oddziałów – układa się je wtedy jeden na drugim).

Runda kończy się po rozegraniu ruchu Polaków, którzy mogą jeszcze trwale rozproszyć ostatnie jednostki bolszewickie. Uwaga! We Lwowie Polacy atakują wyłącznie oddział znajdujący się na wierzchu stosu!

Po zakończeniu gry gracze podliczają punkty zdobyte przez bolszewików (możliwe są wartości ujemne!).

Punkty są rozpatrywane w przypadku remisu.

Grający bolszewikami otrzymuje:

- +30 punktów** za oddział z dowódcą, który dotarł do Lwowa
- +10 punktów** za każdy oddział, który dotarł do Lwowa
- +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

Wynik partii może być wygraną, przegraną lub remisem.

- Gracz, który wygrał obie partie bezwzględnie zwycięża.
- Gracze, który przegrał oba mecze bezwzględnie przegrywa.
- W przypadku remisu, zwycięża gracz, który zdobył więcej punktów dowodząc bolszewikami (Armią Czerwoną).  
Jeśli nadal jest remis:
  - w fazie rozgrywanej systemem szwajcarskim wynikiem rozgrywek pozostaje remis;
  - w fazie pucharowej o wygranej decyduje lepszy wynik testu wiedzy. Jeśli nadal jest remis, rozgrywa się dogrywkę.