



Dnia: Runda:

			Mecz 1 / 0	Rewanż 1 / 0	Wynik punktowy Armii Czerwonej	Końcowa 1 / 0 / 1/2
Białe	drużyna	Imię, nazwisko				
Czarne	drużyna				

Gramy mecz i rewanż.

Czas gry wynosi 15 minut na gracza (30 minut na partię) i jest kontrolowany za pomocą zegarów szachowych. Przekroczenie dozwolonego czasu gry oznacza automatyczną przegraną i utratę punktów z partii.

Dowodzący Armią Czerwoną wygrywa, gdy dowolna armia bolszewicka wkroczy do Warszawy.

Dowodzący Wojskiem Polskim wygrywa, gdy:

- zniszczy trzy armie bolszewickie (usunie z planszy trzy żetony Armii Czerwonej),
- albo rozproszy wszystkie armie bolszewickie (tzn. wszystkie pozostałe na planszy żetony Armii Czerwonej będą rozproszone).

Jeśli do końca piątej rundy gry rozgrywka nie została rozstrzygnięta, sprawdzamy czyja armia znajduje się w Radzyminie:

- jest tam armia bolszewicka – wygrana Armii Czerwonej
- nie ma tam armii bolszewickiej – wygrana Wojska Polskiego

Po każdej rozgrywce dowodzący Armią Czerwoną podlicza swój wynik zgodnie z poniższą tabelą:

- +21 punktów** za armię bolszewicką w Warszawie
- +10 punktów** za armię bolszewicką w Radzyminie
- +7 punktów** za armię bolszewicką w Modlinie
- +4 punkty** za każdą armię bolszewicką na pozostałych polach bez czerwonego wzorka (innych, niż Warszawa, Radzymin lub Modlin!)
- +2 punkty** za każdą usuniętą z planszy armię polską (w tym Obrońców Warszawy)

Wynik partii (meczu z rewanżem) 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 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.