



# Duel in the Dark

-Instrukcja Gry-



# Spis treści

	Strona
<b>Omówienie gry</b> .....	3
<b>1. Przeciwnicy</b> .....	4
<b>2. Cel gry</b> .....	4
<b>3. Rekwizyty</b> .....	4
<b>4. Przebieg rozgrywki</b> .....	4
<b>5. Przygotowanie gry</b> .....	4
Wybór stron.....	4
Podział rekwizytów.....	4
Warunki zwycięstwa.....	4
<b>6. Sześć faz gry</b> .....	4
<b>7. Funkcje rekwizytów i sposoby ich wykorzystania</b>	
Plansza.....	5
6 figurek samolotów.....	5
Brytyjska flota bombowców.....	5
Karty nawigacyjne.....	6
Samoloty wielozadaniowe Mosquito...	6
4 niemieckie pułki myśliwców.....	6
Karty poziomu paliwa.....	7
Niemiecka obrona przeciwlotnicza.....	7
Pogoda.....	8
Znaczniki pogody i ich wpływ na grę...	8
<b>8. Zasady zaawansowane</b> .....	8
<b>9. Samodzielne rozegranie misji</b> .....	10
<b>Rozgrzywka przykładowa</b> .....	11



# Rekwizyty gry

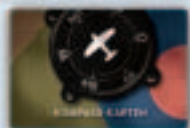
4 figurki pułków myśliwców z kartą poziomu paliwa dla każdej figurki

– Gracz kierujący stroną niemiecką –

40 żetonów środków obrony przeciwlotniczej



Figurka floty bombardowców



Karty nawigacyjne służące do planowania trasy bombardowców

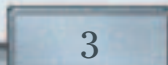


Figurka samolotów wielozadaniowych Mosquito



6 znaczników celu/żetonów bomb dla figurki Mosquito

– Gracz kierujący stroną brytyjską –



Po czterech latach wojny III Rzesza jest coraz bardziej nękana przez brytyjskie naloty nocne. Setki bombowców kierują się pod osłoną nocy ku niemieckim miastom, by poprzez prowadzone na wielką skalę bombardowania złamać morale ludności cywilnej.

## 1 Przeciwnicy

„Duel in the Dark“ – „Pojedynek w ciemnościach” to gra strategiczna dla dwóch osób, z których jedna reprezentuje stronę brytyjską, a druga stronę niemiecką.

## 2 Cel gry

Obaj gracze starają się zdobyć jak najwięcej punktów zwycięstwa. Jako głównodowodzący brytyjskiego Bomber Command, odniesiesz sukces zwodząc Niemców tak długo jak to możliwe, w tajemnicy i jak najbardziej optymalnie planując trasy przelotów ku miastom będącym celami nalotów, mając nadzieję na spowodowanie jak największych zniszczeń przy jak najmniejszych stratach własnych.

Jako kierujący stroną niemiecką (Luftwaffe oraz podporządkowana jej naziemna obrona przeciwlotnicza), musisz prawidłowo przewidywać intencje przeciwnika, aby odpowiednio rozmieszczając środki obrony plot. i pułki nocnych myśliwców ograniczać efekty brytyjskich nalotów.

## 3 Rekwizyty

### Gra zawiera następujące rekwizyty:

1 28-stronicowa instrukcja  
1 plansza  
2 karty pomocnicze z zasadami zdobywania punktów zwycięstwa

6 podstawek figurek samolotów  
4 figurki pułków niemieckich nocnych myśliwców (rzut z góry)  
1 figurka brytyjskiej floty bombowców (rzut z góry)  
1 figurka samolotów wielozadaniowych Mosquito (rzut z góry)  
4 karty poziomu paliwa  
32 karty nawigacyjne  
1 karta letniej pory roku

12 kart pogody  
21 plastikowych podstawek na znaczniki pogody  
21 znaczniki pogody – zachmurzenia i burzy  
4 znaczniki mgły

16 żetonów dział plot.  
16 żetonów reflektorów plot.  
8 żetonów radarów  
6 żetonów straży pożarnej  
8 żetonów zasłon dymnych  
6 żetonów balonów zaporowych  
12 żetonów schronów plot. dla ludności cywilnej  
8 żetonów cystern z paliwem

8 znaczników celu/żetonów bomb  
1 żółty znacznik pełni księżyca (drewniany)  
1 niebieski znacznik nowiu (drewniany)  
1 pomarańczowy znacznik lata (drewniany)  
1 czerwony znacznik punktów zwycięstwa (drewniany)

### Dla zasad specjalnych:

16 medali  
6 kart zmiany kierunku wiatru  
2 karty zmiany pogody  
1 znacznik specjalnej instalacji paliwowej MW-50

## 4 Przebieg rozgrywki

Walka toczy się nocą. Przed rozpoczęciem gry obaj przeciwnicy powinni zdecydować, ile etapów nocnych będzie trwać rozgrywka. Każda noc składa się z 6 faz. Każdej nocy dochodzi do jednego nalotu brytyjskiego na miasto i jednej obrony miasta przez Niemców. Wspomniane 6 faz to:

1. Rozmieszczenie pułków niemieckich myśliwców
2. Określenie pogody
3. Planowanie brytyjskiego nalotu
4. Rozmieszczenie środków niemieckiej obrony przeciwlotniczej
5. Rozmieszczenie floty brytyjskich bombowców i samolotów wielozadaniowych Mosquito
6. Przeprowadzenie brytyjskiego nalotu i niemiecka obrona

W fazach 1-5 gracze dokonują rozstawienia swoich sił. W fazie szóstej dochodzi do walki. Strona brytyjska dysponuje flotą nocnych bombowców i samolotów wielozadaniowych Mosquito, a strona niemiecka broni się 4 pułkami nocnych myśliwców i łącznie 40 środkami obrony przeciwlotniczej. W tej fazie przeciwnicy na zmianę poruszają figurkami swoich samolotów – w każdej akcji wykonuje się ruch innym rodzajem sił powietrznych.

## 5 Przygotowanie rozgrywki

### Wybór stron

Najpierw należy uzgodnić czas trwania rozgrywki (np. dwa etapy nocne); rozegranie każdej nocy w grze trwa od 30 do 60 minut. Następnie należy wybrać strony: jeżeli gracze nie mogą dojść do porozumienia, ten który siedzi bliżej wyjścia będzie kierował stroną niemiecką.

### Podział rekwizytów

Znacznik punktów zwycięstwa należy położyć na polu oznaczonym „0” znajdującego się na planszy toru punktów zwycięstwa.

### Gracz reprezentujący stronę niemiecką otrzymuje:

4 karty poziomu paliwa  
4 figurki pułków nocnych myśliwców  
40 żetonów środków obrony przeciwlotniczej  
1 kartę pomocniczą z zasadami zdobywania punktów zwycięstwa przez stronę niemiecką

### Gracz reprezentujący stronę brytyjską otrzymuje:

1 figurkę floty bombowców  
1 figurkę samolotów wielozadaniowych Mosquito  
32 karty nawigacyjne służące do planowania trasy bombowców  
6 znaczników celu/żetonów bomb  
1 kartę pomocniczą z zasadami zdobywania punktów zwycięstwa przez stronę brytyjską

### Warunki zwycięstwa:

Zwycięża ten gracz, który po uzgodnionym czasie gry (po określonej liczbie etapów nocnych) zdobędzie więcej punktów zwycięstwa.

Uwaga: po rozegraniu danej nocy nie należy przesuwać znacznika punktów zwycięstwa na pole „0”. Należy po prostu grać dalej, ze znacznikiem odzwierciedlającym stan punktów zwycięstwa po poprzednim etapie nocnym.

Innym sposobem na wyłonienie zwycięzcy jest rozegranie dwóch etapów nocnych przy tej samej pogodzie, ze zmianą stron – aby szybko sprawdzić kto jest lepszym taktikiem.

## 6 6 faz gry

Podczas pierwszych pięciu faz każdej nocy obie strony rozmieszczają swoje siły i przygotowują się do walki, do której dochodzi w fazie 6.

### Faza nr 1:

#### Rozmieszczenie pułków niemieckich myśliwców

Podczas tej fazy należy rozmieścić pułki niemieckich myśliwców na dowolnych lotniskach na terenie zajmowanym przez Niemców, po jednym pułku na lotnisku. Aby rozstawić 2 lub więcej pułków na tym samym lotnisku, należy posiadać po poprzednim etapie na jego polu odpowiednio jeden lub więcej żetonów cystern z paliwem.

### Faza nr 2:

#### Określenie pogody

Gracz kierujący stroną brytyjską losuje kartę pogody i rozstawia na planszy znaczniki pogody zgodnie ze schematem zamieszczonym na wylosowanej karcie (patrz „Pogoda” na stronie 8).

## Faza nr 3:

### Planowanie brytyjskiego nalotu

Gracz reprezentujący stronę brytyjską w tajemnicy wybiera lotnisko, z którego wystartuje jego flota bombowców, miasto-cel nalotu oraz lotnisko powrotne. Kolor obramowania tarczy herbowej niemieckiego miasta na planszy wskazuje, czy jest ono celem „łatwym” (zielony), „średniotrudnym” (żółty) czy „trudnym” (czerwony). (Patrz ilustracje „herbów miast” na stronie 5 i „Kart nawigacyjnych” na stronie 6).

### Planowanie trasy bombowców za pomocą kart nawigacyjnych

Gracz kierujący stroną brytyjską bierze karty nawigacyjne i w tajemnicy planuje trasę nalotu swoich bombowców – przeciwnik nie może znać jego planów. Nalot należy zaplanować przy pomocy maksymalnie 14 kart nawigacyjnych. Po zakończeniu planowania karty z zaplanowaną trasą wyprawę należy umieścić na wierzchu stosu kart które nie zostały użyte.

## Faza nr 4:

### Rozmieszczenie środków niemieckiej obrony przeciwlotniczej

Gracz kierujący stroną niemiecką dysponuje łącznie 40 środkami obrony plot. Od jego decyzji zależy, ile z nich rozmieści na danym polu. Po ich rozmieszczeniu gracz reprezentujący stronę brytyjską nie może już zmieniać zaplanowanej trasy bombowców. W kolejnej fazie nr 4 – podczas następnej nocy – gracz kierujący stroną niemiecką może przemieścić i rozstawić w dowolny inny sposób wszystkie środki obrony przeciwlotniczej, z wyjątkiem schronów dla ludności cywilnej.

## Faza nr 5:

### Rozmieszczenie floty brytyjskich bombowców i samolotów wielozadaniowych Mosquito

Gracz reprezentujący stronę brytyjską rozstawia swoje figurki na lotniskach, zgodnie z planem opracowanym w tajemnicy w fazie nr 3. Mosquito i bombowce nie mogą startować z tego samego lotniska.

## Faza nr 6:

### Przeprowadzenie brytyjskiego nalotu i niemiecka obrona

#### Kolejność wykonywania akcji:

1. Brytyjskie Mosquito
2. Pułki niemieckich myśliwców
3. Brytyjska flota bombowców

4. Brytyjskie Mosquito
5. Pułki niemieckich myśliwców
6. Brytyjska flota bombowców itd.

W tej fazie gracze wykonują swoje akcje do czasu, kiedy wszystkie samoloty wylądują (noc kończy się, kiedy samoloty obu stron znajdą się na lotniskach).

#### Przebieg walk

Punkty zwycięstwa zdobywane są min. w toku walk, do których dochodzi tylko wtedy, kiedy siły przeciwników znajdują się na tym samym polu:

1. Jeżeli niemiecki pułk myśliwców wlatuje na pole zajmowane przez Mosquito – Mosquito atakują i zdobywają punkty zwycięstwa dla strony brytyjskiej.
2. Jeżeli flota bombowców wlatuje na pole z artylerią plot. lub pułkiem niemieckich myśliwców – siły niemieckie atakują i zdobywają punkty zwycięstwa dla strony niemieckiej.
3. Bombowce atakują miasto-cel nalotu, kiedy tylko znajdą się na polu tego miasta i zdobywają punkty zwycięstwa dla strony brytyjskiej.

Kiedy jedna ze stron zdobywa punkty zwycięstwa (PZ) – znacznik punktów zwycięstwa przesuwany jest w odpowiednią stronę, kiedy dana strona traci punkty zwycięstwa (PZ) – znacznik przesuwany jest w stronę przeciwną. Przykład: Znacznik PZ znajduje się na polu oznaczonym „6”. Strona brytyjska traci 2 PZ za to, że flota bombowców wleciała w burzę; należy przesunąć znacznik PZ w stronę niemiecką, na pole po stronie brytyjskiej oznaczone „4”.

## 7 Funkcje rekwizytów i sposoby ich wykorzystania

#### Plansza

Plansza przedstawia mapę terenu od wschodniej Anglii do Berlina, od Danii aż po Alpy. Znajdują się na niej 4 lotniska brytyjskie, 19 lotnisk należących do strony niemieckiej, 11 niemieckich miast, tor punktów zwycięstwa oraz wskaźnik kierunku wiatru z oznaczeniem fazy księżycy i letniej pory roku.

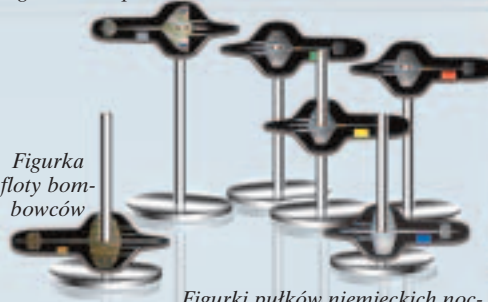
#### Herby miast i ich znaczenie



Każde miasto oznaczone jest herbem, określającym poziom trudności dotarcia do niego jako celu ataku. Miasta dzielą się na cele „łatwe” (kolor zielony), „średniotrudne” (żółty) i „trudne” (czerwony). Im trudniejszy jest cel, tym więcej punktów zwycięstwa zdobywa strona brytyjska za jego zbombardowanie. Plansza podzielona jest na 43 pola – ponumerowane sześcioboki, a każdy z nich to potencjalny rejon operacyjny, określany jako „heks”. Samoloty nie mogą opuszczać planszy.

#### 6 figurek samolotów

Figurka Mosquito



Figurka floty bombowców

Figurki pułków niemieckich nocnych myśliwców

Każda z figurek oznacza wiele samolotów. Z tego powodu po poniesieniu strat (tzn. zdobyciu punktów zwycięstwa przez stronę przeciwną) żadna z figurek nie jest usuwana z gry.

Samoloty mogą znajdować się w trzech różnych położeniach: przed startem i po każdym lądowaniu samoloty zajmują swoją podstawową pozycję – należy przesunąć figurkę na dół, wzdłuż wspornika podstawki. W powietrzu samoloty mogą lecieć na małej (figurka pośrodku wspornika) lub dużej wysokości (figurka na górze wspornika).

#### Brytyjska flota bombowców (1 figurka)



W fazie nr 5 należy umieścić na planszy figurkę brytyjskiej floty bombowców, natomiast w fazie nr 6 bombowce startują w kierunku wskazanym przez kartę nawigacyjną. W akcji floty bombowców porusza się ona do przodu o jeden heks, a kierunek lotu określany jest wcześniej podczas planowania trasy przelotu. Bombowce nie mogą atakować miast, nad którymi przelatują na trasie do miasta-celu i z powrotem, tzn. nie mogą atakować miast nie będących celem nalotu.

Brytyjska flota bombowców w swoim 1. ruchu może wznieść się na niski pułap (środek wspornika) lub wysoki pułap (górną wspornika): po podjęciu tej decyzji nie można już tej nocy zmienić pułapu lotu bombowców. Jeżeli flota bombowców atakuje miasto-cel z małej wysokości, strona brytyjska zdobywa dodatkowo 4 punkty zwycięstwa. Wiąże się to również z ryzykiem – niemiecka artyleria plot. za ostrzelanie floty bombowców przelatującej na niskim pułapie zdobywa nie 1, ale 3 (+2 dodatkowe) punkty zwycięstwa.

#### Karty nawigacyjne



W fazie nr 3 gracz kierujący stroną brytyjską za pomocą kart nawigacyjnych planuje trasę przelotu floty bombowców. Każda karta nawigacyjna wskazuje na przyszły kierunek lotu – można przesunąć figurkę z danego heksu na sąsiedni, pokonując łącznie do 14 heksów podczas jednego etapu nocnego.

Aby zaplanować trasę, należy w tajemnicy wybrać lotnisko na terenie Anglii, z którego wystartują bombowce, niemieckie miasto-cel oraz lotnisko na terenie Anglii, na którym wylądują bombowce. Planując kolejne ruchy, należy kłaść na stosie – jedna po drugiej – karty nawigacyjne z odpowiednim kierunkiem lotu.

W każdym kolejnym ruchu można utrzymać kierunek lotu bombowców lub zmienić go o jeden „obrót” w lewo lub w prawo (np. z kierunku wschodniego na północno-wschodni lub południowo-wschodni, ale nie na południowo-zachodni). Kierunek lotu można zmienić dowolnie – niezależnie od powyższych ograniczeń – jedynie kiedy bombowce znajdują się nad miastem-celem. Ostatnia karta, położona na stosie wskazuje lotnisko w Anglii, na którym wylądować flota bombowców.

Po zaplanowaniu całej trasy lotu należy obrócić stos kart, tak aby pierwsza z położonych kart znajdowała się na górze, awerssem do dołu. Należy następnie położyć stos kart z zaplanowanymi ruchami na pozostałych kartach nawigacyjnych, aby przeciwnik nie zorientował się jak długa będzie trasa przelotu.

W kolejnych akcjach fazy nr 6 flota bombowców porusza się w zaplanowanych kierunkach. W tym celu odkrywa się kolejno karty leżące na górze stosu i przesuwają planszy figurkę bombowców w zaplanowanym kierunku. Procedurę taką powtarza się dla każdej kolejnej karty na stosie.



**Uwaga:** W lecie obaj gracze mogą zdobywać dodatkowe punkty zwycięstwa począwszy od ósmej z kolei karty nawigacyjnej. W etapach letnich gracz kierujący stroną brytyjską umieszcza – celem przypomnienia – kartę oznaczającą letnią porę roku na siódmej z kolei karcie zaplanowanego ruchu.

#### Mosquito (1 figurka)



Samoloty wielozadaniowe Mosquito wspierają flotę bombowców w nalotach na Niemcy. Mosquito ignorują kierunek wiatru i mogą przesunąć się o jeden lub dwa heksy w dowolnym kierunku, a ich zasięg jest nieograniczony. Mosquito mogą również krażyć, pozostając na tym samym heksie. Poza tym nie mogą być ostrzelane przez niemiecką artylerię plot. Mosquito mogą tuż po starcie lecieć na dowolnym pułapie (nisko lub wysoko), a następnie mogą z ruchu na ruch zmieniać wysokość lotu. Kiedy lecą na niskim pułapie, wprowadza się modyfikator -1 PZ dla strony brytyjskiej podczas walki z niemieckimi myśliwcami.

Mosquito mają następujący wpływ na grę:

1. Kiedy niemiecki pułk myśliwców wlatuje na heks z Mosquito, Mosquito atakują i zdobywają 1 PZ za każdy pułk wroga, do maksymalnie 2 PZ (tzn. jeżeli np. 3 pułki myśliwców wleciały na heks z Mosquito, strona brytyjska zdobywa tylko 2 PZ).

2. Mosquito blokują niemieckie lotniska i atakują startujące oraz lądujące niemieckie myśliwce. Start lub lądowanie pułku niemieckich myśliwców w obecności Mosquito daje stronie brytyjskiej 1 punkt zwycięstwa.

3. Gracz kierujący stroną brytyjską dysponuje 6 dwustronnymi żetonami: jedna to znacznik celu, a druga oznacza lekkie bomby. Mogą być one zrzucane z Mosquito w dowolnej kombinacji, a wyboru dokonuje gracz tuż przed ich zrzuceniem. Po zrzuceniu znaczników/bomb, danej nocy są one już niedostępne.



3a. Mosquito mogą zrzucić znaczniki celu ponad miastem będącym celem nalotu, dając tym samym stronie brytyjskiej w chwili nalotu na miasto dodatkowo 1 punkt zwycięstwa za każdy znacznik. Znaczniki celu można zrzucić także na inne miasta dla zmylenia obrony. Znaczniki mogą być zrzucone w dowolnym momencie, nie tylko w etapie, w którym bombowce docierają nad cel.

3b. Mosquito mogą zrzucić jeden lub więcej żetonów bomb, bombardując niemieckie lotnisko, nad którym przelatują – aby wykonać taki atak muszą lecieć na niskim pułapie. Lądowanie pułku niemieckich myśliwców ze zbombardowanego lotniska lub start na zbombardowanym lotnisku daje stronie brytyjskiej 1 PZ za każdy żeton bomb zrzuconych wcześniej na to lotnisko.

3c. Mosquito mogą również niszczyć środki obrony plot. wroga – w tym celu muszą również lecieć na niskim pułapie: należy w takim przypadku położyć jeden lub więcej żetonów bomb na środkach obrony plot. znajdujących się na heksie, nad którym przelatuje Mosquito – do końca danego etapu nocnego dane środki obrony są wyłączone z akcji. Schrony dla ludności cywilnej nie mogą być niszczone. Jeżeli Mosquito zniszczą balony zaporowe, gracz kierujący stroną niemiecką nie zdobywa PZ za daną zaporę.

#### Cztery niemieckie pułki nocnych myśliwców (4 figurki)



Każdy pułk niemieckich myśliwców reprezentuje jedna figurka. W fazie nr 1, pułki są rozmieszczane na obszarach zajętych przez Niemców (tylko jeden pułk na lotnisku, chyba że są tam obecne cysterny z paliwem), pułki te startują w fazie nr 6. W każdej akcji strony niemieckiej, reprezentują ją gracz może poruszyć każdy z pułków myśliwców. Pułki te mogą poruszać się o jeden heks w dowolnym kierunku. Zasięg niemieckich myśliwców determinowany jest przez poziom paliwa, a po każdym ruchu zaznacza się na specjalnych kartach zmniejszający się poziom paliwa poszczególnych pułków.



### Karty poziomu paliwa

Każdy pułk niemieckich myśliwców ma kartę poziomu paliwa, na której po każdym ruchu zaznacza się zużycie 1, 2, lub 3 jednostek paliwa. Dzięki temu można łatwo zorientować się, jakim zasięgiem w danym momencie dysponują wszystkie pułki. Podstawowe **zużycie paliwa** wynosi 2 jednostki za każdy pokonany heks, bez względu na pułap lotu.



Jeżeli **pułk leci pod wiatr** (tzn. w kierunku dokładnie przeciwnym do kierunku wiatru), zużycie paliwa wzrasta do 3 jednostek za heks.

Jeżeli **pułk leci z wiatrem** (tzn. w kierunku dokładnie zgodnym z kierunkiem wiatru), zużycie paliwa wynosi 1 jednostkę lub też – **jest to wybór gracza – pułk może przelecieć 2 hekсы za 2 jednostki paliwa.**

Jeżeli pułk nie ląduje ani nie przelatuje na inny heks, oznacza to że krąży na tym samym polu, zużywając 1 jednostkę paliwa. Jeżeli po wykonaniu ruchu wskaźnik paliwa pokazuje 0, oznacza to że pułk w następnej akcji musi wylądować na tym heksie. Jeżeli pułk nie doleci na czas do lotniska, musi przymusowo lądować na ziemi.

### Pułap lotu i zużycie paliwa

Kiedy pułk startuje, może przelecieć na sąsiedni heks, ale wyłącznie na małej wysokości. Jeżeli pułk pozostaje na polu z którego wystartował, może zużyć 2 jednostki paliwa, by wznieść się od razu na wysoki pułap. W innych przypadkach pułk może wznosić się lub zmniejszać pułap lotu po każdym ruchu. Zmiana pułapu podczas lotu nie powoduje dodatkowego zużycia paliwa. Jeżeli myśliwce lecą poniżej bombowców, gracz reprezentujący stronę niemiecką otrzymuje karę -1 PZ za każdy pułk (tzn. zdobywa podczas ataku na bombowce o 1 PZ mniej niż normalnie).

### Lądowanie awaryjne na terenie Niemiec:

Stroną brytyjską zdobywa 2 PZ za każde awaryjne lądowanie awaryjne pułku niemieckich myśliwców, a dany pułk nie może ponownie startować tej samej nocy.

### Lądowanie awaryjne na terenie Anglii lub na morzu:

Stroną brytyjską zdobywa 4 PZ za każdy pułk, a dany pułk jest stracony. Jego figurka do końca gry jest niedostępna.

*Uwaga: można dobrowolnie wylądować swoimi myśliwcami, nawet jeżeli dysponują jeszcze paliwem – aby je zatankować i w następnej akcji wystartować nimi ponownie.*

### Niemiecka obrona przeciwlotnicza:

Przed rozpoczęciem rozgrywki, gracz kierujący stroną niemiecką otrzymuje 40 żetonów środków obrony plot., które w fazie nr 3 rozmieszcza na planszy.

Nie można rozmieszczać środków obrony plot. na heksach o numerach 1, 2, 3, 8, 9, 10, 16, 17 i 23. Nie ma ograniczeń w ilości środków obrony plot., jakie można rozmieścić na jednym polu, a efekt niektórych z nich się kumuluje. Jednakże naziemna obrona plot. wchodzi do akcji jedynie wtedy, kiedy bombowce wlecą na dany heks (jedynym wyjątkiem jest straż pożarna).

Na początku każdej nocy można przegrupować wszystkie środki obrony plot. poza schronami. W tym celu należy w fazie nr 4 należy przemieścić dowolną ilość żetonów.

Są dwa rodzaje środków naziemnej obrony plot. – zwykle (obramowane na czerwono) i zaawansowane (obramowane na szaro).

Do zwykłych należą: artyleria plot., reflektory plot. i radary. Jeżeli gracze chcą zagłębić się bardziej w możliwości strategicznego planowania, jakie oferuje gra, mogą po prostu odwrócić żetony z czerwonym obramowaniem na stronę z szarym obramowaniem i korzystać z zaawansowanych środków obrony plot., do których należą: zasłona dymna, cysterny z paliwem, straż pożarna i balony zaporowe.

**Uwaga:** można stosować zarówno podstawowe, jak i zaawansowane środki obrony plot.

### Artyleria plot.



Za każdym razem, kiedy flota bombowców przelatuje nad artylerią plot., strona niemiecka zdobywa 1 PZ.

### Reflektory plot.



Reflektory oświetlają bombowce i oslepiają ich załogi.

Jeżeli reflektory znajdują się na jednym heksie z artylerią plot., strona niemiecka zdobywa dodatkowy 1 PZ za ostrzelanie bombowców. Efekt wielu reflektorów plot. kumuluje się, tak więc 2 żetony reflektorów dają bonus +2 PZ dla każdego żetonu art. plot. Jeżeli na polu z reflektorami plot. znajduje się pułk myśliwców, strona niemiecka zdobywa dodatkowo +1 PZ za

każdy żeton reflektorów. Nad miastem-celom strona brytyjska traci jeden PZ za każdy żeton reflektorów plot.

### Radar



Radar pomaga myśliwcom w wykryciu bombowców. Jeżeli pułk myśliwców atakuje flotę bombowców na polu z radarem, strona niemiecka zdobywa otrzymuje bonus +1 PZ za każdy pułk myśliwców.

### Cysterny z paliwem



Cysterny z paliwem rozmieszczane są na lotniskach. Na lotnisku z żetonem cysterny może lądować lub startować z niego więcej niż jeden pułk myśliwców. Każdy żeton cysterny umożliwia lądowanie i start jednemu dodatkowemu pułkowi.

### Zasłona dymna



Jeżeli zasłona dymna osłania miasto-cel, strona brytyjska traci 1 PZ za każdy żeton zasłony. Za każdy żeton zasłony dymnej na heksie, Mosquito muszą zrzucić dodatkowy żeton bomb, aby trafić w cel. Na przykład jeżeli na heksie są dwa żetony zasłony dymnej, Mosquito muszą zrzucić 3 żetony bomb, aby zbombardować lotnisko lub zniszczyć środek obrony plot. na tym heksie.

### Schrony dla ludności cywilnej



Schrony chronią mieszkańców miast. Stroną brytyjską zdobywa o 2 PZ mniej podczas nalotu za każdy schron znajdujący się w mieście celu.

### Balony zaporowe



Mosquito mogą blokować lotniska – można zabezpieczyć się przed tym balonami zaporowymi. Ponadto za pomocą balonów zaporowych strona niemiecka może utrudniać ataki bombowe prowadzone przez Mosquito na swoje środki obrony plot. W tym celu należy na danym polu



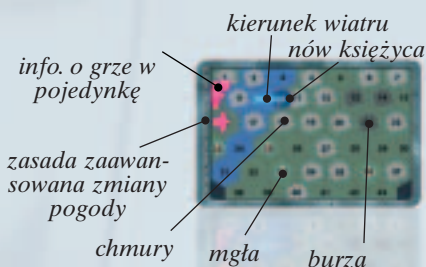
rozmieścić jeden lub więcej żetonów balonów zaporowych. Kiedy Mosquito wykonują atak bombowy (zrzucając za jednym razem jeden lub więcej żetonów bomb) na dane pole, strona niemiecka zdobywa 1 PZ za każdy żeton balonów zaporowych (pomimo tego środka obrony plot. są zniszczone). Jeżeli Mosquito zniszczą balony zaporowe, gracz kierujący stroną niemiecką nie zdobywa PZ za daną zaporę.

### Straż pożarna



Jednostki straży pożarna mogą być rozmieszczane wyłącznie w miastach. Jeżeli w mieście-celu znajduje się straż pożarna, strona brytyjska zdobywa za nalot o 1 PZ mniej. Jednostki straży pożarnej, które znajdują się w odległości do dwóch heksów od miasto-celu, mogą zostać wezwane do tego miasta natychmiast po nalocie. W takim przypadku do neutralizacji jednego brytyjskiego PZ wymagane są dwie jednostki straży.

### Pogoda



Każda karta pogody oznacza konkretny scenariusz pogodowy, obejmujący całą planszę. Przed rozpoczęciem gry karty należy potasować i położyć zakryte obok planszy.

W fazie nr 2 gracz kierujący stroną brytyjską losuje kartę pogody, odwraca ją i odpowiednio rozstawia na planszy znaczniki pogody: rozmieszcza znaczniki chmur, burz i mgły oraz zaznacza kierunek wiatru. Na odpowiednich polach na planszy kładzie znacznik fazy księżyca i ew. znacznik letniej pory roku.

### Znaczniki pogody i ich wpływ na grę

#### Chmury



#### Znaczenie dla strony niemieckiej:

Podczas ataku na bombowce znajdujące się w chmurach, każdy pułk zdobywa o 1 PZ mniej (1 PZ zamiast 2 PZ za atak).

#### Znaczenie dla strony brytyjskiej:

1. Jeżeli miasto-cel nalotu zakrywają chmury, należy odjąć 5 PZ od wartości miasta wyrażonej w punktach zwycięstwa.

2. Wprowadza się modyfikator -1 PZ podczas ataku Mosquito na niemieckie myśliwce.

#### Burza



#### Znaczenie dla strony niemieckiej:

1. Podczas ataku na bombowce w burzy, każdy pułk zdobywa o 2 PZ mniej (innymi słowy do ataku i zdobycia PZ dochodzi wyłącznie przy pełni księżyca lub w lecie).

#### 2. Start i lądowanie podczas burzy

Strona brytyjska otrzymuje 1 PZ za start lub lądowanie pułku niemieckich myśliwców podczas burzy.

#### Znaczenie dla strony brytyjskiej:

1. Jeżeli nad miastem-celom nalotu panuje burza, należy odjąć 7 PZ od wartości miasta.

2. Kiedy flota bombowców leci przez burzę, strona brytyjska traci 2 PZ.

3. Wprowadza się modyfikator -2 PZ podczas ataku Mosquito na niemieckie myśliwce.

#### Mgła



#### Znaczenie dla strony niemieckiej:

#### Start we mgle

Strona brytyjska zdobywa 1 PZ.

#### Lądowanie we mgle

Strona brytyjska zdobywa 1 PZ.

#### Znaczenie dla strony brytyjskiej:

#### Start we mgle

Zwykle flota bombowców nie startuje przy złej pogodzie, ponieważ gracz kierujący stroną brytyjską zna pogodę kiedy planuje trasę przelotu. Jednakże start we mgle jest technicznie możliwy – w takim przypadku strona brytyjska traci 1 PZ. Mgła nie ma wpływu na Mosquito.

#### Lądowanie we mgle

Strona brytyjska traci 2 PZ.

#### Nalot we mgle

Należy odjąć 3 PZ od wartości miasta wyrażonej w punktach zwycięstwa.

#### Pełnia księżyca



#### Znaczenie dla strony niemieckiej:

Podczas pełni strona niemiecka zdobywa dodatkowy 1 PZ za atak każdego pułku myśliwców na flotę bombowców.

#### Znaczenie dla strony brytyjskiej:

Strona brytyjska zdobywa dodatkowe 3 PZ podczas nalotu na miasto-cel.

Mosquito zdobywają dodatkowy 1 PZ za każdy atakowany pułk niemieckich myśliwców.

#### Nów księżyca



Podczas nowiu strona brytyjska zdobywa o 3 PZ mniej podczas nalotu na miasto-cel.

#### Kierunek wiatru



#### Znaczenie dla strony niemieckiej:

(patrz „Karty poziomu paliwa” na stronie 7)

#### Lato



Latem, począwszy od zagrania ósmej z kolei karty nawigacyjnej, za każdym razem, kiedy flota bombowców wlatuje na heks z niemieckimi myśliwcami, strona niemiecka zdobywa dodatkowy 1 PZ za każdy pułk myśliwców (patrz „Karty nawigacyjne” na stronie 6). Po zagraniu ósmej z kolei karty nawigacyjnej, Mosquito zdobywają dodatkowy 1 PZ za atak na niemieckie myśliwce, bez względu na to, ile pułków znajduje się na jednym polu.

## 8

### Zasady zaawansowane

#### 1. Większy udźwig Mosquito

Mosquito zabierają 8, zamiast normalnie zabieranych 6 znaczników celu/żetonów bomb. Jednocześnie za nalot na miasto-cel flota bombowców zdobywa o 2 PZ mniej.



## 2. Zmienna pogoda



Na kartach pogody widnieje napis, np. „weather change before move 5 and 10” (zmiana pogody przed akcją nr 5 i nr 10 – patrz ilustracja), oznaczający że w opisanych momentach rozgrywki zmienia się pogoda. W talii zaplanowanych kart nawigacyjnych, wyznaczających trasę przelotu bombowców, należy w odpowiednich miejscach umieścić karty zmiany pogody (Change of Weather) – w tym przypadku przed kartą nr 5 i przed kartą nr 10.



Po odkryciu karty zmiany pogody, należy wylosować kartę zmiany kierunku wiatru, aby określić nowy kierunek wiatru (w tym przypadku o jeden obrót w prawo – patrz ilustracja poniżej). Wszystkie inne znaczniki pogody (w tym mgły) należy przesunąć o 2 heksy w kierunku, w jakim wieje wiatr. Znaczniki pogody, które musiałyby zostać



przesunięte poza planszę, należy umieścić na heksach po jej przeciwnej stronie.



### 3. a) Zmiana trasy bombowców

Aby móc reagować na zmiany pogody, podczas których miasto-cel nalotu może zostać zasłonięte przez chmury lub burzę, można zmienić cel nalotu. Po zmianie pogody (czyli wyciągnięciu karty zmiany pogody) gracz reprezentujący stronę brytyjską może przed wykonaniem ruchu zmienić zaplanowaną trasę

bombowców (na takich samych zasadach jak zwykle planowanie trasy przelotu), biorąc karty nawigacyjne i ustalając nową trasę. Należy pamiętać o ograniczeniu do maksymalnie 14 ruchów floty bombowców – jeżeli więc zmiana pogody następuje po akcji nr 4 (przed ruchem nr 5), gracz kierujący stroną brytyjską może użyć do 10 kart nawigacyjnych, aby zaplanować nową trasę. Jeżeli przy użyciu pozostałych kart nie można osiągnąć zapasowego celu wyprawy, należy wykonać nalot na cel wyznaczony na początku.

### 3. b) Zmiana trasy przelotu po nalocie

Zasada ta umożliwi zmianę trasy powrotnej bombowców po wykonaniu nalotu. Można wybrać bezpieczniejszą trasę, widząc jak rozmieszczone są środki obrony plot. Podczas tego planowania obowiązują pewne ograniczenia: można użyć tyłu kart, aby ilość ruchów wykonanych na całej trasie przelotu nie przekraczała 14 (patrz opis fazy nr 3, strona 5).

## 4. Medale



Zasada ta umożliwi zdobywanie odznaczeń przez każdą ze stron. Nie można używać medali w tym samym etapie, w którym zostały zdobyte. Po wykorzystaniu medale są usuwane z gry. Nie ma ograniczenia w liczbie medali, jakie można zdobyć jednej nocy, można natomiast „przenieść” medale zdobyte poprzedniej nocy na następną noc.

#### Medale niemieckie:

za każdym razem, kiedy flota bombowców znajduje się na jednym heksie z 3 lub 4 pułkami myśliwców, gracz kierujący stroną niemiecką zdobywa odpowiednio 1 lub 2 medale.

#### Medale brytyjskie:

za każdym razem – poza pierwszym i ostatnim ruchem – kiedy flota bombowców nie znajduje się na jednym heksie z niemieckimi myśliwcami, gracz reprezentujący stronę brytyjską zdobywa 2 medale.

#### Wykorzystanie medali niemieckich:

1. Po tym, jak niemieckie myśliwce znalazły się na danym heksie, można na nim umieścić jeden lub dwa medale. Jeżeli na tak oznaczonym polu dojdzie do walki pomiędzy flotą bombowców a jednym lub więcej pułkami niemieckich myśliwców, strona niemiecka zdobywa 1 PZ za każdy medal. Po następnym ruchu należy zdjąć z planszy te medale, bez względu na to czy doszło do walki.

2. Można wykorzystać medal, aby ograniczyć zużycie paliwa o jedną jednostkę przez jeden pułk myśliwców. W ten sposób można wykorzystać medal tylko raz jednej nocy.

3. Za pomocą medalu można naprawić zbombardowane lotnisko lub zniszczony środek obrony plot.

#### Wykorzystanie medali brytyjskich:

1. Po poruszeniu się bombowców, gracz kierujący stroną brytyjską może po swoim ruchu wyłączyć na daną noc z działania dowolny żeton radaru, artylerii plot. lub reflektorów plot. Dany środek obrony plot. musi znajdować się na polu na którym są bombowce lub znacznik celu.

2. Mosquito mogą wykorzystywać medale jako bomby lub znaczniki celu. Medali można użyć w ten sposób wyłącznie w akcji, kiedy Mosquito zrzucają bomby/znaczniki celów. Liczba użytych medali nie może przekraczać ilości zrzuconych żetonów bomb/znaczników celu.

3. Podczas ataku niemieckich myśliwców, gracz kierujący stroną brytyjską może używać medali aby zmniejszać ilość PZ zdobywanych przez stronę niemiecką – jeden medal za jeden PZ. Wyjątek: nie można wykorzystywać w ten sposób medali na heksie z niemieckimi medalami.

## 5. Podświetlanie chmur

Jeżeli bombowce lecą ponad chmurami, a na danym polu znajdują się 2 lub więcej żetonów reflektorów plot. i niemieckie myśliwce, efekt reflektorów jest podwajany, ponieważ podświetlają one chmury dla załóg myśliwców, a bombowce są widoczne na ich tle „jak na dłoni” – jest to możliwe jedynie wtedy, jeżeli zarówno bombowce, jak i myśliwce znajdują się powyżej chmur.

## 6. Artyleria plot. przeszkadza własnym myśliwcom

Za każdy żeton art. plot. na danym heksie powyżej jednego, atakujące bombowce pułki niemieckich myśliwców zdobywają o 1 PZ mniej. Na przykład: 3 żetony art. plot. = 2 PZ mniej. Należy najpierw podliczyć punkty zdobywane za atak na bombowce, a dopiero potem uwzględnić negatywny modyfikator za zagęszczenie art. plot..

## 7. Specjalna instalacja paliwowa

#### MW50-Marker



Po użyciu tego żetonu, na początku nocy jeden z 3 niemieckich pułków myśliwców nocnych typu Messerschmitt wyposażony zostaje w zbiorniki ze specjalnym paliwem dodatkowym. Umożliwia to temu pułkowi jednorazowe pokonanie podczas ruchu dwóch, a nie jednego heksu, aby np. móc wyprzedzić bombowce. Na wykonanie tego specjalnego ruchu zużywa się zgodnie z normalnymi zasadami 4 jednostki paliwa za ruch o dwa pola, 2 jednostki przy sprzyjającym wietrze, 6 jednostek przy wietrze czołowym itp. Po wykorzystaniu instalacji paliwowej MW 50 należy obrócić żeton na drugą stronę, aby zaznaczyć że instalacja jest pusta.

## 9

## Samodzielne rozegranie misji

Można grać w „Duel in the Dark” samodzielnie. W takim przypadku kieruje się stroną niemiecką, a poczynania strony brytyjskiej kierowane są za pomocą kart nawigacyjnych.

### 1. Przygotowanie

Najpierw należy podzielić talię kart nawigacyjnych na dwie części. Jedna z nich obejmuje lot bombowców nad cel i zawiera wyłącznie karty z kierunkami lotu: północno-wschodnim, wschodnim i południowo-wschodnim. Druga część obejmuje lot powrotny i zawiera wyłącznie karty z kierunkami lotu: północno-zachodnim, zachodnim i południowo-zachodnim. Należy potasować każdą z części tali.

### 2. Rozmieszczenie pułków niemieckich myśliwców i środków obrony plot.

Pułki myśliwców i środki obrony plot. rozmieszczane są tak jak w normalnej grze.

### 3. Rozmieszczanie floty bombowców, Mosquito i znaczników pogody



Pogodę określa się losując kartę ze stosu kart pogody. Karta ta pokazuje również lotnisko, z którego startują brytyjskie samoloty („B” dla bombowców i „M” dla Mosquito), a także czy bombowce mają wykonać nalot na pierwsze, czy drugie miasto nad którym będą przelatywać (zarys herbu miasta z cyfrą 1 lub 2).

### 4. Przeprowadzenie brytyjskiego nalotu i niemiecka obrona

Mosquito lecą zawsze na dużym pułapie i z niego wykonują bombardowania. Podczas lotu nad cel Mosquito umieszczane są zawsze na heksie znajdującym się na wschód od bombowców, natomiast podczas lotu powrotnego lecą po zachodniej stronie bombowców.

Strona niemiecka rozpoczyna grę od startu pułków nocnych myśliwców.

Należy odkryć kartę nawigacyjną z tali kart lotu nad cel: bombowce poruszają się w tym kierunku. Jeżeli karta nawigacyjna nakazuje niezgodną z przepisami zmianę kursu lotu (zmianę o dwa kierunki lub więcej), należy po prostu wziąć następną kartę.

W locie nad cel Mosquito lecą zawsze po wschodniej stronie bombowców, a podczas lotu powrotnego po zachodniej stronie bombowców, bez względu na to, jaki jest

kierunek lotu bombowców. Jeżeli Mosquito przelatują nad lotniskiem – zrzucają bomby.

Kiedy bombowce są nad miastem-cel, każdy niewykorzystany żeton bomb/znaczników celu traktowany jest jak znacznik celu.

### 5. Walki

Rozgrywane tak samo jak w grze dwuosobowej.

### 6. Miasto-cel nalotu

Flota bombowców może zbombardować wyłącznie miasto wskazane na karcie pogody – czyli pierwsze lub drugie z kolei, nad którym się znajduje.

### 7. Lot powrotny bombowców

Po wykonaniu nalotu na miasto, bombowce zawracają – należy odkryć kartę nawigacyjną z tali kart lotu powrotnego.

**Uwaga:** zasady zaawansowane nie są stosowane podczas samodzielnego rozgrywania misji.

## Rozgrywka przykładowa



## Faza nr 1:

### Rozmieszczenie pułków niemieckich myśliwców

Podczas tej fazy należy rozmieścić pułki niemieckich myśliwców na dowolnych lotniskach na terenie zajmowanym przez Niemców, po jednym pułku na lotnisku (chyba że na lotnisku są cysterny).

## Faza nr 2:

### Określenie pogody

Gracz kierujący stroną brytyjską losuje kartę pogody i rozstawia na planszy znaczniki pogody – zgodnie ze schematem zamieszczonym na wylosowanej karcie.

(patrz „Znaczniki pogody i ich wpływ na grę” na stronie 8).



### Faza nr 3:

#### Planowanie brytyjskiego nalotu

Tak jak widać na ilustracji, gracz zdecydował się na zaplanowanie trasy przelotu bombowców liczącej 6 ruchów z maksymalnie 14 (czerwone cienie oznaczają lot nad cel, a zielone cienie trasę powrotną). Na potrzeby niniejszego przykładu pokazano odkryte karty nawigacyjne – jedną za drugą – w kolejności odzwierciedlającej zaplanowaną trasę przelotu, zanim zostały odwrócone rewersami do góry i ułożone na stosie. Podczas planowania nalotu przeciwnik nie może poznać planu gracza kierującego stroną brytyjską.



### Faza nr 4:

#### Rozmieszczenie środków niemieckiej obrony przeciwlotniczej

Gracz kierujący stroną niemiecką dysponuje łącznie 40 środkami obrony plot. Od jego decyzji zależy, ile z nich rozmieści na danym polu. Po ich rozmieszczeniu gracz reprezentujący stronę brytyjską nie może już zmieniać zaplanowanej trasy bombowców.





### Faza nr 5:

#### Rozmieszczenie floty brytyjskich bombowców i samolotów wielozadaniowych Mosquito

Gracz kierujący stroną brytyjską musi ustawić figurkę floty bombowców na lotnisku, które wybrał w fazie nr 3 – podczas planowania nalotu. Figurka samolotów wielozadaniowych Mosquito może zostać postawiona na dowolnym innym lotnisku na terenie Anglii. Była to ostatnia faza planowania i rozmieszczania sił. Czas na rozpoczęcie walki.



### Przeprowadzenie brytyjskiego nalotu i niemiecka obrona

### Faza nr 6:

#### Przeprowadzenie brytyjskiego nalotu i niemiecka obrona

##### Akcja nr 1:

Mosquito mogą poruszyć się o dwa hekсы w dowolnym kierunku. Na przykładzie Mosquito lecą na hekсы oznaczone numerem 17. To doskonała pozycja wypadowa, aby zareagować na zbliżający się ruch niemieckich nocnych myśliwców.

**Akcja nr 2:**

Niemieckie myśliwce startują z lotnisk i lecą na spotkanie brytyjskich bombowców, które jeszcze nie wystartowały z Anglii. Tak jak pokazano na rysunku, dwa pułki wlatują na heks zajmowany przez Mosquito. Strona brytyjska zdobywa 3 PZ (po jednym za każdy pułk wlatujący na heks z Mosquito plus jeden za pełnię księżyca – patrz karty pomocnicze z zasadami zdobywania punktów zwycięstwa). Należy przesunąć znacznik punktów zwycięstwa na pole „3” po stronie brytyjskiej. Należy również zaznaczyć zużycie paliwa: pułk myśliwców typu Dornier mógł poruszyć się o dwa hekсы z lotniska, ponieważ leciał idealnie z wiatrem. Ponadto Dornieri lecą na dużym pułapie, a pozostałe pułki na niskim pułapie.

*Wskazówka: należy pamiętać o wskaźnikach poziomu paliwa. Jeżeli pułk zużyje całe paliwo i nie doleci na własne lotnisko, do końca etapu nocnego nie bierze już udziału w akcji.*

**Akcja nr 3:**

Gracz kierujący stroną brytyjską odkrywa pierwszą kartę nawigacyjną z talii i porusza figurkę bombowców w kierunku wskazanym na karcie – zgodnie z tym co zaplanował wcześniej. Bombowce lecą na północny wschód, na dużej wysokości – i zarazem jak się okazało na heks z czyhającym na nie pułkiem niemieckich myśliwców. Strona niemiecka zdobywa 3 PZ – dwa za atak myśliwców i jeden za pełnię księżyca. Należy przesunąć znacznik punktów zwycięstwa na pole „0”.





**Akcja nr 4:**  
Teraz ruch Mosquito. Lecą one na heks, na którym zaraz znajdują się bombowce – aby je chronić.

*Wskazówka: ponieważ Mosquito mogą poruszać się o dwa heksy, można wykorzystywać je jako przynętę i wprowadzać w błąd przeciwnika co do kierunku lotu bombowców.*



**Akcja nr 5**  
Niemieckie myśliwce kierują się za Mosquito – kierujący nimi gracz sądzi, że tam polecą bombowce. Trzy pułki myśliwców lecą na dużym pułapie, co daje stronie brytyjskiej 3 PZ (dwa za atak na niemieckie myśliwce i jeden za pełnię księżyca). Należy odpowiednio przesunąć znacznik PZ. Ponadto należy pamiętać o poziomie paliwa. Pułk Dornierów zużył 3 jednostki paliwa za lot pod wiatr. Uwaga: Mosquito zdobywają punkty za atak na maksymalnie 2 pułki wroga, pozostałe pułki niemieckich myśliwców nie są atakowane.

**Akcja nr 6:**

Gracz kierujący stroną brytyjską odkrywa kolejną kartę nawigacyjną i zgodnie z planem przesuwa bombowce na wschód – na pole z Mosquito i trzema pułkami niemieckich myśliwców. Panuje lato, jest pełnia, a na polu nie ma chmur – łatwo dostrzec bombowce. Z tego powodu strona niemiecka zdobywa dużo PZ: dokładnie 9 PZ (dwa za każdy pułk + 1 za atak każdego pułku przy pełni księżyca). Należy przesunąć znacznik PZ na pole „6” po stronie niemieckiej.

**Akcja nr 7:**

Mosquito lecą na małej wysokości, wprost na Emden – miasto-cel nalotu, wybrane w fazie nr 3. Po znalezieniu się nad Emden, Mosquito zrzucają jeden żeton bomb bombardując lotnisko, a dwoma dodatkowymi żetonami bomb niszczą reflektory plot. i radar. Ponieważ Emden chronione jest przez balony zaporowe, Niemcy zdobywają kolejny PZ (mają ich teraz 7). Po zrzuceniu bomb Mosquito zrzucają trzy znaczniki celów.

*Wskazówka: znaczniki celów dadzą stronie brytyjskiej dodatkowe PZ, ponieważ wskazują one dokładnie miejsce zrzutu bomb dla floty bombowców, zwiększając skuteczność nalotu.*





**Akcja nr 8:**

Niemieckie myśliwce spieszą by chronić miasto, dając stronie brytyjskiej 2 PZ za atak Mosquito na niskim pułapie (dwa punkty za atak, -1 za lot na niskim pułapie +1 za pełnię księżyca). Należy przesunąć znacznik PZ na pole „5” po stronie niemieckiej. Pułk „żółty” niemieckich myśliwców ląduje, by zatankować paliwo: będzie mógł wystartować już w następnym ruchu.

*Wskazówka: noc jeszcze nie dobiegła końca. Należy pamiętać o poziomie paliwa pozostałych pułków.*

**Akcja nr 9:**

Bombowce są oddalone o jeden heks od linii brzegowej, a Mosquito już wskazały cel. Nie jest zaskoczeniem, że następna karta nawigacyjna kieruje bombowce wprost nad Emden. Gracz reprezentujący stronę brytyjską przesuwa figurkę bombowców i rozpoczyna liczenie PZ zdobytych w trakcie nalotu. Strona niemiecka zdobywa 10 PZ (2 PZ za każdy pułk + 1 PZ za każdy pułk atakujący przy pełni księżyca + 1 PZ za art. plot.).

Strona brytyjska otrzymuje 18 PZ za nalot na Emden (13 PZ za Emden +3 PZ za nalot przy pełni księżyca +3 PZ za znaczniki celu, ale musi od tego odjąć: 1 PZ za dwie straże pożarne, które znajdują się w odległości 2 heksów).

Tak więc strona brytyjska zdobywa 18 PZ wobec 10 PZ zdobytych przez przeciwnika – znacznik PZ należy więc przesunąć na pole „3” po stronie brytyjskiej.



**Akcja nr 10:**

Czas na Mosquito. Bombowce wykonały swoje zadanie. Pora wracać do domu.

*Wskazówka: po wykonaniu nalotu bombowce mogą odlecieć w dowolnym kierunku. Mosquito mogą chronić bombowce lub próbować przechwytywać niemieckie myśliwce.*

**Akcja nr 11:**

„Żółty” pułk myśliwców jest znowu w powietrzu i kieruje się ku polu, na które prawdopodobnie wlecą bombowce. Ponownie dochodzi do pojedynku powietrznego pomiędzy Mosquito a Messerschmittami – strona brytyjska zdobywa 2 PZ. Pułki „zielony” i „czerwony” muszą wkrótce lądować, aby uzupełnić paliwo. Pułk „czerwony” ląduje na polu Emden (co daje stronie brytyjskiej 1 PZ za lądowanie na zbombardowanym lotnisku), a pułk „zielony” kieruje się na południowy zachód i również ląduje. Należy przesunąć znacznik PZ na pole „6” po stronie brytyjskiej.



**Akcja nr 12:**

Zgodnie z następną kartą nawigacyjną, bombowce muszą wlecieć na heks z pułkiem niemieckich myśliwców (strona niemiecka zdobywa 3 PZ: znacznik PZ powinien znaleźć się na polu „3” po stronie brytyjskiej).

*Wskazówka: co by było gdyby zmieniła się pogoda? Patrz zasady zaawansowane, strona 8.*

**Akcja nr 13:**

Gracz reprezentujący stronę niemiecką wie jaki będzie następny ruch bombowców, ponieważ są one przy krawędzi planszy i nie mogą skrócić bardziej niż o jeden kierunek (patrz „Karty nawigacyjne”, strona 6). Mosquito lecą, aby chronić bombowce na trasie, którą te muszą jeszcze pokonać.



**Akcja nr 14:**

Tym razem tylko jeden pułk niemieckich myśliwców był w stanie dosięgnąć bombowców („niebieski” pułk zmuszony jest kierować się ku lotnisku – w przeciwnym razie będzie musiał lądować awaryjnie). „Złoty” pułk wlatuje na pole Mosquito: strona brytyjska zdobywa 2 PZ. Cysterny w Emden umożliwiają tankowanie dwóch pułków jednocześnie, tak więc pułk „niebieski” będzie mógł lądować razem z pułkiem „czerwonym”. Strona brytyjska zdobywa 1 PZ za pułk lądujący na zbombardowanym lotnisku. „Zielony” pułk startuje z tego heksu, umożliwiając późniejsze lądowanie pułkowi „złotemu”. Ale ląduje na sąsiednim heksie

*Przypomnienie: Dornieri z pułku „niebieskiego” nie muszą lądować w tej akcji – dopiero teraz skończyło im się paliwo, mogłyby lądować w następnej akcji. Gracz zdecydował się jednak lądować już teraz.*

**Akcja nr 15:**

Jak można się było spodziewać, następna karta wskazuje, że bombowce kierują się na zachód – na pole z niemieckimi myśliwcami. Strona niemiecka zdobywa 3 PZ – to był już ostatni atak tej nocy. Pozostała trasa nie niepokojonych bombowców wieść będzie ku lotnisku.





**Akcja nr 16:**  
W swoim ostatnim ruchu Mosquito lądują w bazie.



**Akcja nr 17:**  
Ostatni z niemieckich pułków myśliwców musi natychmiast lądować: żaden z pilotów nie chce wodować na kanale La Manche ani lądować awaryjnie na ziemi.



**Akcja nr 18:**

Bombowce lądują w bazie. Długa noc kończy się, a ocalałe załogi planują już następne akcje.

**Akcja nr 19:**

Kiedy słońce wschodzi, ostatnie nocne myśliwce docierają do lotnisk. Strona brytyjska wygrywa, mając 3 punkty zwycięstwa.





Testerzy gry:

Josh Schulz, Frederik und Marielle de Pedro, Milan Pein,  
Horst Stasiak, Jörn Schraner, Peter Eggert, Martin Schlegel,  
Peter Inzenhofer, Peter Kroninger, Zev Shlasinger, Marina Schreier,  
Phillip Förster, Annika Siebert

Specjalne podziękowania dla:

Andreas Höhera, Jörna Schranera, Josha Schulza, Zeva Shlasingera

Elementy plastikowe: INGO UHL GMBH, Niemcy

**Dla 1-2 graczy • Gra od lat 12 • Czas trwania rozgrywki:  
60 minut lub więcej**

Autor gry: Friedemann de Pedro • Instrukcja: Annegret Schoenfelder •  
Tłumaczenie na jęz. angielski: Sybille Aminzadah & Bruce Whitehill ("Word for Wort"),  
Zev Shlasinger, Clinton Heath •  
Tłumaczenie na jęz. polski: Andrzej "Andreas von Breslau" Szymczyk, Andrzej „Andy” Fiett  
Korekta: Konrad Sosiński •  
Grafika: Friedemann de Pedro, Nicola Strube © 2007 by Pilot Games • Haferweg 26 •  
22769 Hamburg, Niemcy  
email: info@pilotgames.de • Made in Germany • www.pilotgames.de • www.duelinthe-  
dark.com  
Uwaga: gra zawiera małe elementy, które mogą zostać przypadkowo połknięte przez dzieci.  
Nie dla dzieci do lat 3!



PG 0001

**Dystrybucja w Polsce:**

**WARGAMER**

Ul. Wilcza 62  
00-679 Warszawa

mail: kontakt@wargamer.pl  
telefon: +48 022 622 42 96

[www.wargamer.pl](http://www.wargamer.pl)



# Karta Referencyjna

### Punkty zwycięstwa zdobywane przez stronę brytyjską

**Punkty zwycięstwa zdobywane podczas nalotu na miasto-cel:**

 tutaj: <b>27PZ</b>	 podczas pełni księżyca: <b>+3</b>	 za znacznik celu w mieście: <b>+1</b>	 za nalot na niskim pułapie: <b>+5</b>
 za reflektory: <b>-1</b>	 za straż pożarną: <b>-1</b>	 za schron: <b>-2</b>	 za zasłonę dymną: <b>-1</b>
 chmury: <b>-5</b>	 burza: <b>-7</b>	 mgła: <b>-3</b>	 nów księżyca: <b>-3</b>

**Pułk niemieckich myśliwców wlatuje na heks z Mosquito:**

Mosquito może atakować maksymalnie **2 pułki** na heksie. Za każdy pułk strona brytyjska zdobywa:

**1PZ**

następujące sytuacje powodują modyfikację ilości zdobywanych PZ:

 podczas pełni: <b>+1</b>	 w locie, od 8. karty nawigacyjnej: <b>+1</b>	 chmury: <b>-1</b>	 burza: <b>-2</b>	 lot na małej wysokości: <b>-1</b>
---	---	--	---	--

**start lub lądowanie pułku niemieckich myśliwców:**

w mgle: <b>1PZ</b>	w burzy: <b>1PZ</b>	w obecności Mosquito: <b>1PZ</b> <i>(neutralizowane przez balony zaporowe)</i>	na zbombardowanym lotnisku: <b>1PZ</b> <i>(za każdy zrzucony żeton bomb)</i>
--------------------	---------------------	---	---




**lądowanie przymusowe pułku niemieckich myśliwców:**

nad Niemcami: <b>2PZ</b>	nad Anglią lub morzem: <b>4PZ</b>
--------------------------	-----------------------------------

### Punkty zwycięstwa zdobywane przez stronę niemiecką


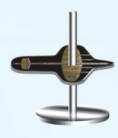

**Punkty zwycięstwa zdobywane przez pułki niemieckich myśliwców**

Jeżeli flota bombowców wlatuje na heks, na którym znajdują się niemieckie myśliwce, strona niemiecka zdobywa następującą ilość PZ za każdy pułk:

 <b>2PZ</b>	 za radar: <b>+1</b>	 za reflektory: <b>+1</b> <i>(tylko dla jednego pułku)</i>
---	--	---

**Punkty zwycięstwa zdobywane przez art. plot.:**

Jeżeli flota bombowców wlatuje na heks z jednym lub więcej żetonem art. plot., strona niemiecka zdobywa:

 <b>1PZ</b>	 jeżeli bombowce lecą na niskim pułapie: <b>+1</b>	 za reflektory: <b>+1</b>
--	--	---

**lot floty bombowców przez ją pomimo obecności burzy**

<b>2PZ</b>	<b>1PZ</b> <i>(za jedną zaporę)</i>
------------	--

**Start floty bombowców we mgle:** **1PZ**

**Lądowanie floty bombowców we mgle:** **2PZ**

jeżeli pułk leci niżej niż bombowce: **-1**

