



Souboj ve tmě - Pravidla hry
Duel in the Dark -Game instructions-



Obsah

	Strana
Přehled součástí hry.....	3
1. Protivníci.....	4
2. Cíl hry.....	4
3. Komponenty hry.....	4
4. Průběh hry.....	4
5. Příprava hry.....	4
Výběr stran.....	4
Rozdělení herního materiálu.....	4
Podmínky vítězství.....	4
6. Šest fází hry.....	4
7. Funkce a použití herních komponent.....	5
Hrací plocha.....	5
Městské znaky a jejich význam.....	5
6 modelů letadel.....	5
Bombardovací eskadra.....	5
Kompasové karty.....	5
Moskyt.....	6
4 německé stíhací letky.....	6
Palivové karty.....	6
Prostředky pozemní obrany.....	7
Počasí.....	7
Efekty povětrnostních prvků.....	7
8. Pokročilá pravidla.....	8
9. Sólové mise.....	9
Příklad	10



Přehled součástí hry

4 modely stíhačů
s jednou palivovou kartou pro každého



Německý hráč

40 prostředků pozemní obrany



model bombardéru



Kompasové karty
pro naplánování
kurzu bombardéru

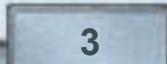


model Moskyta



6 žetonů bomb nebo
ukazatelů cíle
pro model Moskyta

Britský hráč



Po čtyřech letech světové války je Německo stále více obtěžováno britskými nočními nálety. Stovky bombardérů létají na německá města, aby plošným bombardováním srazily morálku civilního obyvatelstva na nulu.

1 Protivníci

"Duel in the Dark" je strategická hra pro dva hráče - jeden reprezentuje Británii a druhý reprezentuje Německo.

2 Cíl hry

Každý hráč se snaží získat co nejvíce vítězných bodů. Jako náčelník Britského Bombardovacího Velitelství uspějete, když opustíte německou stranu pod rouškou noci, tajně a chytře si vyberete trasu ke svému určenému cílovému městu, doufaje v maximální zkázu s minimálním počtem vlastních ztrát. Oproti tomu, jako generál německých vzdušných sil (Luftwaffe), musíte předvídat záměry vašeho protivníka a díky taktickému rozmístění jednotek vašich obranných prostředků a strategickému pohybu vašich stíhačů, minimalizovat účinek britských útoků.

3 Komponenty hry

Hra obsahuje:

- 1 kniha pravidel
- 1 hrací plocha
- 2 souhrnné karty Vítězných bodů (VB)

- 6 letadlových stojáků
- 4 stíhací letky (kartón)
- 1 bombardovací eskadra (kartón)
- 1 Moskyt (kartón)
- 4 palivové karty
- 32 kompasových karet
- 1 letní karta

- 12 karet počasí
- 21 plastových stojánek pro povětrnostní prvky
- 21 prvků mraků a bouřek
- 4 prvky mlhy

- 16 žetonů Flak
- 16 žetonů Světlomet
- 8 žetonů Radar
- 6 žetonů Požární sbor
- 8 žetonů Kouřová clona
- 6 žetonů Balónová baréra
- 12 žetonů Civilní bunkr
- 8 žetonů Cisterna s palivem
- 8 žetonů Bomba / Označení cíle
- 1 žlutý váleček úplňku (dřevo)
- 1 modrý váleček nového měsíce - nov (dřevo)
- 1 oranžový váleček léta (dřevo)
- 1 červený ukazatel vítězných bodů (dřevo)

Pro pokročilá pravidla

- 16 medailí
- 6 karet Změna směru větru
- 2 karty Změna počasí
- 1 žeton MW-50

4 Průběh hry

Boj se provádí v noci. Před začátkem hry se oba hráči musí domluvit, z kolika nocí se bude hra skládat. Je zde 6 fází, které nastanou každou noc. Během noci proběhne alespoň jeden britský útok na německé město a německá strana provede obranu svých měst.

Šest fází:

1. Umístění německých stíhacích letek
2. Určení počasí
3. Plánování britského útoku
4. Příprava prostředků německé obrany
5. Umístění Britské bombardovací eskadry a Moskyta
6. Provedení útoku a obrany

Fáze 1-5 jsou pro každého hráče fáze přípravné. V šesté fázi se uskuteční souboj. V něm má britská strana pod kontrolou bombardovací eskadru a Moskyta, zatímco německá strana vrací úder 4 stíhacími letkami a 40 prostředky pozemní obrany. V této fázi pohybují protivníci svými modely v kolech - každé "kolo" se skládá z pohybu různých herních částí (modelů).

5 Příprava hry

Výběr stran

Nejdříve se domluví délka hry, tj. počet nocí (např. dvě noci); každá noc trvá asi 30 - 60 minut.

Pak se vyberou strany: pokud se nemůžete dohodnout, tak ten, kdo sedí blíže k východu z pokoje hraje za německou stranu.

Rozdělení herního materiálu

Ukazatel vítězných bodů se položí na "0" na počítadle VB.

Německá strana dostane:

- 4 ukazatele paliva
- 4 modely stíhačů
- 40 prostředků pozemní obrany
- 1 německou souhrnnou kartu VB

Britská strana dostane:

- 1 model bombardéru
- 1 model Moskyta
- 32 kompasových karet pro naplňování kurzu
- 6 žetonů Bomba / Označení cíle
- 1 britskou souhrnnou kartu VB

Podmínky vítězství:

Hráč s větším počtem vítězných bodů po dokončení dohodnutého počtu nocí se stává vítězem.

Poznámka: Při hře na více nocí nesrovnávejte VB na nulu. Ponechte ukazatel tam, kde předcházející noci skončil.

Alternativou je hra, kdy si zvolíte dvě noci se stejnými povětrnostními podmínkami, ale změníte strany, abyste zjistili, kdo je lepší taktik.

6 Šest fází hry

V prvních pěti fázích noci se připravujete na souboj, který se odehraje v 6. fázi.

1. fáze:

Umístění německých stíhacích letek

Během této fáze jsou německé stíhací letky umístěny na libovolná čtyři německá letiště, na každé letiště po jedné stíhací letce. Jestliže chcete umístit na stejné letiště 2 či více letek, tak budete muset na příslušný hex umístit jednu či více Cisteren s palivem.

2. fáze:

Určení počasí

Britský hráč táhne kartu počasí a rozmísťtí na hrací plochu povětrnostní prvky tak, jak je zobrazeno na kartě. (Viz "Počasí", str. 7.)

3. fáze:

Plánování britského útoku

Britský hráč si tajně vybere britské letiště pro vzlet, cílové město a britské letiště pro přistání. Barva městského znaku na hrací ploše označuje, zda jde o snadný (zelený), průměrný (žlutý) či obtížný (červený) cíl. (Viz obrázek "Městské znaky", str. 5, a "Kompasové karty", str. 5.)

Programování kurzu kompasovými kartami

Britský hráč si vezme kompasové karty a tajně naprogramuje průběh útoku bombardérem: německý hráč by naprogramovaný kurz neměl vidět. Hráč má na vytvoření kurzu maximálně 14 kompasových karet. Když trasu naprogramuje, položí kompasové karty zpět na balíček nepoužitých kompasových karet.

4. fáze:

Příprava prostředků německé obrany

Německý hráč umístí svých 40 obranných prostředků. Kolik jich umístí na jeden hex záleží na jeho rozhodnutí. Protože britský hráč nyní vidí rozmístění německé pozemní obrany, tak již není možná změna naprogramovaného kurzu. (Ve 4. fázi noci může německý hráč přemístit všechny prostředky obrany na libovolná místa, s výjimkou civilních bunkrů.)

5. fáze:

Umístění britské bombardovací eskadry a Moskyta

Britský hráč umístí své modely na letiště, která si tajně vybral ve 3. fázi. Moskyt a bombardér nemohou startovat ze stejného letiště.

6. fáze:

Provedení útoku a obrany

Pořadí kol:

1. Britský Moskyt
2. Německé stíhací letky
3. Britská bombardovací eskadra

4. Britský Moskyt
5. Německé stíhací letky
6. Britská bombardovací eskadra, atd.

V této fázi se pokračuje tak dlouho, dokud všechna letadla nepřistanou (tzn. noc končí, když přistála všechna letadla).

Bojové situace

Vítězné body se získávají pouze tehdy, když nastane boj, a boj nastane pouze tehdy, když se protivníci setkají na hexu následujícím způsobem:

1. Jestliže se německá stíhací letka přesune na hex s Moskytem, tehdy bude útočit Moskyt.
2. Jestliže bombardovací eskadra vletí na hex s flakem nebo se stíhací letkou, tehdy bude útočit německý hráč.
3. Bombardovací eskadra zaútočí na cílové město jakmile dosáhne jeho hexu.

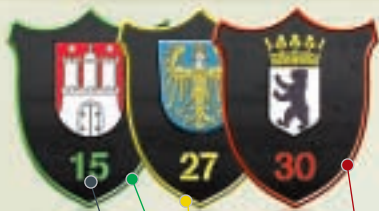
Když jedna země získá VB, tak se ukazatel VB posune jejím směrem; jestliže země ztrácí VB, tak se ukazatel posune směrem k protivníkovi. Příklad: Ukazatel VB je na políčku britské "6". Brit ztrácí 2 VB za let bombardéru skrz bouřku: ukazatel VB se posune o 2 políčka směrem k německé straně a skončí na britském políčku "4".

7 Funkce a použití herních komponent

Hrací plocha

Hrací plocha znázorňuje pohled na mapu od východní Británie až k Berlínu a z Dánska až k Alpám. Obsahuje 4 britská letiště, 19 německých letišť, 11 německých měst, počítadlo VB a indikátor směru větru s měsíčními fázemi a značkou léta.

Městské znaky a jejich význam



Počet VB, které britský hráč dostane po útoku.

červená = obtížný cíl

žlutá = průměrný cíl

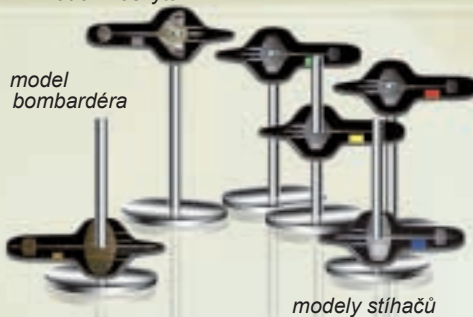
zelená = snadný cíl

Každý městský znak zobrazuje stupeň obtížnosti jeho dosažení při útoku. Jsou to zelené "snadné" cíle, žluté cíle "průměrné" obtížnosti a červené "obtížné" cíle. Čím obtížnější cíl je, tím více vítězných bodů dostane britský hráč za jeho bombardování.

Hrací plocha je rozdělena do 43 očíslovaných hexů; každý hex je potenciální operační prostor a v těchto pravidlech bude označován jako "hex". Žádné letadlo nemůže hrací plochu opustit.

6 modelů letadel

model Moskyta



model bombardéra

modely stíhačů

Každý model představuje množství letadel. Z toho důvodu se žádný model z hrací plochy neodstraňuje poté, co byl sestřelen.

Letadla mohou být ve třech různých pozicích: před začátkem hry a po každém přistání zaujmou letadla svou základní pozici na zemi - snížení modelu až do spodní části svého stojánku. Při letových pozicích může letět v nízké výšce (letadlo je uprostřed

stojánku) nebo ve vysoké výšce (letadlo je na vrcholu svého stojánku).

Bombardovací eskadra (1 model bombardéru)



V 5. fázi je britský model bombardéru umístěn na hrací plochu a v 6. fázi letí směrem určeným kompasovými kartami. Ve svém kole se pohybuje vpřed o jeden hex; jeho dolet a směr jsou určeny naprogramovaným kurzem. Bombardovací eskadra nemůže napadnout města, která přelétává během letu ke svému cíli a zpět.

Britská bombardovací eskadra se při svém prvním pohybu může vyšplhat buď do nízké pozice (střed stojánku) nebo do vysoké pozice (vrchol stojánku): jakmile je toto rozhodnutí provedeno, už nemůže být během noci změněno. Jestliže bombardovací eskadra útočí na cílové město z nízké pozice, tak Brit získá 4 VB navíc. Avšak je tady možnost, že německý Flak dostane +2 VB navíc k 1 VB za každý zásah.

Kompasové karty



Ve 3. fázi britský hráč programuje směr bombardovací eskadry pomocí kompasových karet.

Všechny kompasové karty zobrazují plánovaný směr letu; můžete letět z jednoho hexu do sousedního hexu, maximálně se 14 pohyby za noc.

Tudíž si tajně vyberete britské letiště, kde budete startovat, cílové město a britské letiště, kde přistanete. Pro každý pohyb položte jednu kompasovou kartu s požadovaným směrem letu na hromádku lícem nahoru, poté další, aniž by německý hráč sledoval, co děláte. Od jednoho pohybu k dalšímu můžete udržovat směr nebo měnit kurz každého pohybu o jeden azimut vlevo či vpravo (např. z Východu na Severovýchod nebo z Východu na Jihovýchod, ale ne z Východu na Jihozápad). Pouze když jste nad cílovým městem, tak si můžete vybrat libovolný směr pro další pohyb, bez výše uvedeného omezení. Poslední karta, kterou na hromádku položíte, ukazuje pohyb na britské letiště, kde budete přistávat.

Poté hromádku obraťte, aby první pohyb ležel nahoře lícem dolů. Hromádku položte nahoře na balíček zbylých kompasových karet tak, aby si váš protivník nemohl domyslet, na jakou vzdálenost útočíte.

V šesté fázi hry je naprogramovaný kurz proletěn. Obraťte vždy vrchní kartu z balíčku a proveďte zobrazený pohyb po hrací ploše se svým modelem bombardéru. Toto opakujte s každou následující kartou v balíčku.



Poznámka: V létě mohou oba hráči získat extra VB od osmé kompasové karty. V takovém případě vloží britský hráč Letní kartu na sedmou kompasovou kartu svého naprogramovaného kurzu jako připomínku.

Moskyt (1 model Moskyta)



Moskyt podporuje bombardovací eskadru při útoku na Němce. Ignoruje směr větru a může letět o jeden či dva hexy za pohyb v jakémkoli směru, jeho dolet je neomezený. Moskyt také smí kroužit, zůstávajíc na stejném hexu. Navíc Moskyt nemůže být napaden německým flakem. Moskyt může letět v jakékoli výšce (nízká nebo vysoká) už při prvním pohybu a pro každý pohyb může výšku změnit. Jestliže letí nízko, tak bude dostávat -1 VB při souboji se stíhači.

Moskyt má ve hře tyto možnosti zisku VB:

1. Jestliže se německá stíhací letka posune na moskytův hex, Moskyt zaútočí a dostane 1 VB za každou stíhací letku, až do maximálního počtu dvou stíhacích letek (tzn. jestliže na moskytův hex vstoupí 3 či více stíhačů, tak si Brit oboduje VB pouze za první dva stíhače.
2. Moskyt blokuje německá letiště - tzn. německý stíhač nemůže v klidu odstartovat. Stíhací letka, která startuje, když je přítomen Moskyt, dává britskému hráči jeden vítězný bod.
3. Britský hráč má k dispozici 6 žetonů, oboustranně potištěných: jedna strana

znázorňuje označení cíle a druhá strana znázorňuje bombu. Tyto žetony mohou být Moskytem použity v jakémkoli poměru. Jakmile je žeton použit, tak se dá použít znovu až následující noci.



- 3a. Nad cílovým městem může Moskyt shodit jeden či více označovacích žetonů, což dává Britovi 1 VB navíc za každý shozený žeton, když bombardér na toto město zaútočí.
- 3b. Moskyt musí letět v nízké výšce, aby mohl shodit jednu nebo více bomb, které zničí letiště pod ním. Každé přistání nebo start německého stíhače ze zničeného letiště dává Britovi 1 VB za každou bombu použitou na zničení letiště.
- 3c. Moskyt musí letět nízko i tehdy, když chce zničit prostředky pozemní obrany: položení jednoho či více žetonů bomby na prostředky pozemní obrany na hexu pod Moskytem. Pro zbytek noci jsou tyto prostředky zničeny. Civilní bunkry nemohou být zničeny. Jestliže Moskyt zničí Balónovou bariéru, tak německý hráč za tuto Balónovou bariéru nezíská žádné vítězné body.

Čtyři německé stíhací letky (4 modely stíhačů)



Pro každou německou stíhací letku je na hrací ploše jeden model stíhače. Stíhací letky jsou v 1. fázi hry umístěny na libovolná německá letiště (pouze jedna letka na letiště, pokud není použita Cisterna s palivem); poprvé mohou odstartovat ve fázi 6. V každém německém kole může být proveden jeden pohyb s každou stíhací letkou. Tyto letky mohou odletět ze svého současného hexu na jakýkoli sousední hex. Jejich celkový dolet závisí na obsahu palivové nádrže, neboť s každým pohybem se snižuje zásoba paliva, což znázorňuje daná palivová karta.

Palivové karty

Každá německá stíhací letka má svou palivovou kartu, na které se po každém

pohybu zaznamenává spotřeba paliva snížením zásoby o 1, 2 či 3 dílky. Takto máte vždy přehled o zbyvajícím doletu vašich letek. **Spotřeba paliva** je 2 dílky na ukazateli paliva za hex letu nezávisle na výšce letu.



Při **protivětru** (tj. pohyb přímo proti směru větru) se spotřeba paliva zvyšuje na 3 dílky za pohyb.

Při **větru do zad** (tj. pohyb stejným směrem jako vítr) letka spotřebuje 1 dílek na ukazateli paliva, **nebo může použít 2 dílky a letět až 2 hexy.**

Jestliže letka nepřistává, ani neletí vpřed, tak "krouží" ve stejném hexu se spotřebou paliva 1 dílek. Pokud je ukazatel paliva po pohybu na nule, musí letka ve svém dalším kole přistát ve stejném hexu. Když letka nedosáhne nějakého letiště včas, tak **přistává nouzově (havaruje).**

Výška letu a spotřeba paliva

Když letka startuje, může letět na sousední hex v nízké výšce (ale ne ve vysoké výšce). Jestliže letka zůstává na hexu odkud startuje, tak může spotřebovat 2 dílky paliva k vystoupaní do vysoké výšky. Jinak je letkám povoleno, aby zvýšily či snížily svou výšku při každém pohybu o jeden stupeň. Změna výšky nestojí nic.

Pokud letka letí níže než eskadra bombardérů, tak německý hráč dostává při boji penalizaci -1 VB pro takovou letku.

Nouzové přistání nad Německem:

Britský hráč dostane 2 vítězné body za každé nouzové přistání stíhací letky a tato stíhací letka již tuto noc nemůže znovu odstartovat.

Nouzové přistání nad Británií nebo nad mořem (havárie):

Britský hráč dostane 4 vítězné body a příslušná letka je ztracena. Model letky je ihned odstraněn ze hry a není použit ani v dalších nocích.

POZNÁMKA: Můžete dobrovolně přistát se svou letkou, i když máte palivo, aby natankovala a mohla další kolo odstartovat.

Německé prostředky pozemní obrany (PPO)

Před začátkem hry dostane německý hráč 40 prostředků pozemní obrany a ve fázi 3 je rozmístí na hrací plochu.

Hexy s čísla 1, 2, 3, 8, 9, 10, 16, 17 a 23 nejsou pro rozmístění přípustné. Není žádné omezení v množství PPO, které může hráč na jeden hex umístit, a některé PPO mají navíc kumulativní účinek. Avšak každý PPO je využit pouze tehdy, když eskadra bombardérů vletne na jeho hex (výjimkou jsou Požární sbory).

Pro každou noc dané hry můžete znovu přeskupit všechny PPO s výjimkou Civilních bunkrů. Proto některé nebo všechny PPO budete moci přeskupit ve fázi 4 následující noci.

Existují dva druhy PPO, primární (orámovány červeně) a sekundární (orámovány šedě).

Mezi primární PPO patří: Flak, Světlo-
met a Radar.
Pokud se chcete nabídnout hlouběji do strategie nabízené touto stolní hrou, tak jednoduše můžete otočit červené PPO na šedou stranu, na sekundární PPO: Kouřová clona, Cisterna s palivem, Požární sbor, Civilní bunkr a Balónová bariéra.

Poznámka: Ve hře můžete smíchat primární i sekundární PPO dohromady.

Flak



Vždy, když bombardér vletí ke Flaku, tak německý hráč získá 1 vítězný bod.

Světlo- met



Světlo-mety osvětlují nebo oslepují bombardéry.

Jestliže je Světlo-met na stejném hexu jako Flak, tak Němec způsobí bombardéru jeden zásah navíc (+1VB). Více Světlo-metů dává kumulativní bonus, tudíž 2 Světlo-mety dávají každému Flaku bonus +2 VB.

Je-li nějaká stíhací letka na stejném hexu jako Světlo-met, tak Němci získávají bonus +1 VB za každý Světlo-met. Britský hráč ztrácí jeden VB za každý Světlo-met nad cílovým městem.

Radar



Radar pomáhá stíhačům vypátrat bombardéry. Jestliže je jedna či více stíhacích letek na hexu s Radarem, tak každá stíhací letka způsobí bombardovací eskadře jeden zásah navíc (+1 VB).

Cisterna s palivem



Cisterny s palivem se umísťují na německá letiště pro stíhací letky. Dvě letky mohou najednou startovat či přistávat na letišti, kde je umístěna Cisterna s palivem. Za každou další Cisternu můžete přistát s další stíhací letkou.

Kouřová clona



Jestliže cílové město zahluje Kouřovou clonu, tak bombardéry ztrácí 1 vítězný bod za každou Kouřovou clonu. Za každou Kouřovou clonu na hexu, musí Moskyt shodit bombu navíc, aby zasáhl cíl. Například, jsou-li na hexu dvě Kouřové clony, tak Moskyt musí shodit 3 žetony bomb, aby na daném hexu zničil letiště nebo prostředek pozemní obrany.

Civilní bunkr



Civilní bunkr chrání obyvatelstvo. Bombardéry ztrácí 2 vítězné body za každý civilní bunkr v cílovém městě.

Balónová bariéra



Moskyt může blokovat letiště; tomu se dá předejít Balónovou bariérou. Němci také mohou bránit své PPO před případným bombovým útokem Moskyta. Za tím účelem musí německý hráč umístit jednu či více Balónových bariér na příslušný hex. Jestliže Moskyt provede bombový útok (když v jednu chvíli shodí jeden či více žetonů bomb) nad tímto hexem, tak Němec získá jeden VB za každou Balónovou bariéru na hexu (PPO ovšem bude zničen). Jestliže bude moskytovým cílem Balónová bariéra, tak Německo za tuto Balónovou bariéru žádný VB nezískává.

Požární sbory

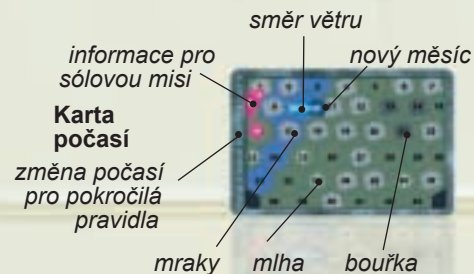


Požární sbory je povoleno umístit pouze ve městech. Jestliže je Požární sbor v cílovém městě, tak Británie dostane o 1 vítězný bod méně.

Požární sbory, které jsou od cílového města vzdáleny nanejvýš dva hexy,

mohou být do cílového města povolány ihned po útoku. V takovém případě je potřeba dvou Požárních sborů, aby eliminovali jeden britský zásah (VB).

Počasi



Každá karta počasí zobrazuje specifický povětrnostní scénář pro celou hrací plochu. Před začátkem hry jsou karty zamíchány a položeny lícem dolů na hromádku vedle hrací plochy. Ve 2. fázi táhne britský hráč kartu počasí, prohlédne si ji a rozmístí podle ní na hrací plochu povětrnostní prvky. Umístí mraky, bouřku a mlhu, a nastaví směr větru. Umístí také váleček měsíce, a případně ještě váleček léta, na hex s indikátory na hrací ploše.

Efekty povětrnostních prvků



Mraky

Ovlivnění německé strany:

Jestliže se protivníci setkají v mracích, tak každý stíhač odhalí o 1 bombardér méně (1 VB za zásah namísto 2).

Ovlivnění britské strany:

1. Jestliže leží cílové město pod mraky, tak si britský hráč odečte od hodnoty města 5 vítězných bodů.
2. Moskyt dostává penalizaci -1 VB proti stíhačům.



Bouřka

Ovlivnění německé strany:

1. Každá stíhací letka v bouřce zasáhne o 2 bombardéry méně.

2. Start nebo přistání v bouři:

Britský hráč dostane 1 vítězný bod, když německý stíhač startuje nebo přistává v bouři.

Ovlivnění britské strany:

1. Jestliže cílové město kryje bouřka, odečítá si britský hráč od hodnoty města 7 vítězných bodů.
2. Jestliže eskadra bombardérů letí přes bouřku, tak britský hráč ztrácí 2 vítězné body.
3. Moskyt dostává penalizaci -2 VB proti stíhačům.

Mlha



Ovlivnění německé strany:

Startování v mlze

Britský hráč dostane 1 vítězný bod.

Přistání v mlze

Britský hráč dostane 1 vítězný bod.

Ovlivnění britské strany:

Startování v mlze

Obyčejně bombardéry ve špatném počasí nestrutují, jelikož britský hráč už při plánování svého kurzu počasí zná. Ovšem je technicky možné vzlétnout i v mlze; v tom případě britský hráč ztrácí jeden bombardér a Němec tudíž dostává 1 vítězný bod. Na Moskyta nemá mlha žádný vliv.

Přistání v mlze

Británie ztrácí 2 bombardéry, a proto Německo získává 2 vítězné body.

Útok v mlze

Britský hráč si od hodnoty cílového města odečte 3 vítězné body, protože bombardéry provedou o 3 zásahy méně.

Úplněk



Ovlivnění německé strany:

Během úplňku vypátrá německý hráč o 1 bombardér více za každou stíhací letku. Němec dostane jeden vítězný bod navíc za každý zásah.

Ovlivnění britské strany:

Britský hráč získává 3 VB navíc při útoku na cílové město.

Moskyt získává celkově +1VB, když stíhači operují v jeho hexu.

Nový měsíc



Během nového měsíce (novu) provede britský hráč o 3 zásahy méně na cílové město; proto dostane o 3 vítězné body méně.

Vliv větru



Ovlivnění německé strany: (Viz "Palivové karty", str.6.)

Léto



Vždy, když v létě vletí bombardéry na hex se stíhací letkou, zasáhne německý hráč od osmá kompasové karty o 1 bombardér více, tzn. dostane +1 VB za každou letku.

(Viz "Kompasové karty", str.5.)

Po 8. pohybu dostane Moskyt +1 VB v boji navíc, bez ohledu na to, kolik stíhacích letek je na stejném hexu.



Když je odkryta karta Změna počasí, tak je tažena "nová karta počasí", která určí nový směr větru (na tomto obrázku o jeden azimut doprava). Všechny další povětrnostní prvky (včetně mlhy) se přesunou o 2 hexy v tomto novém směru větru.



Pokud by povětrnostní prvky měly opustit hrací plochu, tak se umístí na protilehlou stranu hrací plochy.



8 Pokročilá pravidla

1. Více síly pro Moskyta

Moskyt má nyní 8, namísto 6, žetonů Bomba/Cíl. Avšak bombardér ztrácí 2 VB při útoku na cílové město.

2. Změna počasí během hry



Na kartách počasí můžete vidět text "změna počasí před pohybem 5 a 10" (viz obrázek), což signalizuje změnu počasí, která nastane před pohybem 5 a 10. Do balíčku naprogramovaných kompasových karet musíte před určeným pohybem vložit kartu Změna počasí (v tomto případě před pohybem 5 a 10).

3a. Změna plánu pro eskadru bombardérů.

Aby mohly zareagovat na případnou změnu počasí, která by mohla skrýt cílové město pod mraky, je bombardérům povoleno změnit cíl a napadnout jiné město. Když se změní počasí (tj. je tažena karta změněného počasí), tak může Brit přeprogramovat svůj kurz před dalším pohybem bombardérů (podle stejných pravidel pro programování) tak, že si vezme kompasové karty a naplánuje nový kurz za použití takového počtu karet, jako je rozdíl mezi 14 a počtem již provedených pohybů (takže, pokud byla Změna počasí vložena za pohyb 4 - právě před pohybem 5, tak by britský hráč mohl použít 10 kompasových karet, aby naplánoval svůj nový kurz). Pokud není možné se zbývajícími kartami dosáhnout alternativního cíle, musíte zaútočit na původní cíl.

3b. Změna plánu po zasažení cíle

Nyní můžete, kdykoli po zasažení cílového města, změnit své domácí letiště. Takto máte šanci letět méně nebezpečným kurzem, neboť vídíte, kde je těžká pozemní obrana. Při plánování nového kurzu použijte obvyklá omezení. Pro novou trasu letu domů můžete použít počet kompasových karet rovný rozdílu mezi 14 a počtem již provedených pohybů (viz 3. fáze, str. 4).



4. Medaile

Během hry mohou hráči získat medaile, které mohou být použity kdykoli během noci. Medaile nemohou být použity ve stejném kole, kdy byly získány. Po použití je medaile odstraněna ze hry. Není žádný limit pro počet medailí získaných během noci. A medaile lze také přenést z jedné noci do další.

Němci:

Vždy, když bombardéry letí ve stejném hexu jako 3 či 4 stíhací letky, dostane německá strana 1 či 2 medaile.

Britové:

Vždy, když bombardéry vletí na hex, kde není žádný německý stíhač, dostane britská strana dvě medaile, s výjimkou prvního a posledního pohybu.

Použití medailí

Němci:

1. Poté, co se němečtí stíhači přesunou na hex, mohou tam umístit jednu či dvě medaile. Německý hráč dostane o 1 VB více za každou medaili, pokud na tomto hexu bude jedna či více letek stíhačů bojovat s eskadrou bombardérů. Tyto medaile odstraňte po příštím německém pohybu, ať už boj nastal nebo ne.

2. Můžete "utrátit" medaili ke snížení spotřeby paliva letky o jeden dílek. Lze použít pouze jednu za noc.

3. Za jednu medaili můžete opravit jedno zničené letiště nebo jeden prostředek pozemní obrany.

Britové:

1. Poté, co se bombardér pohne, může britský hráč - po tomto pohybu - za každou "utracenou" medaili vyřadit pro tuto noc z činnosti jeden libovolný Světlomet, Radar či Flak. Prostředek obrany musí být v této době pod bombardérem.

2. Moskyt může medaile používat jako žetony Bomba/Cíl. Tímto způsobem může používat medaile pouze při stejném pohybu, kdy shodí pravý žeton Bomba/Cíl. Počet použitých medailí nesmí převyšovat počet shozených pravých žetonů.

3. Během útoku německých stíhačů může britský hráč "utrátit" medaile, aby snížil VB získané Němci, o jeden VB za každou použitou medaili. Výjimka: Brit toto nemůže provést na hexu s německou medailí.

5. Promítací plátno

Jestliže bombardéry letí nad mraky a ve stejném hexu jsou 2 či více Světlometů, tak je účinek Světlometů dvojnásobný, neboť osvětlí mraky a bombardéry jsou viditelné jako před plátnem.

6. Flak ohrožuje stíhače

Za každý Flak na hexu nad jeden dostávají němečtí stíhači o 1 VB méně. Naříklad: 3x Flak = o 2 VB méně. Nejprve vypočítejte zisk VB bez Flaků, potom tuto penalizaci za Flaky odečtete.

7. Speciální palivo

(opraveno dle FAQ 1.8 en)



Jestliže Němci použijí tento žeton, tak mohou přidat na začátku noci jedné ze tří letek Messerschmittů dodatečnou nádrž se speciálním palivem. To letce umožní uletět vzdálenost dva hexy, což jí například pomůže předhánit eskadru bombardérů. Při tomto speciálním pohybu zaplaťte za hexy spotřebovaným palivem jako obvykle (4 dílky za pohyb o dva hexy, 2 dílky při větru do zad, 6 dílků při protivětru). Po použití žeton otočte na "prázdný".



Sólové mise

"Duel in the Dark" může být hrán i sólově. Budete hrát za německou stranu a britská strana bude řízena kompasovými kartami.

1. Příprava

Rozdělte kompasové karty do dvou balíčků. Jeden pro útok bombardérů na cíl obsahující pouze karty NE(sv), E(v) a SE(jv). Druhý balíček je pro zpáteční let a obsahuje pouze karty NW(sz), W(z) a SW(jz). Oba balíčky odděleně zamíchejte.

2. Umístování německých stíhačů a pozemní obrany

Letky i prostředky pozemní obrany jsou umístovány jako při obvyčejné hře ve dvou.

3. Umístování bombardéru, Moskyta a povětrnostních prvků



Počasi se určí tažením karty počasí z balíčku karet počasí. Tato karta také zobrazuje startovní pozice britských letadel ("B" pro bombardéry a "M" pro Moskyta) a zda bude eskadra bombardérů útočit na první či na druhé město, nad kterým poletí (znak s "1" či "2").

4. Provádění útoku a obrany

Moskyt bude vždy umístován na hex východně od bombardéru. Při zpátečním letu bude Moskyt létat na západní straně bombardéru.

Německé stíhací letky letají stejně jako při hře dvou hráčů.

Pak se vezme kompasová karta z útočného balíčku: bombardér se pohne tímto směrem. Jestliže kompasová karta ukazuje nepovolenou změnu směru (změna směru o dva či více azimutů), tak je ihned odložena stranou a vezme se karta nová.

Model Moskyta bude vždy létat na východní straně bombardérů (při útoku) a na západní straně při zpátečním letu, bez ohledu na směr letu bombardérů. Jestliže Moskyt letí nad hexem s letištěm, tak vždy shodí Bombu, aby zničil letiště. Když je bombardér nad cílovým městem, tak se každý nepoužitý žeton Bomba/Cíl počítá jako žeton Označení cíle.

5. Boj

Stejný jako při hře dvou hráčů.

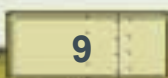
6. Cílové město

Jestliže eskadra bombardérů vletí na městský hex, tak může zaútočit pouze tehdy, pokud jde o město, na které má podle karty počasí zaútočit.

7. Zpáteční let bombardovací eskadry

Jestliže eskadra bombardérů dosáhla svého cíle, tak je její další pohyb tažen z balíčku kompasových karet pro zpáteční let.

Poznámka: Pokročilá pravidla nemohou být použita během sólové mise.





1. fáze:

Umístění německých stíhacích letek

Během této fáze jsou německé stíhací letky umístěny na čtyři německá letiště (pokud nebude použita Cisterna s palivem).

The 1st phase:

Positioning the German fighter squadrons

During this phase the German fighter squadrons are positioned on any four German airports, only one fighter squadron per airport (unless a fuel truck will be used).



2. fáze:

Určení počasí

Britský hráč táhne kartu počasí a rozmístí povětrnostní prvky na hrací plochu, jak je uvedeno na kartě.

(viz "Efekty povětrnostních prvků", str. 7)

The 2nd phase:

Determining the weather

The British player draws a weather card and distributes the weather elements on the game board as indicated on the card.

(See "The effect of the weather elements," page 13.)

3. fáze:

Plánování britského útoku

Jak je ukázáno na obrázku, hráč si pro eskadru bombardérů vybral 6 pohybů ze 14 povolených (červená silueta označuje útok na cíl a zelená silueta zpáteční let domů). V příkladech budou kompasové karty zobrazovány odkryté, jedna vedle druhé, aby bylo ukázáno, jaký kurz si britský hráč naplánoval, než tyto karty umístil nahoru na balíček kompasových karet. Během plánování by se německý protivník neměl cokoli dozvědět o průběhu letu.

The 3rd phase:

Planning the British attack

As shown in the illustration, the player has decided on 6 moves for the bomber fleet out of a possible 14 (the red shadow indicates the flight to the target and the green shadow the return flight home). In this example, the compass cards are shown openly, one beside another, in order to illustrate how the British player has planned his course before he places these cards on top of the compass card deck. During this planning, his German opponent should not learn anything about the course of the aircraft.



4. fáze:

Příprava prostředků německé pozemní obrany (PPO)

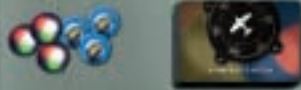
Německý hráč rozmístí svých 40 obranných prostředků. Kolik jich umístí na jeden hex záleží na něm. Nyní, protože britský hráč vidí rozmístění německé PPO, již není změna kurzu povolena.

The 4th phase:

Setting up the German defense resources

The German player positions his 40 defense resources. How many he places on one hex is his decision. Now that the British player sees the structure of the German ground defense, a change of the programmed course is not possible.





5.fáze:

Umístění britské bombardovací eskadry a Moskyta (Mossie)
Britský hráč musí umístit model svého bombardéru na letiště, které vybral ve 3.fázi, když plánoval kurz k cílovému městu. Model Mossie může být umístěn na jakékoli jiné britské letiště.

Toto je poslední fáze plánování a umísťování. Nyní může začít boj!

The 5th phase:

Positioning the British bomber fleet and the Mosquito (Mossie)

The British player must position the playing piece of his bomber at the airport he selected in phase 3 when he programmed the course to the target city. The playing piece for the Mossie could be placed on any British airport not containing the bomber. This was the last phase for planning and positioning. Now let the combat begin.

Ausführung von Angriff und Verteidigung

Executing the attack and defense



6.fáze:

Provedení útoku a obrany

1. kolo:
Mossie může postoupit až o dva hexy jakýmkoli směrem. V příkladu Mossie letí na hex č.17, do vyčkávací pozice, aby viděl, co němečtí noční stíhači provedou v následujícím kole.

The 6th phase:

Executing the attack and defense

Turn 1:
The Mossie can move up to two hexes in any direction. In the illustrated example the Mossie flies into the hexagon marked "17". This is a lurk position to see what the German night fighters will do in the next step.

2. kolo:

Němečtí stíhači opouštějí svá letiště a pokoušejí se zastoupit cestu britskému bombardéru. Jak je vidět na obrázku vpravo, dva stíhači letí na stejný hex jako Mossie. Brit získává 3 VB (jeden bod za každou letku letící na hex, kde je Mossie a jeden bod navíc kvůli úplňku - podívejte se na své souhrnné karty pro určování VB). Pohněte ukazatelem VB směrem k britské straně na políčko "3". Nakonec uberte stíhačům spotřebované palivo: všimněte si, že Dornier se ze své startovní pozice může pohnout o 2 hexy, neboť letí s větrem v zádech. Tento stíhač také letí ve vysoké výšce, zatímco ostatní jsou v nízké výšce.

Rada: provádějte kontrolu svých palivoměrů. Jestliže vaše letka palivo vyčerpá a nemůže doletět na přátelské letiště pro doplnění paliva, tak je pro zbytek noci ztracena.

Turn 2:

The German fighters leave their airports and try to intercept the British bomber. As shown in the illustration to the right, two German fighters fly into the same hex as the Mossie.

The British player earns 3 victory points (one point for each squadron entering the hex of the Mossie and one extra point because of the full moon - look at your reference sheets for VP determination).

Move the VP marker toward Britain's side on the space marked "3". Finally, adjust the fuel spent by the fighters: notice that the Dornier can move two hexes from a take off position due to flying in a tailwind. This fighter is also flying at high altitude, while the others are at low altitude.

Hint: keep checking your fuel gauges. If your squadrons run out of fuel and you can't reach a friendly airport for refueling, they are lost for the rest of the night.



3. kolo:

Britský hráč bere první kompasovou kartu z balíčku karet a pohybuje bombardérem ve směru vyznačeném na kartě.

Příklad ukazuje, že bombardér letí na severovýchod (NE), ve vysoké výšce, na hex, kde číhá noční hlídka.

Tímto Německo získává 3 VB - dva za příslušného stíhače a jeden bod navíc za úplněk. Srovnějte ukazatel VB zpět na "0".

Turn 3:

The British player draws the first compass card from the card pile and moves the bomber in the direction indicated on the card. The example shows that the bomber flies Northeast, at high altitude, into the hex of a lurking night fighter squadron. This gives Germany 3 VP - two for the fighter itself and one extra point for the full moon. Adjust the VP marker back to "0".





4. kolo:
Na řadě je Mossie. Letí na hex, kam příště poletí bombardér, aby jej mohl chránit.

Rada: Jelikož se Mossie může pohybovat jakýmkoli směrem až o 2 hexy, tak jej můžete používat jako návnadu, aby si pošetilí stíhači mysleli, že bombardér poletí jiným směrem.

Turn 4:
The Mossie goes next. It flies into the hex that the bomber will next fly in, in order to protect it.

Hint: Since the Mossie can move in any direction and up to two hexes, you can use it as a decoy, to fool the fighters into thinking the bomber is going in a different direction.



5. kolo:
Němečtí stíhači se rozhodnou pronásledovat Mossie, doufajíc, že letěl tam, kam má namířeno bombardér. Tři stíhači vstoupí ve vysoké výšce na hex s Mossie, čímž Británie získává 3 VB (2 za stíhače a 1 za úplněk). Nastavte podle toho ukazatel VB. Také podle letu upravte palivoměry. Dornier musí spotřebovat 3 dílky paliva za let proti větru.

Nezapomeňte: Mossie může napadnout maximálně 2 letky stíhačů.

Turn 5:
The German fighters decide to follow the Mossie, thinking that is where the bomber will fly. Three fighters enter the Mossie's hex at high altitude, giving Britain 3 VP (2 for the fighters and 1 for the full moon). Adjust the VP marker accordingly. Also, adjust the fuel gauges. The Dornier has to spend 3 lines of fuel for flying in a headwind.

Remember: the Mossie can only attack 2 squadrons max.

6. kolo:

Britský hráč táhne další kompasovou kartu a pohybuje bombardérem na východ na hex s Moskytem a trojicí stíhačů. Je léto, žádné mraky na obloze a měsíc je v úplňku, takže eskadra bombardérů je velmi dobře viditelná. Proto Němci získávají mnoho vítězných bodů. De facto získávají 9 VB (2 VB za každou letku +1 VB pro každou letku za úplněk). Ukazatel VB je posunut na políčko "6" na německé straně.

Turn 6:

The British player draws the next compass card and moves the bomber East into the hex with the Mossie and the three fighters. It's summer, no clouds in the sky, and the full moon is rising, so the bomber fleet is very easy to see. For this reason the Germans earn many victory points. In fact they gain 9 VP (2 VP for each squadron +1 VP per squadron for the full moon). The marker is moved onto space "6" on the German side.



7. kolo:

Mossie letí jeden hex v nízké výšce rovnou nad Emden, cílové město vybrané ve 3.fázi. Jakmile je nad městem, shazuje Mossie bombu, aby zničil letiště a 2 další bomby, aby zničil světlomet a radar. Protože oblast byla chráněna balónovou bariérou, tak Německo získává další VB navíc (nyní jich má 7). Po bombardování shazuje Mossie ještě 3 žetony Označení cíle.

Rada: Označení cíle dávají Británii několik vítězných bodů navíc, neboť osvětlují prostor cíle a pomáhají bombardérům dosáhnout větší úspěšnosti.

Turn 7:

The Mossie flies one hex in low altitude, directly over Emden, the target city they chose in Phase 3. Once over the city, the Mossie releases a bomb to take out the airport and 2 further bombs to destroy the searchlight and the radar. Since the area was protected by a balloon barrier, Germany earns another VP (they are now at 7). After the bombing, the Mossie releases three target markers.

Hint: Target markers give Britain some extra victory points because they illuminate the target area and help the bombers achieve a better hit rate.





8. kolo:

Tři němečtí stíhači spěchají chránit cílovou oblast, dávají Británii 2 VB díky Moskytově nízké výšce po útoku (2 VB za stíhače, ale -1 VB za let v nízké výšce a +1 VB za úplněk). Ukazatel VB se přesune na políčko "5" na německé straně.

Žlutý noční stíhač se rozhodne přistát, aby doplnil palivo: může odstartovat teprve v dalším kole.

Rada: Noc ještě nekončí zkontrolujte si palivoměry i u ostatních letek stíhačů.

Turn 8:

The German fighters rush to protect the target area, giving Britain 2 VPs due to the Mossie's low altitude attack (2 VPs for the fighters but -1 for flying low and +1 for the full moon). Move the VP marker onto the "5" space on the German's side.

The yellow night fighter squadron decides to land in order to refuel: it can take off in it's next move.

Hint: The night is not over. Take a look at the fuel gauges of the other squadrons.

Turn 9:

The bomber is one hex before the German coastline and the Mossie already illuminated the target. It's no surprise that with the next compass card drawing, the direction points to the city of Emden. The British player moves the bomber to the target city and the calculation of victory points commences.

Germany receives 10 VP for hits against the bomber (2 VP per squadron +1 VP per squadron for the full moon, +1 VP for the flak).

Britain receives 18 VP for hitting Emden, (13 VP for Emden itself, +3 VP for full moon, +3 VP for the target markers, but must subtract the following victory points from this total: -1 VP for the two Fire departments that can travel 2 hexes once a night to reach this hex.)

So, Britain gains 18 VP for bombing the target city which compared to Germany's 10 VP puts the VP marker on Britain's "3" space.

9. kolo:

Bombardér je 1 hex před německým pobřežím a Mossie už osvětlil cíl. Tudiž další kompasová karta není žádným převapením, šipka míří na město Emden. Britský hráč pohybuje bombardérem k cílovému městu a počítání vítěznych bodů začíná.

Německo získává 10 VB za zásahy do bombardéru (2 VB za každou letku +1 VB pro každou letku za úplněk, +1 VB za Flak).

Británie získává 18 VB za bombardování Emdenu (13 VB za samotný Emden, +3 VB za úplněk, +3 VB za žetony označení cíle, ale od tohoto součtu je nutné ještě odečíst následující VB: -1 VB za dva požární sbory které se mohou pohnout o 2 hexy za noc, aby na daný hex dojely).

Takže Británie získává 18 VB, minus 10 VB pro Němce, čímž se ukazatel VB přesunuje na britské políčko "3".

10. kolo:

Nyní je Moskytovo kolo. Eskadra bombardérů vykonala dobrou práci. Je čas zamířit domů.

Rada: Po útoku může bombardér letět jakýmkoli směrem. Mossie může zpáteční let kryt nebo může zkusit odvést stíhače jinam.

Turn 10:

It's the Mossie's turn. The bomber has done a good job. Now it is time to head home.

Hint: After the attack the bomber could fly in any direction. The Mossie could protect this return flight or try to divert the night fighters.

**11. kolo:**

Žlutý stíhač je znovu ve vzduchu a míří na hex, kam si myslí, že poletí bombardér. Tady opět vypukne vzdušný souboj mezi Moskytem a Messerschmittem (Británie získává 2 VB).

Zároveň se zelený a červený stíhač musí připravit na přistání, neboť jejich zásoba paliva je příliš nízká. Červený stíhač přistává na letišti u Emdenu (dává tím Británii 1 VB za přistání na zničeném letišti), zatímco zelený se přesune o jeden hex na jihozápad a tam přistane.

Ukazatel VB je posunut na políčko "6" na britské straně.

Turn 11:

The yellow fighter is airborne again and heads in the hex he thinks the bomber will fly to. Once again there is an airduel between Mosquito and a Messerschmitt (Britain gains 2 VP). At the same time the green and the red fighters must prepare to land as their fuel stock is too low. The red fighter lands in Emden's airhex (giving Britain a VP for landing in a bombed airport), while the green one moves Southwest and lands. The marker is moved onto space "6" on the british side.





12. kolo:

Podle další tažené kompasové karty musí bombardér vletět na hex s noční stíhací letkou (Německo získává 3 VB: ukazatel VB nyní bude na políčku "3" na britské straně).

Rada: Zajímáte se o změnu počasí? Podívejte se na pokročilá pravidla, str.8.

Turn 12:

According to the next drawn compass card, the bomber must fly into a hex with a night fighter squadron (Germany gains 3 VP: the VP marker should be on the "3" space on Britain's side).

Hint: Interested in weather changing? Take a look at the advanced rules, page 14.



13. kolo:

Německý hráč zná příští pohyb bombardéru, protože je na okraji hrací plochy a nemůže změnit směr o více než 1 azimut. (Viz. Kompasové karty", str.5) Mossie letí chránit cestu, kterou bude muset bombardér letět.

Turn 13:

The German player knows the next move of the bomber, because it's on the edge of the board and cannot change direction more than 1 bearing (see "Compass Cards", page 11). The Mossie flies to protect the route the bomber must take.

14. kolo:

Pouze jeden německý stíhač může v tomto okamžiku dosáhnout potenciální cesty bombardéru (modrý stíhač musí najít letiště pro přistání nebo by musel přistát nouzově). Žlutý stíhač letí na hex Moskya: Mossie získává 2 VB. Cisterna s palivem v Emdenu umožňuje použít letiště dvěma letkám, takže modrý stíhač bude moci sdílet letiště s červeným stíhačem. Ale Británie získává 1 VB za přistání letky na zničeném letišti. Zelený stíhač odletí ze svého hexu pryč, aby žlutému umožnil později na tomto hexu přistát. Jen ale přistává na sousedním hexu.

Připomínka: Dornier není nucen přistát toto kolo - v tomto kole dosáhne 0 paliva a bylo by tedy nutné, aby přistál v následujícím kole. Nyní je přistání nepovinné.

Turn 14:

Only one German fighter could reach the possible route of the bomber at this time (the blue fighter must find an airport to land on or it would have to ditch). The yellow fighter flies into the Mossie's hex: Mossie earns 2 VPs. The fuel truck at Emden allows two squadrons to use the airport, so the blue fighter will be able to share the airport with the red fighter. But Britain earns 1 VP for the squadron landing in a bombed airport. The green fighter takes off from its hex, allowing the yellow fighter to land there later this night. But it lands in the next hex over.

Reminder: The Dornier is not required to land this turn - it reached 0 fuel in this turn and would be required to land next turn. Choosing to land now is optional.

15. kolo:

Podle předpokladu posune další kompasová karta bombardér na západ, na hex se stíhačem. Německo při svém posledním útoku této noci získává 3 VB. Poslední kompasová karta navede bombardér v jeho příštím kole na přistávací pozici.

Turn 15:

As expected, the next compass card moves the bomber West, into the hex of a fighter. Germany gains 3 VP in the last attack of the night. The rest of the bomber's course will take it to its landing position.





16. kolo:
Posledním pohybem pro Moskyta je let na připravené domácí letiště, kde bezpečně přistane.

Turn 16:
The last move for the Mossie brings it to the prepared home base where it safely lands.



17. kolo:
Poslední německý stíhač ve vzduchu se musí okamžitě vrátit domů: nikdo si nepřeje vykoupat se v Britském kanále nebo tak blízko u domova havarovat.

Turn 17:
The last German fighter in the air must return home immediately: no one has the desire to take a bath in the British channel or crash land so close to home.

18. kolo:

Bombardér bezpečně přistane na své domácí základně. Dlouhá noc je u konce a přeživší členové posádky již plánují svůj další nálet.

Turn 18:

The bomber lands safely at its home base. A long night is over and the surviving crew members already plan their next attack run.



19. kolo:

Když slunce vychází, dosedne i poslední noční stíhač na letiště.

Británie vítězí se 3 VB.

Turn 19:

As the sun rises, the last night fighter reaches an airport. Britain wins with 3 VP.





Pro "www.svet-deskovych-her.cz" do češtiny přeložil Gaulty

Testspieler:
Play-Tester:

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

Speziellen Dank an:
Special thanks to:

Andreas Höher, Jörn Schraner, Josh Schulz, Zev Shlasinger

Kunststoffelemente: INGO UHL GMBH, Germany

Wenn Sie Fragen oder Anregungen zu
diesem Spiel haben:
E-Mail: info@pilotgames.de
oder www.duelinthedark.com
©2007 Pilot Games.



PG 0001

Pro 1-2 hráče od 12 let , délka hry: 60 minut

Autor: Friedemann de Pedro • Spielanleitung: Annegret Schoenfelder • Art-Direction: Friedemann de Pedro,
Nicola Strube • © 2007 by Pilot Games • Haferweg 26 • 2769 Hamburg • Germany
E-Mail: info@pilotgames.de • Made in Germany • www.pilotgames.de • www.duelinthedark.com
Achtung: Das Spiel enthält verschluckbare Kleinteile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren!

For 1 – 2 players • Suitable for ages 12 and up • Length of the game: 60 minutes and up

*Inventor/Author: Friedemann de Pedro • Game instructions: Annegret Schoenfelder •
English translation: Sybille Aminzadah & Bruce Whitehill ("Word for Wort"), Zev Shlasinger, Clinton Heath •
Art Direction: Friedemann de Pedro, Nicola Strube © 2007 by Pilot Games • Haferweg 26 • 22769 Hamburg, Germany
email: info@pilotgames.de • Made in Germany • www.pilotgames.de • www.duelinthedark.com
Attention: This game contains small parts that can be swallowed. Not suitable for children under three years!*

For inquiries please contact
sales@zmangames.com.
Please visit our website for more
great games.
www.zmangames.com
2007 Z-Man Games, Inc. under
license from Pilot Games.



ZMG 7016

