



Duell im Dunkeln -Spielanleitung-
Duel in the Dark -Game instructions-



Inhaltsverzeichnis

	Seite
Überblick über den Spielaufbau.....	3
1. Die Gegner.....	4
2. Ziel des Spiels.....	4
3. Liste der Bestandteile.....	4
4. Der Spielverlauf im Überblick.....	4
5. Spielvorbereitungen.....	4
Wahl der Seite.....	4
Verteilung des Spielmaterials.....	4
Die Siegbedingungen.....	4
6. Die sechs Spielphasen.....	4
7. Funktion und Einsatz der Spielmaterialien	
Der Spielplan.....	5
Die 6 Spielfiguren.....	5
Der britische Bomberstrom.....	5
Die Kompasskarten.....	5
Die Mosquito.....	6
Die 4 deutschen Jagdgeschwader.....	6
Die Benzinanzeiger.....	6
Die deutschen Bodenobjekte.....	7
Die Wetterkarten.....	7
Die Wirkung der Wetterelemente.....	7
8. Expertenregeln.....	8
9. Die Solomission.....	9
Spielbeispiel	16

Table of Contents

	Page
Overview of the Game Setup.....	3
1. The Opponents.....	10
2. Object of the Game.....	10
3. The Components.....	10
4. Overview of the Course of the Game.....	10
5. Game Preparation.....	10
<i>Choosing sides.....</i>	<i>10</i>
<i>Distributing the game materials.....</i>	<i>10</i>
<i>Victory conditions.....</i>	<i>10</i>
6. The Six Phases of the Game.....	10
7. The Function and Use of the Game Materials	
<i>The game board.....</i>	<i>11</i>
<i>The 6 playing pieces.....</i>	<i>11</i>
<i>The British bomber fleet.....</i>	<i>11</i>
<i>The compass cards.....</i>	<i>11</i>
<i>The Mosquito.....</i>	<i>12</i>
<i>The 4 German fighter squadrons.....</i>	<i>12</i>
<i>The fuel cards.....</i>	<i>12</i>
<i>The German ground defense resources.....</i>	<i>12</i>
<i>The weather.....</i>	<i>13</i>
<i>The effect of the weather elements.....</i>	<i>13</i>
8. Advanced Rules.....	14
9. The Solo Mission.....	15
Example of Play	16



Überblick über den Spielaufbau

Overview of the Game Components

Die 4 Jägerspielfiguren mit je einem Benzinanzeiger

The 4 fighter playing pieces with one fuel card for each

- Deutscher Spieler - - German Player -

40 Bodenobjekte
40 ground defense resources



Die Bomberspielfigur

The bomber playing piece



Die Kompasskarten für den Weg zum Ziel und zurück

The compass cards to plot the bomber's course.



Die Mosquitospielfigur

The Mosquito playing piece



6 Bombenmarker oder Zielmarkierungen für die Mosquitospielfigur

6 target or bomb markers for the Mosquito playing piece

- Britischer Spieler - - British Player -



3



Nach 4 Jahren Weltkrieg wird Deutschland zunehmend von britischen Nachtangriffen heimgesucht. Hunderte von Bombern fliegen in der Dunkelheit deutsche Großstädte an, um mit Flächenbombardements die Moral der Zivilbevölkerung auf den Nullpunkt zu bringen.

1 Die Gegner

„Duell im Dunkeln“ ist ein strategisches Spiel für 2 Personen, die wir im Folgenden oft einfach als „der Brite“ und „der Deutsche“ bezeichnen.

2 Ziel des Spiels

Das Ziel besteht für jeden Spieler darin, möglichst viele Siegpunkte zu erwerben. Das gelingt Ihnen als Chef des Bomber-Command, indem Sie durch eine geschickte Routenwahl die deutsche Seite möglichst lange im Unklaren über Ihre Zielstadt lassen, um ein Höchstmaß an Zerstörung bei minimalen eigenen Verlusten zu erreichen.

Als General der Luftwaffe hingegen müssen Sie die gegnerischen Absichten möglichst früh vorhersehen und mit einem taktisch geplanten Einsatz Ihrer Verteidigungsmittel die britischen Angriffe erfolgreich abwehren oder deren Wirkung minimieren.

3 Liste der Bestandteile

- 1 28-seitiges Regelheft
- 1 Spielplan
- 2 Kurzregelkarten

- 6 Flugzeughalter mit Ösen
- 4 Jagdgeschwaderelemente aus Karton
- 1 Bomberstromelement aus Karton
- 1 Mosquitoelement aus Karton
- 4 Benzinanzeiger
- 32 Kompasskarten
- 1 Sommerkarte

- 12 Wetterkarten
- 21 Plastikhalter und Ösen für Wetterelemente
- 21 Wolken- und Gewitterelemente
- 4 Nebelfelder

- 40 Bodenobjekte beidseitig unterschiedlich bedruckt:**
- 16 Flaks
- 16 Scheinwerfer
- 8 Radargeräte
- 6 Feuerwehren
- 8 Nebeltonnen
- 6 Ballonsperren
- 12 Zivilbunker
- 8 Tankwagen

- 8 Zielmarkierungen/Bombenmarker
- 1 Windrichtungsanzeiger

- 1 gelber Vollmondmarker aus Holz
- 1 blauer Neumondmarker aus Holz
- 1 orange Sommermarker aus Holz
- 1 roter Siegpunktmarker aus Holz

Für die Experten-Version:

- 16 Orden
- 6 Neuwetterkarten
- 2 Wetteränderungskarten
- 1 MW-50-Marker

4 Der Spielverlauf im Überblick

Ein kompletter Ablauf von „Duell im Dunkeln“ besteht aus mindestens einem britischen Angriff auf eine deutsche Stadt und deren Verteidigung. Dieser Ablauf wird als Nacht bezeichnet, die im Schnitt 45-60 Minuten dauert und sich aus 6 Phasen zusammensetzt:

1. Positionierung der deutschen Jagdgeschwader
2. Bestimmung des Wetters
3. Planung des britischen Angriffs
4. Aufbau der deutschen Bodenobjekte
5. Britische Positionierung von Bomberstrom und Mosquito
6. Ausführung von Angriff und Verteidigung

In der 6. Phase findet das Duell statt. Dafür stehen der britischen Seite ein Bomberstrom und eine Mosquito zur Verfügung, während sich die deutsche Seite mit 4 Jagdgeschwadern und 40 Bodenobjekten zur Wehr setzt. Die Gegner sind in dieser Phase abwechselnd am Zug, den wir „Spielzug“ nennen, weil dieser häufig aus einzelnen Zügen verschiedener Spielfiguren besteht.

5 Spielvorbereitungen

Wahl der Seite

Haben Sie sich geeinigt, wer auf welcher Seite spielt? Wenn nicht, spielt derjenige die deutsche Seite, der gerade einem Kellerzugang am nächsten sitzt.

Verteilung des Spielmaterials

Der Siegpunktmarker steht auf Position „0“ der Siegpunkteleiste auf dem Spielplan.

Die deutsche Seite erhält:

- 4 Benzinanzeiger
- 4 Jägerspielfiguren
- 40 Bodenobjekte
- 1 Kurzregel

Die britische Seite erhält:

- 1 Bomberspielfigur
- 1 Mosquitospielfigur
- 32 Kompasskarten
- 6 Zielmarkierungen/Bombenmarker
- 1 Kurzregel

Die Siegbedingungen:

Verabreden Sie eine bestimmte Anzahl von Nächten (zum Beispiel 3). Danach steht der Marker der Siegpunkteleiste (siehe Spielplan) auf der Seite des Siegers.

Alternative: Spielen Sie 2 Nächte. Bestimmen Sie das Wetter, bevor der Deutsche seine Geschwader positioniert, und tauschen Sie nach einer Nacht die Seiten, ohne das Wetterszenario zu ändern. So spielen Sie unter gleichen Bedingungen und erfahren, wer die bessere Taktik hat.

Hinweis: Während eines Spiels aus mehreren Nächten wird der Siegpunktmarker nach einer Nacht nicht auf „0“ zurückgestellt, sondern bleibt auf dem jeweils aktuellen Stand.

6 Die 6 Spielphasen

In den ersten 5 Phasen einer Nacht bereiten Sie das Duell vor, das in der 6. Phase stattfindet.

Die 1. Phase:

Positionierung der deutschen Jagdgeschwader

Der Deutsche positioniert seine 4 Jagdgeschwader auf beliebigen deutschen Flughäfen. Wenn er mehr als ein Jagdgeschwader auf einem Flughafen positionieren möchte, muss er dort für jedes zusätzliche Geschwader je einen Tankwagen stellen. (Den Tankwagen braucht er nicht, wenn er nur mit einem Jagdgeschwader startet.)

Die 2. Phase:

Bestimmung des Wetters

Die Wetterkarten liegen verdeckt und gemischt neben dem Spielplan. Der Brite zieht eine der Karten, dreht sie um und verteilt nach der Vorgabe Wolken, Gewitter oder Nebelfelder und stellt die Windrichtung ein. Er setzt den Mondmarker, eventuell auch den Sommermarker auf die angezeigten Felder des Spielplans.

(Siehe Wetterkarten und Wirkung der Wetterelemente, Seite 7)

Die 3. Phase:

Planung des britischen Angriffs

Der Brite entscheidet in Gedanken, welche deutsche Stadt er angreifen möchte. Dabei berücksichtigt er die Wetterlage, könnte aber auch aus taktischen

Gründen zum Beispiel eine Zielstadt unter Wolken wählen. Die Farbe des Stadtwappens auf dem Spielplan zeigt, ob es sich um ein leichtes (grün), mittel-schweres (gelb) oder schweres Ziel (rot) handelt. (Siehe Stadtwappen, Seite 5) Für die Programmierung des genauen Kurses benötigt der Brite nun die Kompasskarten. (Siehe Kompasskarten, Seite 5)

Die 4. Phase:

Aufbau der deutschen Bodenobjekte

Der Deutsche positioniert seine 40 Bodenobjekte. Wie viele er davon auf einem Feld konzentriert, bleibt ihm überlassen.

Jetzt erkennt der Brite die Struktur der deutschen Bodenverteidigung. Eine Kursänderung ist nicht mehr möglich.

In der 4. Phase der folgenden Nacht kann der Deutsche alle Bodenobjekte außer Zivilbunker beliebig umgruppieren.

Die 5. Phase:

Britische Positionierung von Bomberstrom und Mosquito

Der Brite positioniert seinen Bomberstrom auf dem Flughafen, den er sich in der 3. Phase ausgesucht hat. Die Mosquito erhält ihren Platz auf einem beliebigen anderen britischen Flughafen.

Die 6. Phase:

Ausführung von Angriff und Verteidigung

In dieser Phase ziehen die Spieler abwechselnd, bis der gesamte Einflug beendet ist. Dazu benötigen sie die Informationen aus dem Abschnitt „Funktionen und Einsatz der Spielmaterialien“ (Seite 5).

Reihenfolge der Spielzüge:

1. Die britische Mosquito
2. Die deutschen Jagdgeschwader
3. Der britische Bomberstrom
4. Die britische Mosquito
5. Die deutschen Jagdgeschwader
6. Der britische Bomberstrom usw.

Die Kampfsituationen

Der Einsatz aller Flugzeuge und Verteidigungsmittel führt nur dann zum Erwerb von Siegpunkten, wenn es zum Kampf kommt. Eine Kampfsituation besteht ausschließlich, wenn die Gegner in einem Feld in folgender Weise aufeinandertreffen:

1. Zieht ein deutsches Jagdgeschwader

in das Feld der Mosquito, greift die Mosquito an. In diesem Fall nimmt der Deutsche den Angriff in Kauf, weil er den nächsten Zug des Bomberstroms hier vermutet.

2. Trifft der Bomberstrom in einem Feld auf Flaks oder Jagdgeschwader, greift der Deutsche an.
3. Der Bomberstrom greift die Zielstadt an, sobald er ihr Feld erreicht hat.

Jeder Spieler setzt den Erwerb oder Verlust von Siegpunkten sofort auf der Siegpunkteleiste des Spielplans um. Dazu zieht er den Marker einen Schritt je Siegpunkt in die entsprechende Richtung.

7 Funktion und Einsatz der Spielmaterialien

Der Spielplan

Der Spielplan ist die Skizze einer Karte vom Osten Großbritanniens bis Berlin und von Dänemark bis zu den Alpen. Er enthält 4 britische Flughäfen, 19 deutsche Flughäfen, 11 deutsche Städte, eine Siegpunkteleiste und einen Windrichtungsanzeiger mit Mondphasen und Sommerfeld.

Jede Stadt ist mit einem Wappen versehen, das den Schwierigkeitsgrad für den Angriff zeigt.

Das Stadtwappen und seine Bedeutung



Je schwerer das Ziel ist, desto mehr Siegpunkte erhält der Brite für einen Angriff.

Der Spielplan ist in 43 nummerierte Hexagone eingeteilt, jedes Hexagon stellt ein potenzielles Einsatzfeld für das weitere Spielmaterial dar und wird im Folgenden als „Feld“ bezeichnet.

Die 6 Spielfiguren

Die Flugzeuge können 3 verschiedene Positionen einnehmen: Vor Spielbeginn und nach jeder Landung erhalten sie ihre Grundposition unten am Fuß. Für die Flugposition schieben Sie das Flugzeug in die Mitte oder an das obere Ende seines Fußes. Die einzelnen Spielfiguren bezeichnen wir auch als

Jagdgeschwader, Bomberstrom und Mosquito.

Mosquitospielfigur



Bomberspielfigur

Jägerspielfiguren

Jede Figur repräsentiert viele Flugzeuge, deshalb wird keine nach einem Abschuss vom Spielplan genommen.

Der britische Bomberstrom (1 Bomberspielfigur)

Der britische Bomberstrom steht für zahllose Bomber, die von der Bomberspielfigur repräsentiert werden.



Die Figur wird in der 5. Phase auf dem Spielplan positioniert und fliegt in der 6. Phase den Kurs der Kompasskarten. Wenn der Bomberstrom am Zug ist, zieht er ein Feld weiter, seine Reichweite ist durch den programmierten Kurs vorgegeben. Städte, die auf dem Weg zum Ziel und zurück überflogen werden, darf der Bomberstrom nicht angreifen.

Da der Bomberstrom seine Flughöhe im Laufe einer Nacht nicht ändern darf, muss der Brite im ersten Zug entscheiden, ob er die Zielstadt aus voller oder aus halber Höhe angreift. Ein Angriff aus halber Flughöhe bringt dem Briten 4 Siegpunkte zusätzlich, dafür nimmt er in Kauf, dass der Deutsche für jede Flak 2 Siegpunkte zusätzlich erhält. (Erwerb von Siegpunkten: siehe Kurzregelkarten)

Die Kompasskarten

Mit den Kompasskarten programmiert der Brite in der 3. Phase den Kurs des Bomberstroms. Die farbliche Markierung dient der einfachen Handhabung; die rot markierten Richtungen eignen sich für den Hinflug, die grünen sind für den Rückflug.

Jede dieser Karten zeigt eine mögliche Zugrichtung an, maximal 14 Züge darf der Bomberstrom pro Nacht von einem Feld zum Nachbarfeld fliegen. Dazu wäh-

len Sie in Gedanken einen britischen Startflughafen, eine deutsche Zielstadt und einen britischen Landflughafen und legen für jeden Zug eine Kompasskarte mit der gewünschten Flugrichtung nacheinander auf einen Stapel, so dass die Flugrichtung für Sie zunächst sichtbar ist. Der Deutsche sollte Ihnen dabei nicht zusehen.



Sie dürfen den Kurs von einem Zug zum nächsten jeweils nur um eine benachbarte Richtung ändern oder die Richtung beibehalten. Nur über der Zielstadt dürfen Sie die Richtung für den nächsten Zug frei wählen.

Achtung:

Da die Gegner im Sommer mehr Siegpunkte erwerben (Siehe Kurzregelkarten), legt der Brite die Sommerkarte als Merkhilfe auf die 7. Kompasskarte.



Die letzte Karte, die Sie auf den Stapel legen, zeigt den Zug zum Landflughafen.

Anschließend drehen Sie den Stapel um, so dass der 1. Zug mit der verdeckten Seite oben liegt. Damit die Höhe Ihres Stapels keine Rückschlüsse auf die Länge der Angriffsstrecke zulässt, legen Sie den Stapel auf die restlichen Kompasskarten.

Einsatz der Kompasskarten in Phase 6:

In der 6. Phase wird der programmierte Kurs geflogen. Dazu decken Sie die jeweils oberste Karte vom Stapel auf und setzen den angezeigten Zug mit der Bomberspielfigur auf dem Spielplan um.

Die Mosquito (1 Mosquitospielfigur)

Die Mosquito unterstützt den Bomberstrom im Angriff auf die Deutschen.



Unabhängig von der Windrichtung fliegt die Mosquito pro Zug ein oder zwei Felder in jede beliebige Richtung oder verbleibt kreisend in ihrem Feld. Ihre Reich-

weite ist unbegrenzt, ferner kann sie nicht von der deutschen Flak oder von einem Jagdgeschwader angegriffen werden. Der Brite kann die Flughöhe der Mosquito pro Zug (nicht pro Feld!) frei wählen.

Die Mosquito hat 3 verschiedene Einsatzmöglichkeiten, die der Brite innerhalb eines Spielzuges auch zeitgleich nutzen kann:

1. Ziehen deutsche Jagdgeschwader in das Feld der Mosquito, kann der Brite maximal 2 Geschwader bekämpfen. Für jedes bekämpfte Geschwader erhält er einen Siegpunkt. Kämpft die Mosquito im Tiefflug, verliert der Brite je Kampfsituation (Feld) einen Siegpunkt. (Weitere Bedingungen zur Siegpunktermittlung finden Sie auf den Kurzregelkarten.)
2. Die Mosquito blockiert in jeder Flughöhe deutsche Flughäfen, solange sie sich in einem entsprechenden Feld aufhält. Ein Jagdgeschwader, das von einem blockierten Flughafen startet, bringt dem Briten einen Siegpunkt.
3. Dem Briten stehen insgesamt 6 Marker zur Verfügung, die er für seine Mosquito in jeder Nacht frei kombinieren kann.



Entweder er benutzt einige oder alle Marker als Zielmarkierungen oder er setzt einige oder alle Marker als Bomben ein. Die Marker sind beidseitig entsprechend bedruckt. In jedem Zug darf die Mosquito pro Feld eine oder mehrere Bomben oder Zielmarkierungen abwerfen.

3. a) Über der Zielstadt erhält der Brite je Zielmarkierung einen Siegpunkt.

3. b) Um einen Flughafen zu bombardieren, muss der Brite den Tiefflug wählen. Nach dem Abwurf einer Bombe ist der Flughafen für den Rest der Nacht beschädigt: Für jeden Start und jede Landung des Deutschen von diesem Flughafen erhält der Brite für jede Bombe, die er dort abgeworfen hat, einen Siegpunkt. Wirft der Brite 2 oder mehr Bomben auf einen Flughafen erhöhen sich die Siegpunkte entsprechend.

3. c) Auch für die Zerstörung eines Bodenobjekts muss sich die Mosquito im Tiefflug über dem entsprechenden Feld befinden. Ein Bombenmarker genügt, um ein Objekt für den Rest der Nacht außer Gefecht zu setzen.

Achtung:

Bunker können nicht zerstört werden. Zerstört die Mosquito eine Ballonsperre, entfällt der deutsche Siegpunkt dafür.

Die 4 deutschen Jagdgeschwader (4 Jägerspielfiguren)

Für jedes deutsche Jagdgeschwader agiert auf dem Spielplan eine Spielfigur. In der 1. Spielphase werden die Jagdgeschwader auf beliebigen Flughäfen positioniert, in Phase 6 können sie (müssen nicht) erstmalig starten. Je Flughafen kann nur ein Geschwader jeweils starten oder landen.

(Ausnahme: Tankwagen, Seite 7)



In jedem deutschen Spielzug dürfen Sie mit jedem Jagdgeschwader einen Zug ausführen. Diese Geschwader können von ihrem jeweils aktuellen Feld aus in jedes angrenzende Feld fliegen. Ihre Geschwindigkeit beträgt je Zug ein Feld (Ausnahmen: siehe Rückenwind, Kreisen). Die Reichweite der Geschwader bestimmt ihr Benzinverbrauch, denn mit jedem Zug sinkt der Vorrat, den Sie auf dem Benzinanzeiger einstellen. (Erwerb von Siegpunkten: siehe Kurzregelkarten)

Die Benzinanzeiger

Zu jedem deutschen Jagdgeschwader gehört ein Benzinanzeiger, auf dem Sie nach jedem Zug den Benzinverbrauch um 1, 2 oder 3 Strich auf den verringerten Vorrat einstellen. So haben Sie jederzeit einen Überblick über die jeweils verbleibende Reichweite Ihrer Geschwader.



Der **Benzinverbrauch** beträgt je Feld 2 Strich auf der Benzinskala unabhängig von der Flughöhe.

Bei **Gegenwind** erhöht sich der Verbrauch auf 3 Strich je Zug.

Bei **Rückenwind** verbraucht ein Geschwader 1 Strich oder es fliegt 2 Felder weit, dann beträgt der Verbrauch 2 Strich. Wenn ein Geschwader weder landet noch weiterzieht, **kreist** es und verbraucht 1 Strich, auch wenn es dabei die Flughöhe verändert. Befindet sich nach einem Zug der Benzinanzeiger auf Null, muss das Geschwader im nächsten Zug



im selben Feld landen. Landet ein Geschwader mit oder ohne Benzin rechtzeitig auf einem Flughafen mit Tankwagen, kann es im nächsten Zug wieder mit vollem Tank starten. Erreicht das Jagdgeschwader keinen Flughafen mehr, muss es notlanden.

Notlandung in Deutschland:

Der Briten erhält für jede Notlandung eines deutschen Jagdgeschwaders 2 Siegpunkte. Dieses Geschwader kann in derselben Nacht nicht wieder starten.

Notlandung in Großbritannien oder im Meer:

Das betroffene Geschwader ist verloren, die Jägerspielfigur wird für den Rest des Spiels entfernt und der Briten erhält 4 Siegpunkte.

Flughöhe und Benzinverbrauch:

Beim Start erreichen die Jagdgeschwader mit dem ersten Zug ins Nachbarfeld nur die halbe Flughöhe. Wenn sie im Startfeld bleiben, können sie im ersten Zug mit 2 Strich Benzinverbrauch auch die volle Flughöhe erreichen. Ansonsten dürfen die Geschwader ihre Flughöhe je Zug um eine Stufe verändern, das kostet kein zusätzliches Benzin.

Wenn ein Geschwader tiefer als der Bomberstrom fliegt, erhält der Deutsche in der Kampfsituation je Geschwader einen Siegpunkt weniger.

Die deutschen Bodenobjekte

Vor Spielbeginn erhält der Deutsche 40 Bodenobjekte und in der 3. Phase positioniert er sie auf dem Spielplan. Die Felder 1, 2, 3, 8, 9, 10, 16, 17 und 23 darf er nicht benutzen. Die Menge der Objekte pro Feld ist nicht begrenzt, jedes Objekt kommt aber nur zum Einsatz, wenn der Bomberstrom das besetzte Feld erreicht. (Ausnahme: Feuerwehren)

Für jede Nacht eines Spiels dürfen Sie außer Zivilbunker alle Objekte umgruppieren. Dazu platzieren sie in Phase 4 der Folgenacht einige oder alle Objekte wieder neu. Die Bodenobjekte gibt es in 2 Arten. Sie sind farblich entsprechend gekennzeichnet: **Rot** sind die Basisverteidigungsmittel. Dazu gehören Flaks, Scheinwerfer und das Radar. Für die ersten Spiele sind die roten Verteidigungsmittel ausreichend. Wer tiefer in das Geschehen eintauchen möchte, kann wahlweise auch die Rückseite der roten Verteidigungsmittel einsetzen. Dort findet er Nebeltonnen, Zivilbunker, Ballonsperren, Feuerwehren und Tankwagen.

Flak



Für jede Flak, auf die der Bomberstrom trifft, erhält der Deutsche einen Siegpunkt.

Scheinwerfer



Scheinwerfer beleuchten oder blenden die Bomber. Befindet sich ein Scheinwerfer mit der Flak in einem Feld, erhält der Deutsche einen Siegpunkt zusätzlich. Befindet sich außerdem ein Jagdgeschwader in dem Feld, erhält der Deutsche je Scheinwerfer einen weiteren Siegpunkt. Über der Zielstadt verliert der Briten pro Scheinwerfer einen Siegpunkt.

Radar



Das Radar hilft den Jägern, Bomber zu entdecken. Wenn sich ein oder mehrere Jagdgeschwader in einem Feld mit Radar aufhalten, erzielt jedes Jagdgeschwader einen Treffer zusätzlich: Der Deutsche gewinnt je einen Siegpunkt dazu.

Tankwagen



Tankwagen stehen nur auf (deutschen) Flughäfen. Auf/von einem Flughafen mit einem Tankwagen können zwei Geschwader landen und starten. Für jeden zusätzlichen Tankwagen kann ein weiteres Geschwader starten und landen.

Nebeltonnen



Der Briten verliert einen Siegpunkt für jede Nebeltonne, die sich im Feld der Zielstadt befindet. Ferner gleicht jede Nebeltonne jeweils eine Bombe der Mosquito aus.

Zivilbunker



Für jeden Zivilbunker in der Zielstadt verliert der Briten 2 Siegpunkte.

Ballonsperre



Mit Ballonsperren kann der Deutsche seine Bodenobjekte vor Mosquitoangriffen schützen. Wer möchte, kann alle Sperren sogar auf einem Feld plat-

zieren. Im Falle eines Mosquitoangriffs (beim Abwerfen von einer oder mehrerer Bomben) erhält der Deutsche, je Sperre einen Siegpunkt. Auf Flughäfen verhindert die Ballonsperre Mosquito-Blockaden. Hier genügt eine Sperre.

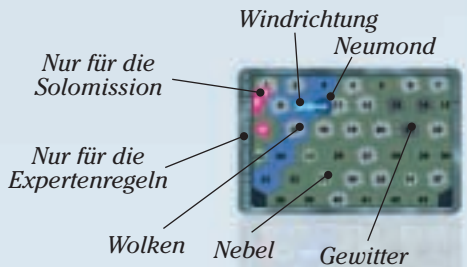
Feuerwehr



Feuerwehren dürfen nur auf Städten positioniert werden. Befindet sich eine Feuerwehr in der Zielstadt, erhält der Briten einen Siegpunkt weniger. Die Feuerwehren, die bis zu 2 Felder vom Angriff entfernt sind, können unmittelbar nach diesem Angriff in die betroffene Stadt ziehen. In diesen Fall brauchen Sie für den Ausgleich eines britischen Treffers 2 Feuerwehren.

Die Wetterkarten

Auf jeder Wetterkarte ist ein bestimmtes Wetterszenarium für den ganzen Spielplan abgebildet.



Die Karten liegen bei Spielbeginn als Stapel gemischt mit der Rückseite nach oben neben dem Spielplan. Eine der Karten wird in der 2. Phase auf dem Spielplan umgesetzt.

Die Wirkung der Wetterelemente

Wolken



Einfluss auf die deutsche Seite: Treffen die Gegner bei Wolken aufeinander, verliert der Deutsche für jedes betroffene Jagdgeschwader einen Siegpunkt.

Einfluss auf die britische Seite: Liegt die Zielstadt unter Wolken, verliert der Briten 5 Siegpunkte. Für jedes Wolkenfeld, in dem die Mosquito kämpft, erhält der Briten einen Siegpunkt weniger.

Gewitter



Einfluss auf die deutsche Seite:

1. Kämpft der Deutsche bei Gewitter gegen den Bomberstrom, verliert er pro Jagdgeschwader 2 Siegpunkte.

2. Startet der Deutsche bei Gewitter, erhält der Brite einen Siegpunkt.

Einfluss auf die britische Seite:

Liegt die Zielstadt unter Gewitterwolken, verliert der Brite 7 Siegpunkte. Wenn der Bomberstrom durch ein Gewitter fliegt, erhält der Deutsche 2 Siegpunkte. Für jedes Gewitterfeld, in dem die Mosquito kämpft, erhält der Brite zwei Siegpunkte weniger.

Nebel



Deutscher Start im Nebel

Der Brite erhält einen Siegpunkt.

Deutsche Landung im Nebel

Der Brite erhält einen Siegpunkt.

Britischer Start im Nebel

Normalerweise wird der Bomberstrom nicht bei schlechtem Wetter starten, weil der Brite das Wetter kennt, wenn er seinen Kurs programmiert. Aus taktischen Gründen wäre ein Start im Nebel allerdings denkbar. In diesem Fall nimmt der Brite den Verlust eines Bombers in Kauf und Deutschland erhält einen Siegpunkt. Auf die Mosquito hat Nebel keinen Einfluss.

Britische Landung im Nebel

Der Brite verliert 2 Bomber, dafür erhält der Deutsche 2 Siegpunkte.

Britischer Angriff im Nebel

Der Brite verliert 3 Siegpunkte, weil der Bomberstrom 3 Treffer weniger erzielt.

Wind



Der Wind beeinflusst nur die deutschen Jagdgeschwader. (Siehe Benzinanzeiger, Seite 6)

Vollmond



Einfluss auf die deutsche Seite:

Bei Vollmond erhält der Deutsche pro Jagdgeschwader einen Siegpunkt zusätzlich.

Einfluss auf die britische Seite:

Bei Vollmond erhält die britische Seite 3 Siegpunkte extra beim Angriff auf die Zielstadt.

Für jedes Feld, in dem die Mosquito kämpft, erhält der Brite einen Siegpunkt extra.

Neumond



Bei Neumond erzielt der Bomberstrom 3 Treffer weniger, deshalb verliert der Brite 3 Siegpunkte.

Sommer



Jedes Mal, wenn der Bomberstrom in das Feld eines Jagdgeschwaders gelangt, erhält der Deutsche im Sommer ab der 8. Kompasskarte einen Siegpunkt zusätzlich. (siehe Kompasskarten, Seite 5)

Kämpft die Mosquito im Sommer, erhält der Brite ab dem 8. Zug je Kampfsituation (Feld) einen Siegpunkt zusätzlich.

8

Expertenregeln

1. Stärkung der Mosquito

Der Mosquito stehen jetzt nach Wunsch 8 Bomben/ Zielmarkierungen zur Verfügung. Dafür erhält der Brite für jeden Angriff auf die Zielstadt 2 Siegpunkte weniger.

2. Wetteränderung während des Spiels

Auf jeder Wetterkarte befindet sich die Zeile „weather change before move...“ mit einer Zahl, die angibt, in welchem Spielzug sich das Wetter ändert.



„...before move 5 and 10“ bedeutet, dass der Brite die Wetteränderungskarten als 5. und 10. Karte in den Stapel der Kompasskarten legt.



Vor dem 5. und 10. Spielzug erinnert die Wetteränderungskarte nun an den Ein-

satz einer Neuwetterkarte.

Es gibt 6 Neuwetterkarten, die anzeigen, ob und in welche Richtung der Wind gedreht hat und ob die Wetterelemente ein oder 2 Felder in die neue Richtung ziehen. Diese Karten liegen verdeckt und gemischt neben dem Spielplan bereit.



Aus ihnen zieht der Brite eine Karte und setzt sie sofort auf dem Spielplan um. In unserem Beispiel ändert sich die Windrichtung um einen Schritt im Uhrzeigersinn und alle Wetterelemente ziehen 2 Felder in die neue Richtung.

Wetterelemente, die durch die Änderung den Spielplan verlassen, setzen Sie auf der gegenüber liegenden Seite der Reihe wieder ein.



Beispiel: Die Wolke, die den Spielplan auf Feld 35 in südöstlicher Richtung verlässt, zieht bis Feld 3.

3. a) Umprogrammierung des Bomberstroms auf dem Hinflug

Nach einer Wetteränderung darf der Brite den Kurs des Bomberstroms ändern (sonst nicht). Da insgesamt maximal 14 Kompasskarten für einen Kurs gestattet sind, wird nun die Anzahl der bereits umgesetzten Kompasskarten von den 14 abgezogen. Das Ergebnis ist die maximal erlaubte Anzahl an Kompasskarten für die Umprogrammierung. Die bereits umgesetzten Karten dürfen Sie in diesem Kurs nicht mehr verwenden, ansonsten können Sie wieder frei aus den restlichen Karten wählen. Ist kein Ausweichziel erreichbar, müssen Sie das ursprünglich programmierte Ziel angreifen.

3. b) Umprogrammierung des Bomberstroms für den Rückflug

Nach dem Kampf um die Zielstadt darf der Brite den Kurs jederzeit während des Rückfluges umprogrammieren, solange er nicht mehr als 14 Kompasskarten für Hin- und Rückflug verwendet.

4. Orden



Beide Parteien können beliebig viele Orden erwerben, die sie im nächsten Spielzug, später oder auch erst in der nächsten Nacht gewinnbringend einsetzen können.

In jedem Fall werden die Orden nach ihrem Einsatz vom Spielplan entfernt und können neu erworben werden.

Deutsche Verleihung der Orden:

Jedes Mal, wenn der Bomberstrom in einem Feld auf 3 oder 4 Jagdgeschwader trifft, erhält der Deutsche entsprechend einen oder 2 Orden.

Britische Verleihung der Orden:

Für jedes Feld, in dem der Bomberstrom keine Jagdgeschwader antrifft, erhält der Brite einen Orden. Ausnahme: der erste oder der letzte Zug.

Deutscher Einsatz der Orden:

1. Direkt nach dem Zug kann der Deutsche im neuen Feld des Jagdgeschwaders einen oder mehrere Orden platzieren. Trifft der Bomberstrom auf dieses Feld, erhält der Deutsche je Orden einen Siegpunkt zusätzlich.
2. Mit dem Einsatz eines Ordens kann der Deutsche einmal je Nacht in einem beliebigen Zug den Benzinverbrauch um einen Strich verringern.
3. Der Einsatz eines Ordens kann die Wirkung einer Bombe ausgleichen.

Britischer Einsatz der Orden:

1. In jedem Feld, in das der Bomberstrom zieht, kann der Brite Flak und Scheinwerfer mit je einem Orden außer Kraft setzen.
2. Der Brite kann Orden auch als Bomben oder Zielmarkierungen für die Mosquito einsetzen. Die Anzahl der Orden darf die Anzahl der Bomben/Zielmarkierungen allerdings nicht überschreiten. Wirft die Mosquito zum Beispiel 3 Bomben ab, darf der Brite maximal 3 Orden als zusätzliche Bomben verwenden.
3. Auf jeden deutschen Angriff kann der Brite mit dem Einsatz eines Ordens reagieren, dadurch verliert der

Deutsche einen Siegpunkt.

Ausnahme: Dieser Einsatz ist nicht möglich, wenn sich bereits deutsche Orden in dem Feld befinden.

5. Leichentuch

Wenn der Bomberstrom über den Wolken fliegt und sich im selben Feld unter den Wolken Jagdgeschwader und 2 Scheinwerfer befinden, verdoppelt sich die Wirkung der Scheinwerfer für die Jagdgeschwader: Der Deutsche erhält jetzt je Scheinwerfer 2 Siegpunkte zusätzlich.

Historische Note: Die Deutschen entdeckten, dass durch gleichmäßiges Anstrahlen der Wolken von unten, sich die Bomber über den Wolken deutlich als Silhouetten abhoben.

6. Flak stört Jäger

Bekämpft der Deutsche in einem Feld mit mehr als einer Flak den Bomberstrom, verliert er für jede zusätzliche Flak einen Siegpunkt.

7. Spezialtreibstoff

MW50-Marker



Der Deutsche kann einem der 3 Messerschmitt-Geschwader Spezialtreibstoff zuordnen. Dazu legt er den MW50-Marker auf den Benzinanzeiger des betroffenen Geschwaders.

Dieses Geschwader kann einmal pro Nacht 2 Felder weit fliegen, um beispielsweise den Bomberstrom zu überholen. Der Benzinverbrauch beträgt in diesem Fall für 2 Felder 4 Strich, bei Rückenwind 2, bei Gegenwind 6 Strich oder bei verschiedenen Windrichtungen in dem Zug auch 3 oder 5 Strich. Wenn der Extratank verbraucht ist, wird der Marker umgedreht. Nach dem nächsten Tanken ist der Marker wieder einsetzbar.

9

Die Solomission

Das Prinzip von „Duell im Dunkeln“ eignet sich auch sehr gut, um Solomissionen zu spielen. Sie spielen die deutsche Seite, die britische Seite ist über die Kompasskarten gesteuert.

1. Vorbereitungen

Sortieren Sie die Kompasskarten in zwei Stapel. Der erste Stapel ist für den Hinflug, er enthält nur die NO-, O- und SO- Kompasskarten.

Der zweite Stapel ist für den Rückflug, er enthält nur die NW-, W- und SW- Kompasskarten.

2. Aufbau der deutschen Jagdgeschwader und der Bodenobjekte

Wie im 2-Spieler-Modus.

3. Positionierung von Bomberstrom, Mosquito und Wetterelementen



Das Wetter bestimmen Sie über eine Wetterkarte, die Sie aus dem gemischten und verdeckten Stapel ziehen. Dort sind auch die britischen Startflughäfen und die erste oder zweite Stadt, auf die der Bomberstrom trifft, als Zielstadt vermerkt.

4. Die Spielzüge

Die Mosquito fliegt immer in das Feld östlich (Hinflug) bzw. westlich vom Bomberstrom (Rückflug). Trifft die Mosquito auf ein Flughafenfeld, wirft sie grundsätzlich aus voller Flughöhe eine Bombe ab.

Die Jagdgeschwader fliegen wie im 2-Spieler-Modus. Dann zieht der Spieler eine Kompasskarte vom Hinflugstapel. In diese Richtung fliegt der Bomberstrom. Wird eine Kompasskarte gezogen, die eine verbotene Richtungsänderung bewirken würde, (mehr als eine Kompassrichtung), wird sie beiseite gelegt und neu gezogen.

5. Kampf

Wie im 2-Spieler-Modus.

6. Zielstadt

Sobald der Bomberstrom das Feld der Zielstadt erreicht, greift er an.

7. Rückflug des Bomberstroms

Nach dem Kampf um das Ziel wechselt der Bomberstrom auf den Rückflugstapel. Die Expertenregeln sind nicht anwendbar.

After four years of world war, Germany is increasingly haunted by British night raids. Hundreds of bombers approach German cities in the dark to bring the morale of the civilian population down through large-scale bombardments.

1 The Opponents

“Duel in the Dark” is a strategic game for two people, - one representing Britain and the other representing Germany.

2 Object of the Game

Each player tries to gain as many victory points as possible. As the head of the British Bomber Command, you succeed by leaving the German side in the dark for as long as possible, by secretly and cleverly choosing a route to your destination target city, hoping to achieve a maximum amount of destruction with a minimum number of your own losses. As the General of the German air force (Luftwaffe), on the other hand, you have to foresee your opponent’s intentions as early as possible, through the tactical deployment of your defense resources and strategic movement of your fighters, to minimize the effect of the British attacks.

3 The Components

The game pieces include:

- 1 28-page instruction booklet
- 1 game board
- 2 Victory Point reference cards

- 6 aircraft holders
- 4 fighter squadrons (cardboard)
- 1 bomber fleet (cardboard)
- 1 Mosquito (cardboard)
- 4 fuel indicators
- 32 compass cards
- 1 summer card

- 12 weather cards
- 21 plastic holders for weather elements
- 21 cloud and thunderstorm elements
- 4 fog hexes

- 16 flak tiles
- 16 searchlight tiles
- 8 radar tiles
- 8 fire department tiles
- 8 smoke screen tiles
- 6 balloon barrier tiles
- 12 civil bunker tiles
- 8 fuel truck tiles
- 8 target / bomb markers
- 1 yellow full moon marker (wood)
- 1 blue new moon marker (wood)
- 1 orange summer marker (wood)

- 1 red victory point marker (wood)

For the advanced rules:

- 16 medals
- 6 change of wind direction cards
- 2 change of weather cards
- 1 MW-50-Marker

4 The Course of the Game

The battles take place at night. Before the game begins, the two players need to agree on how many nights the game will consist of. There are 6 phases that occur each night. During the night, there will be at least one British attack on a German city and the German defense of the city. The six phases are:

1. Positioning the German fighter squadrons
2. Determining the weather
3. Planning the British attack
4. Setting up the German defense resources
5. Positioning the British bomber fleet and the Mosquito
6. Executing the attack and defense

Phases 1-5 are the setup phases for each player. In the sixth phase, the duel takes place. For that, the British side has command of a bomber fleet and the Mosquito, whereas the German side strikes back with 4 fighter squadrons and 40 ground defense resources. In this phase, the opponents alternate moving their pieces in turn—each “turn” consisting of moving different game pieces.

5 Game Preparation

Choosing sides

Agree upon the number of nights the game should last (for instance, two nights); each night could take about 30 to 60 minutes. Then choose sides: if you cannot decide, the one who is sitting closest to the quickest exit from the room plays the German side.

Distributing the game materials

The victory point marker stands at “0” on the VP track.

The German side gets:

- 4 fuel indicators
- 4 fighter playing pieces
- 40 ground resources
- 1 Germany VP summary card

The British side gets:

- 1 bomber playing piece
- 1 Mosquito playing piece
- 32 compass cards to program the course
- 6 target/bomb markers
- 1 British VP summary card

Victory conditions:

The player with the most VPs after completing the agreed upon number of nights wins.

Note: When playing multiple nights, you don’t reset the VPs to zero. You keep the marker where it was from the previous night.

An alternate way to play is to choose two nights, with the same weather conditions, and switching sides to see who is the better tactician.

6 The Six Phases of the Game

In the first five phases of the night, you prepare for the duel that takes places in the 6th phase.

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. If you want to position 2 or more fighters in the same airport you will have to place one or more fuel trucks on that hex.

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 weather”, page 13.)

The 3rd phase:

Planning the British attack

The British player secretly chooses a British airport to take off from, a target city and a British airport to land in. The color of the city coat of arms on the game board indicates whether it is an easy (green), moderate (yellow), or difficult (red) target. (See “Coat of arms” illustration, page 11, and “The compass cards,” page 11.)

Programming the course with the compass cards

The British player takes the compass cards and programs the bomber’s attack run secretly: the German player should not see this programmed course. He has to do this with no more than 14 compass cards. When done, place the compass cards back on the pile of unused compass cards.

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 setup of the German ground defense, a change of the programmed course is not possible. (In the 4th phase of the following night, the German player can redeploy all defense resources any way he chooses, except for civil bunkers.)

The 5th phase:

Positioning the British bomber fleet and the Mosquito

The British player positions his playing pieces on the airports that he has secretly selected in the 3rd phase. The Mosquito and the bomber cannot start on the same airport.

The 6th phase:

Executing the attack and defense

Order of turns:

1. The British Mosquito
2. The German fighter squadrons
3. The British bomber fleet
4. The British Mosquito
5. The German fighter squadrons
6. The British bomber fleet etc.

In this phase, the players move in turn until every airplane lands (i.e. the night is over when every plane lands).

Fight scenarios

Victory points are gained only when there is combat, and combat occurs only if the opponents meet in a hex in the following way:

1. If a German fighter squadron moves onto the hex of a Mosquito, the Mosquito will attack.
2. If the bomber fleet flies into a hex with flak or fighter squadrons, the German player will attack.
3. The bomber fleet attacks the target city as soon as it has reached its hex.

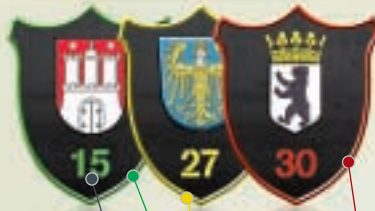
When one country gets VPs the marker is moved in their direction; if a country loses VPs the marker is moved in the opponent's direction. Example: The VP marker is at Britain's "6" space. Britain loses 2 VPs for flying the bomber through a thunderstorm: move the VP marker 2 spaces toward Germany's side ending up on Britain's "4" space.

7 The Function and Use of the Game Materials

The game board

The game board depicts a view of a map from eastern Britain to Berlin and from Denmark to the Alps. It contains 4 British airports, 19 German airports, 11 German cities, a victory point track, and a wind-direction indicator with moon phases and a summer sign.

The city coat of arms and its meaning



Number of victory points that the British player gets after an attack

Red = difficult target

Yellow = moderate target

Green = easy target

Each city shows a coat of arms indicating the degree of difficulty of reaching it in an attack. There are green "easy" targets, yellow targets of "moderate" difficulty, and red "difficult" targets. The more difficult a target is, the more victory points the British player gets for the attack. The game board is divided into 43 numbered hexagons; each hexagon is a potential operational area and will be referred to herein as "hex". No aircraft can leave the board.

The 6 playing pieces

Mosquito playing piece



Bomber playing piece

Fighter playing pieces

Each piece represents many aircraft. For this reason, no playing piece is removed from the game board after being shot down.

The aircraft can be in three different positions: before the start of the game and after each landing, aircraft take their basic positions on the ground - lower the piece all the way to the bottom of its rod. For the flight positions, you can fly at low altitude (aircraft is in

the middle of the rod) or high altitude (aircraft is at top of its rod).

The bomber fleet (1 bomber playing piece)



In the fifth phase, the British bomber playing piece is positioned on the game board, and in the sixth phase, it flies in the direction indicated on the compass cards. On the bomber fleet's turn, it moves ahead one hex; its range and direction are determined by its preprogrammed course. The bomber fleet can not attack cities that are flown over on the way to the target and back.

The British bomber fleet, on its 1st move, can climb either to low altitude (middle of rod) or high altitude (top of rod): once this decision is made, it cannot be changed again during the night. If the bomber fleet attacks the targeted city from a low altitude Britain receives an extra 4 victory points. However, the chance is taken that the German flak would get +2 victory points in addition to the 1 victory point per hit.

The compass cards



In the third phase the British player programs the heading of the bomber fleet by means of the compass cards. Each of the compass cards indicates a prospective flight direction; you may fly from one hex to a neighboring hex, with a maximum of 14 moves per night.

To do so, secretly decide on an British airport to start from, a target city, and an British airport to land in. For each move, you put one compass card after another with the desired flight plan on a pile, without letting the German player watch you do this.

From one move to another, you may maintain the direction or change the course of each move one bearing left or right. (for example, from East to Northeast or from East to Southeast but not from East to Southwest). Only when you are over the target city can you choose the direction for the next move freely, without the above restrictions. The last card you put on the pile shows the move to the British airport you will land in.

After that, you turn the pile over so that the first move lies on top face down. Put the pile on top of the remaining compass cards so that your opponent cannot figure out what the distance of the attack is.

In the sixth phase, the programmed course is flown. To do this, you turn over the top card from the pile and execute the indicated move with your bomber playing piece on the game board. Repeat this for each subsequent card in the pile.



Note: In summer, both players can earn extra VP from the eighth compass card on. In this case, the British player puts the summer card on the seventh compass card of his programmed course as a reminder.

The Mosquito (1 Mosquito playing piece)



The Mosquito supports the bomber fleet in attacking the Germans. It ignores wind direction and can fly one or two hexes per move in any direction, its range unlimited. The Mosquito may also circle, remaining in the same hex. In addition, it cannot be attacked by German flak. The Mosquito can fly at any altitude (low or high) when it first moves and it can change altitudes from move to move. If flying low, it will suffer -1 VP when dueling fighters.

The Mosquito has these effects in the game:

1. If a German fighter squadron moves onto the hex of a Mosquito, the Mosquito will attack, and get 1 VP for every fighter squadron, up to a maximum of two fighter squadrons (i.e. if 3 or more squadrons enter the Mosquito's hex, Britain will only score VPs for the first two).
2. The Mosquito blocks German airports - i.e. the fighter cannot take off. A fighter squadron that takes off if the Mosquito is present, gives the British player one victory point.
3. The British player has 6 markers available, printed double-sided: one

side represents target markers and the other represents bomb markers. These can be used by the Mosquito in any combination. Once the markers are used, they are unavailable until the next night.



- 3a. Over the target city the Mosquito can drop one or more target markers, giving Britain 1 extra victory point per marker dropped when the bomber strikes.
- 3b. The Mosquito must fly low to drop one or more bombs to destroy an airport underneath it. Any German fighters landing or taking off from a bombed airport gives Britain 1 VP per bomb used to destroy the airport.
- 3c. The Mosquito must also fly low to destroy ground defense resources: simply place one or more bomb markers on the ground defense resources in the hex under the Mosquito and those resources are out of action for the rest of the night. Civil bunkers cannot be destroyed. If the Mosquito destroys a balloon barrier, the German player receives no VP for that balloon barrier.

The four German fighter squadrons (4 fighter playing pieces)



For each German fighter squadron, one game piece operates on the game board. In phase 1 of the game, the fighter squadrons are positioned on any German airport (only one per airport, unless fuel trucks are used); in phase 6 they can take off for the first time. In each German turn, you may perform one move for each fighter squadron. These squadrons may fly from their present hex to any adjacent hex. Their range depends on your overall fuel stock, since with each move the fuel supply indicated on the special fuel cards decreases.

The fuel cards

Each German fighter squadron has a fuel card on which the fuel usage is adjusted

after each move by decreasing the reserve by 1, 2 or 3 lines. In this way, you always have an overview of the remaining range of your squadrons. The **fuel usage** is 2 lines on the fuel dial per hex flown independent of the altitude.



In a **headwind** (i.e. going in the direct opposite direction of the wind) the fuel usage increases to 3 lines per move.

In a **tailwind** (i.e. going in the same direction of the wind) a squadron uses 1 line on the fuel dial, **or you can fly 2 hexes with the use of 2 lines.**

If a squadron neither lands nor flies onward, it "circles" in the same hex using up 1 line. If the fuel indicator is on zero after a move, the squadron must land on the same hex on its next turn. If a fighter squadron doesn't reach an airport in time, it must ditch.

Altitude and Fuel Usage:

When a fighter squadron takes off, it can fly into the neighboring hex at low altitude (but not at high altitude). If the squadron stays in the start hex it can use 2 fuel lines to fly at high altitude. Otherwise the squadrons are allowed to raise or lower their altitude after each move, one step at a time. Changing altitude costs nothing. When a squadron flies lower than the bomber fleet, the German player gets a penalty of -1 VP per squadron for the combat.

Ditching over Germany:

The British player gets 2 victory points for each emergency landing from a fighter squadron, and the responsible squadron cannot start again on this night.

Ditching over Britain or at sea:

The British player gets 4 victory points and the responsible squadron is lost. The fighter playing piece is removed for the remainder of the game.

NOTE: You may voluntarily land your fighter even if you have fuel in order to fill up and take off next turn (if nothing is restricting the take off).

The German ground defense resources

Before the game starts the German player receives 40 defense resources and places them on the game board in phase 3.

The hexes with the numbers 1, 2, 3, 8, 9, 10, 16, 17, and 23 are not allowed to be used. There is no limit to the amount of resources one can place in a hex and some resources have cumulative effects. However, each resource is used only if the bomber fleet reaches their hex. (Fire departments are an exception.)

For each night of the game, you may regroup all resources except for civil bunkers. To do so, you rearrange some or all resources in phase 4 of the following night.

There are two types of ground defense resources, basic (framed in red) and advanced (framed in gray).

The basic defense resources include: Flak, Searchlights, and Radar. When you want to plunge deeper into the strategy offered in this board game, it is quite easy to simply turn over the red defense resources to the gray side and the advanced defense resources which are: Smoke screen, Fuel truck, Fire department, and Balloon barrier.

Note: You can mix basic and advanced resources in a game.

Flak



Each time the bomber fleet runs into flak, the German player gains 1 victory point.

Searchlight



The searchlights illuminate or blind the bombers.

If the searchlight is in the same hex with flak, the Germans get one hit extra on the bomber (+1 VP). Multiple searchlights give a cumulative bonus, so 2 searchlights will give a +2 VP bonus to each flak.

If there are any fighter squadrons in the same hex as a searchlight, the Germans receive a +1 VP bonus per searchlight. Over the target city, the British player loses one victory point per searchlight.

Radar



The radar helps the fighters to discover bombers. If one or more fighter squadrons are in a hex with radar, each fighter squadron gets one additional hit (+1 VP) on the bomber fleet.

Fuel truck



Fuel trucks are placed on the German airports for the fighter squadrons. Two squadrons can start and land on an airport where a fuel truck is stationed. For every additional fuel truck you can land another fighter squadron.

Smoke screen



If a smoke screen obscures the target city, the bomber fleet loses 1 victory point for every smoke screen. For every smoke screen in a hex, the Mosquito must drop an extra bomb marker in order to hit a target. For example, if there are two smoke screens in a hex, the Mosquito must drop 3 bomb markers to take out an airfield or a ground defense resource in that hex.

Civil bunker



Civil bunkers protect the population. The bomber fleet loses 2 victory points for every civil bunker in the target city.

Balloon barrier



Mosquitos can blockade airports; this is prevented by balloon barriers. And the Germans can defend their ground defense resources against a possible Mosquito bomb attack. To do this, the German player must place one or more of the balloon barriers he has onto a hex. If the Mosquito executes a bombing attack (dropping one or more bomb markers at a single time) onto this hex, the Germans will receive one VP per balloon barrier present (the ground defense resource will still be destroyed). If the Mosquito targets a balloon barrier, Germany receives no VP from that balloon barrier.

Fire department

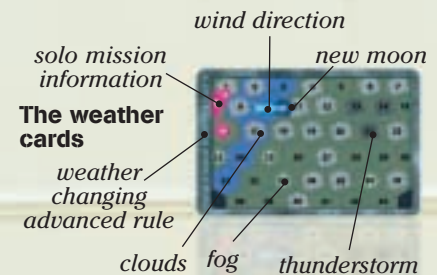


Fire departments are only allowed to be positioned in the cities. If there is a fire department in the target city, Britain gets 1 victory point less.

The fire departments that are up to two hexes away from the target city can be

called into the respective city immediately after the attack. In this case, you need two fire departments to neutralize one British hit.

The weather



Each weather card depicts a specific weather scenario for the entire game board. Before the game starts, the cards are shuffled and placed face down as a pile beside the game board. In phase 2, the British player draws a weather card, flips it over, and distributes the weather elements on the game board accordingly. He places clouds, thunderstorms and fog, and sets the wind direction. He sets the moon marker, and possibly also the summer marker, on the hexes indicated on the game board.

The effect of the weather elements



Clouds

Influence on the German side:

If the opponents meet in an overcast hex, each fighter squadron detects one less bomber. (1 VP per hit instead of 2).

Influence on the British side:

1. If the target city lies under clouds, the British player subtracts 5 victory points from the city's value.
2. The Mosquito suffers a -1 VP penalty against fighters.



Thunderstorm

Influence on the German side:

1. In a thunderstorm, each fighter squadron hits 2 bombers less.

2. Starting or landing in a thunderstorm

The British player gets 1 victory point when a German fighter starts or lands in a thunderstorm.

Influence on the British side:

1. If the target city is covered by thunderclouds, the British player subtracts 7 victory points from the city's value.
2. If the bomber fleet flies through a thunderstorm, the British player loses 2 victory points.
3. The Mosquito suffers a -2 VP penalty against fighters.



Fog

Influence on the German side:

Starting in fog

The British player gets 1 victory point.

Landing in fog

The British player gets 1 victory point.

Influence on the British side:

Starting in fog

Normally the bomber fleet will not start off in bad weather, since the British player knows the weather when he is plotting his course. It is technically possible, however, to take off in fog; in this case, the British player accepts losing one bomber and Germany gets 1 victory point. Fog has no effect on Mosquitos.

Landing in fog

Britain loses 2 bombers, and therefore Germany gains 2 victory points.

Attack in fog

The British player subtracts 3 victory points from the target city's value because the bomber fleet achieves 3 fewer hits.

Full moon



Influence on the German side:

During a full moon, the German player discovers 1 additional bomber per fighter squadron. He gets an extra victory point per hit.

Influence on the British side:

The British player gains 3 additional VP for attacking the target city.

The Mosquito gains +1 VP total when attacking fighters in its hex.

New moon



During a new moon, the British player achieves 3 fewer hits on the target city; therefore he gets 3 victory points subtracted.

Wind influence



Influence on the German side: (See "The fuel cards," page 12.)

Summer



In summer, each time the bomber fleet flies into a hex with a fighter squadron, the German player hits 1 additional bomber from the eighth compass card on, i.e. gets +1 VP per squadron. (See "The compass cards," page 11.) After the 8th move the Mosquito gets 1 victory point extra regardless of how many fighter squadrons are in the same hex.

8 Advanced Rules

1. More Power for the Mosquito

The Mosquito has now 8 instead of 6 bomb/target markers. However, the bomber will lose 2 VP in an attack against the target city.

2. Weather changes during the game.



On the weather cards you can see written "weather change before move 5 and 10" (see illustration) which means a change in the weather will occur before move 5 and 10. In the pile of programmed compass cards you need to insert a Change of Weather card before the indicated move (in this case, before move 5 and 10).



When the weather change card is revealed, you draw a "new weather card" to determine the new direction of the wind (in this illustration, one step clockwise). All other weather elements (including fog) will be moved 2 hexes in this new wind direction.



If weather elements should leave the game board they will be placed back on the opposite side of the board.



3a. Program changes to the bomber fleet.

To be able to react to possible weather changes which may have hidden the target city under clouds, the bomber is allowed to change targets and attack another city. When the weather changes, (i.e. the weather change card is drawn) the British player may reprogram his course before the bomber's next move (following the same rules for programming) by taking the compass cards and plotting out a new course using a number of cards equal to the difference of 14 and the number of moves already resolved (so if the weather change took place on move 4, (right before move 5), the British player would have 10 compass cards to plot his new course). If it is not possible to reach an alternate target with the remaining cards, you must the attack the original target.

3b. Program changes after hitting the target

You are now able to change your flight home at any time after hitting the target. So you have the chance to fly a less dangerous course, because you see where the ground defense is heavy. Same restrictions apply for programming a course. You can use compass cards equal to the difference between 14 and the moves already resolved for this new flight path home. (see *The 3rd phase, page 10*).



4. Medals

It is possible to earn medals during the game so that they can be used during any night. You cannot use medals on the same turn you received them. The medals will be removed from the game after being used. There is no maximum number of medals you can win a night. And you can carry medals from one night to the next.

German:

Every time the bomber fleet flies in the same hex as 3 or 4 fighter squadrons the German side gets 1 or 2 medals.

British:

Every time the bomber encounters no German fighters the British side gets two medals, except on the first and the last move.

Using the Medals

German:

1. After the German fighters have moved into a hex they can place one or more medals there. Should combat occur between the bomber and one or more squadrons in a hex containing medals, the German player gets 1 VP more per medal. Remove those medals after the next German move whether combat occurs or not.

2. You may "spend" a medal to reduce the fuel use of a squadron by one line. Usable once per night.

3. With one medal you could repair a destroyed airport or ground defense resource.

British:

1. After the bomber has moved, the British player can - after this move - put any Radar, Flak, or Searchlight out of action for the night for each medal spent. The resource must be under the bomber at the time.

2. The Mosquito can use medals as bombs or target markers. It can only use medals in this way on the same move it drops bomb/target markers. The number of medals used cannot exceed the number of bomb/target markers dropped.

3. During an attack from a German fighter, the British player can spend medals to reduce the VPs gained by the Germans by one for each medal spent. Exception: Britain cannot do this in a hex with German medals.

5. Corpse cloth

If the bomber flies over the clouds, and there are 2 or more searchlights in the same hex, the effects of the searchlights are doubled, because they illuminate the clouds, and the bombers are visible like before a canvas.

6. Flak disturb fighters

For every flak more than one in a hex, the German fighters get one VP less. For example: 3 Flak = 2 VP less. Figure out the VP gain without flak first, then subtract this flak penalty.

7. Special Fuel



If the Germans use this marker they are allowed to fit an extra tank with special fuel to one of their 3 Messerschmitt-Squadrons at the beginning of the night. This enables the squadron to fly a distance of two hexes once a night to help, for example, overtake the bomber fleet. You expend fuel normally to pay for this extra move (4 lines to move two hexes, 2 lines in a tailwind, 6 lines in a headwind, etc.) After usage flip the marker to indicate it is empty.



The Solo Mission

"Duel in the Dark" can be played solo. You play the German side and the British side is controlled by the compass cards.

1. Preparations.

Sort out the compass cards into two piles. One is for the outbound flight of the bomber to the destination and contains only the NE, E and SE cards. The other pile is for the return flight and contains the cards for NW, W, and SW. Shuffle both piles separately.

2. Positioning of the German fighters and ground defense

Squadrons and the ground defense resources are placed as in the normal game.

3. Positioning of the bomber, Mosquito and weather elements



The weather will be decided by drawing a weather card from the weather card pile. This card also shows the starting positions of the British aircraft ("B" for bomber and "M" for Mosquito) and whether the bomber attacks the first or second city it reaches (coat of arms with "1" or "2").

4. Executing the attack and defense

The Mosquito will always be positioned in the hex east of the bomber. On the return flight, it will fly on the west side of the bomber.

Germany starts the solo game by moving its squadrons.

Then take a compass card from the outbound flight pile: the bomber moves in this direction. If the compass card calls for a prohibited change of direction (a change of direction of two or more compass bearings) just lay it on the side and take a new card.

The Mosquito playing piece is always flying on the eastern side of the bomber (outbound flight) and on the western side on the return flight, irrespective of the flight direction of the bomber. If a Mosquito flies over an airport hex then it will release a bomb to destroy the airport.

When the bomber is over the target city, every unused marker is counted as a target marker.

5. Battle

Same as in the two player game.

6. Target city

If the bomber fleet encounters a city hex it can attack, but only if it is the first or second city it has reached as indicated on the weather card.

7. Return flight of the bomber fleet

If the bomber fleet has reached their target your next move is drawn from the return flight pile of compass cards.

Note: The Advanced Rules can not be used during the Solo Mission.





Die 1. Phase:

Positionierung der deutschen Jagdgeschwader
 Der Deutsche positioniert seine Jagdgeschwader auf 4 beliebigen deutschen Flughäfen.

(Für mehrere Jagdgeschwader auf einem Flughafen benötigen Sie, Tankwagen, Seite 7)

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).



Die 2. Phase:

Bestimmung des Wetters
 Der Brite hat eine Wetterkarte gezogen und, wie auf dieser Karte vorgegeben, die einzelnen Elemente auf dem Spielplan verteilt.

(siehe „Die Wirkung der Wetterelemente“, Seite 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.)

Die 3. Phase:

Planung des britischen Angriffs

Hier hat sich der Spieler für 6 von maximal 14 Zügen des Bomberstroms entschieden. Die rote Markierung zeigt den Flug zum Ziel, die grüne ist für den Rückflug. Die Kompasskarten liegen in diesem Beispiel nur offen nebeneinander, um zu zeigen, wie der Brite hier geplant hat, bevor er aus den 6 Kompasskarten den verdeckten Stapel bildet. Der Gegner darf von dem Kurs in dieser Phase nichts erfahren.

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.



Die 4. Phase:

Aufbau der deutschen Bodenobjekte

Der Deutsche positioniert seine 40 Bodenobjekte. Jetzt erkennt der Brite die Struktur der deutschen Bodenverteidigung. Eine Kursänderung ist nicht mehr möglich.

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.





Die 5. Phase:

Britische Positionierung von Bomberstrom und Mosquito



Der Brite positioniert seinen Bomberstrom auf dem Flughafen, den er sich in der 3. Phase ausgesucht hat. Die Mosquito erhält ihren Platz auf einem beliebigen anderen britischen Flughafen.

Dies ist die letzte Planungsphase, nun kann der Kampf beginnen!

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**



Die 6. Phase:

Ausführung von Angriff und Verteidigung

1. Spielzug:

Die Mosquito kann bis zu 2 Felder in eine beliebige Richtung ziehen. In diesem Beispiel fliegt sie in das Feld Nr. 17, um auf den ersten deutschen Spielzug zu lauern.

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. Spielzug:

Die Jagdgeschwader starten und versuchen, den britischen Bomberstrom abzufangen. Hier fliegen 2 Geschwader in das Feld der Mosquito, dafür erhält Großbritannien 3 Siegpunkte (einen Punkt je Geschwader im Feld der Mosquito). Der Siegpunktmarker zieht in die britische Richtung auf Position „3“ der Siegpunktleiste. Der Deutsche stellt den Treibstoffverbrauch seiner Geschwader auf den Benzinanzeigen ein. Beachten Sie, dass die Dornier hier bei Rückenwind 2 Felder von ihrer Startposition aus in voller Höhe fliegt und sich die anderen auf halber Flughöhe befinden.

Hinweis: Behalten Sie die Tankfüllungen im Auge. Ein Geschwader, das keinen geeigneten Flughafen zum Tanken erreicht, muss mit leerem Tank notlanden und ist für den Rest der Nacht außer Gefecht.

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 Mosquito. The British player earns 3 victory points (one point for each squadron entering the hex of the Mosquito 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 here 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. Spielzug:

Der Brite deckt die oberste Kompasskarte auf und zieht in die angezeigte Richtung. In unserem Beispiel fliegt der Bomberstrom in voller Höhe Richtung Nordosten in das Feld eines Jagdgeschwaders. Das bringt Deutschland 3 Siegpunkte (2 für das Geschwader und einen Extra-Punkt wegen des Vollmondes). Der Siegpunktmarker wandert nun 3 Schritte in die deutsche Richtung und landet auf Position „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. Spielzug:

Jetzt ist die Mosquito an der Reihe. Um den Bomberstrom zu beschützen, zieht sie in das Feld, das der Bomberstrom im nächsten Zug erreichen wird.

Hinweis: Da die Mosquito bis zu 2 Felder in jede Richtung fliegen kann, ist sie als Lockvogel dazu geeignet, die Jagdgeschwader auf der Suche nach dem Bomberstrom an der Nase herumzuführen.

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. Spielzug:

Der Deutsche beschließt, der Mosquito zu folgen, weil er annimmt, dass dort der Bomberstrom eintreffen wird. 3 Geschwader treffen in voller Flughöhe auf das Feld der Mosquito, das bringt Großbritannien 3 Siegpunkte (2 SP für den Kampf mit 2 Geschwadern, +1 SP für den Vollmond). Der Siegpunktmaker erhält seine neue Position und der Deutsche aktualisiert seine Benzinanzeiger. Die Dornier hat wegen des Gegenwindes 3 Strich Benzin verbraucht.

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. Spielzug:

Der Brite deckt die nächste Kompasskarte auf und zieht mit dem Bomberstrom zu der Mosquito und den 3 Jagdgeschwadern. Es ist Sommer und bei Vollmond keine Wolke am Himmel. Da der Bomberstrom so besonders leicht zu sehen ist, erhält der Deutsche viele Siegpunkte (insgesamt 9): 2 Punkte je Geschwader im Feld und einen Punkt je Geschwader bei Vollmond. Der Siegpunktmarker geht auf die deutsche Position „6“ der Siegpunkteleiste.

Turn 6:

The British player draws the next compass card and moves the bomber East into the hex with the Mossier 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. Spielzug:

Die Mosquito zieht im Tiefflug ein Feld über die Zielstadt Emden und wirft eine Bombe ab, um den Flughafen zu zerstören. Mit 2 weiteren Bomben setzt sie Radar und Scheinwerfer außer Gefecht. Wegen der Ballonsperre in diesem Feld erhält der Siegpunktmarker die deutsche Position „7“. Nach der Bombardierung des Flughafens wirft die Mosquito 3 Zielmarkierungen für den Bomberstrom ab.

Hinweis: Zielmarkierungen bringen Großbritannien Siegpunkte, weil sie mit ihrer Leuchtkraft dem Bomberstrom eine höhere Trefferquote ermöglichen.

Turn 7:

The Mossier flies one hex in low altitude, directly over Emden, the target city they chose in Phase 3. Once over the city, the Mossier 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 Mossier 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. Spielzug:
Drei deutsche Geschwader eilen herbei, um die Zielstadt zu beschützen. Die Mosquito greift die Geschwader an und bringt dem Briten wegen des Tieffluges nur 2 Siegpunkte. Der Siegpunktmarker erhält Position „5“ der deutschen Seite. Das Jagdgeschwader mit der gelben Markierung landet, um nachzutanken, und kann erst im nächsten Zug wieder starten.

Hinweis: Die Nacht ist noch nicht vorüber, achten Sie auf die Tankfüllungen der anderen Geschwader.

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.



9. Spielzug:
Die nächste Kompasskarte führt den Bomberstrom nach Emden. Das ist keine Überraschung mehr, denn der Bomberstrom befand sich ein Feld vor der deutschen Küste und die Mosquito hatte das Ziel ja bereits markiert. Nun findet eine größere Ermittlung der Siegpunkte statt.

Deutschland erhält **10 Siegpunkte:** 2 je Geschwader + 1 je Geschwader bei Vollmond + 1 für die Flak.

Großbritannien erhält **18 Siegpunkte:** 13 für Emden + 3 für den Vollmond + 3 für die Zielmarkierungen minus 1 für die 2 deutschen Feuerwehren, die die Zielstadt noch erreichen können. Verrechnet man die Siegpunkte miteinander, landet der Siegpunktmarker nun auf Position „3“ der britischen Seite.

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.



10. Spielzug:

Der Bomberstrom hat ganze Arbeit geleistet, nun ist die Mosquito an der Reihe. Es ist Zeit für den Rückflug: Die Mosquito könnte mit ihrem Kurs den Bomberstrom beschützen oder die Jagdgeschwader irreführen.

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. Spielzug:

Das gelbe Geschwader ist wieder gestartet und trifft auf das Feld, in dem es den Bomberstrom erwartet. Wieder findet zwischen der Mosquito und einer Messerschmitt ein Duell in der Luft statt (Großbritannien gewinnt 2 Siegpunkte). Zur gleichen Zeit müssen sich die grünen und die roten Geschwader geeignete Flughäfen zum Nachtanken suchen. Das rote Geschwader landet auf Emdens Flughafen, der bombardiert worden ist. Dafür erhält Großbritannien einen weiteren Siegpunkt. Das grüne Geschwader fliegt nach Südwesten und landet. Der Siegpunktmarker befindet sich nun auf Position „6“ der britischen Seite.

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. Spielzug:
Wie auf der nächsten Kompasskarte vorgegeben, muss der Bomberstrom in das Feld eines Jagdgeschwaders ziehen. Deutschland gewinnt 3 Siegpunkte, der Marker erreicht jetzt Position 3 der britischen Seite.

Hinweis: Wenn Sie Interesse an einer Änderung des Wetters haben, werfen Sie einen Blick in die Expertenregeln (Seite 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. Spielzug
Der Deutsche kennt den nächsten Zug des Bomberstroms, weil dieser sich am Rande des Spielfelds befindet und seinen Kurs um maximal eine Windrichtung pro Zug ändern darf. (siehe Kompasskarten, Seite 5) Deshalb eilt die Mosquito jetzt voraus, um den Bomberstrom zu beschützen.

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. Spielzug

Nur ein deutsches Geschwader könnte im Moment die Route des Bomberstroms erreichen. Das blaue Geschwader muss einen Landeflughafen finden. Das gelbe Geschwader fliegt zu der Mosquito: Großbritannien gewinnt 2 Siegpunkte. Der Tankwagen in Emden ermöglicht es 2 Geschwadern, dort zu landen, so dass sich das rote und das blaue Geschwader den Flughafen teilen können. Großbritannien erhält jedoch einen Siegpunkt je Geschwader auf dem bombardierten Flughafen. Das grüne Geschwader macht seinen Platz für das gelbe frei und landet im Nachbarfeld.

Zur Erinnerung: Die Dornier muss nicht in dem Zug landen, in dem sie ihren Treibstoff verbraucht hat, sondern kann dies wahlweise auch im nächsten Zug tun.

Turn 14:

Only one German fighter could reach the possible route of the bomber at this time (the blue fighter must find an airport 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. Spielzug:

Wie erwartet, führt die nächste Kompasskarte den Bomberstrom nach Westen in das Feld eines Jagdgeschwadern. Bei dem letzten Angriff dieser Nacht gewinnt Deutschland 3 Siegpunkte. Mit der letzten Kompasskarte wird der Bombestrom in seinem nächsten Zug den heimatischen Landeplatz erreichen.

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. Spielzug:
Die Mosquito landet nach ihrem letzten Zug auf einem britischen Flughafen.

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



17. Spielzug:
Das letzte deutsche Geschwader muss sofort den Rückflug antreten. Niemand hat Lust auf ein Bad im britischen Kanal oder Interesse an einer Notlandung.

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. Spielzug:

Der Bomberstrom landet sicher auf seiner heimatlichen Basis und die Überlebenden der Crew planen bereits ihren nächsten Angriff.

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. Spielzug:

Als die Sonne aufgeht, erreicht das letzte Jagdgeschwader einen heimatlichen Landeplatz. Der britische Spieler gewinnt die Nacht mit 3 SP.

Turn 19:

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





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 Schreier,
 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

Für 1-2 Spieler • Geeignet ab 12 Jahren • Spieldauer: ab 60 Minuten

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

