

## SÓLOVÁ MISE

**Q:** Jestliže je Mossie vždy na východ od bombardéru při útoku a na západ od bombardéru při zpátečním letu, tak to vypadá, že stíhači skoro nikdy nevetlí k Mossie, neboť je velice snadno vypočitatelné, kde Mossie NEBUDE. Je to pravda?

**A:** Ne, protože stíhači musí často vletět na hex s Mossiem, neboť by bombardér mohl vstoupit na tento hex.

**Q:** V příkladu na str.9 pravidel, v části sólová pravidla. Bombardér je na hexu 1. Mossie na hexu 8. Jestliže táhnu kompasovou kartu východ, tak se bombardér pohybuje na hex 2, ale Mossie nemůže dosáhnout hexu 3 (z hexu 8) se svým pohybem o 2 hexy. Co by mělo být provedeno v tomto případě?

**A:** Mossie se pohybuje první a letí na hex 2.

**Q:** Při zpátečním letu už Mossie nemá bomby, aby je shodil, protože "každý nepoužitý žeton je počítán jako ukazatel cíle", když je bombardér nad cílovým městem. Je to správné?

**A:** Ano.

**Q:** Během sólové hry byl britský bombardér na severním okraji hracího plánu. Oprávněně ignoruji všechny kompasové karty, které předepisují SV a SZ, když jsem na okraji?

**A:** Ano, táhněte další kartu jestliže je směr zakázán.

**Q:** Jestliže vyčerpám zásobu kompasových karet a bombardér nedosáhl svého cíle (nebo se nevrátil do Británie) mohu znovu zamíchat karty?

**A:** Ano.

**Q:** Bombardovací eskadra stále letí na východ, až dosáhne hexu 7. Dosud přeletěla pouze nad jedním městem a musí bombardovat až druhé. To znamená, že když budu pokračovat v tahání z "útočící" hromádky kompasových karet, tak tam nebude žádný platný pohyb, protože se z hexu 7 nemohu pohybovat na "V", "SV" nebo "JV".

**A:** Navrhujeme, abyste pro sólové mise zablokovali hexy 7, 15, 30 a 43.

**Q:** Jestliže se bombardér pohybuje na hex 31 při návratu, kam jde Mossie, když musí setrvalovat na západ od bombardéru?

**A:** Mossie se pohybuje na hex 23; ten je "nejzápadnější" hex, který je možný.

**Q:** Není mi jasné, jaké je pořadí pohybů pro sólovou misi. Domnívám se, že se eskadra bombardérů pohybuje před Mossie. To by znamenalo, že vše, co může Mossie udělat, je doprovázet bombardér, aby mohl zůstat na hexu na východní straně bombardéru?

**A:** Pořadí pohybů je stejné jako při hře dvou hráčů, s výjimkou východního / západního omezení Mossie.

1: pohyb Mossie (východ/západ od bombardéru); 2: pohyb německých stíhačů; 3: pohyb bombardéru.

**Q:** V sólové hře se bombardér otáčí poté, co zaútočí na své cílové město, tažením z návratového balíčku. Tímto se však bombardér otočí o dva či více azimutů (což při hře dvou hráčů není dovoleno), takže se chci pouze ujistit, že je to OK pro sólovou hru.

**A:** Ve hře dvou hráčů je bombardéru povoleno, aby se po bombardování svého cíle otočil jakýmkoli směrem, takže je to rovněž povoleno v sólové hře.

**Q:** Rovněž při sólové misi, při zpátečním letu, se Mossie musí pohybovat na západní straně bombardéru. Po zasažení cíle jednoduše provedu s Mossie pohyb o 2 hexy na druhou stranu z východu na západ, abych toho dosáhl?

**A:** Ano

**Q:** Mám kartu počasí, která zobrazuje dva startující hexy bombardérů: jeden na hexu 8, druhý na hexu 23. Každý má svůj vlastní znak "1" (což znamená bombardování prvního dosaženého města). Jsou dva symboly Mossie na hexu 16. V pravidlech není ani zmínka o dvou východních pozicích , takže si nejsem jist, jak postupovat: je to chyba tisku nebo to v pravidlech chybí?

**A:** Je to chyba tisku. Bombardér začíná na hexu 8 a Mossie na hexu 16.

**Q:** V jaké výšce jsou britská letadla při sólové hře?

**A:** Oba, Moskyt i bombardér, letí ve vysoké výšce.

**Q:** Jestliže je Mossie v sólové hře ve vysoké výšce, jak může bombardovat nebo shazovat ukazatele cíle?

**A:** Pro zjednodušení sólové hry může Mossie bombardovat z vysoké výšky.

## RÚZNÉ

**Q:** Můžu přistát z vysoké výšky nebo potřebuji snížit výšku o jeden hex a potom přistát z nízké výšky?

**A:** Můžeš přistát z vysoké výšky.

**Q:** Počítají se radarové stanice zobrazené na pobřežních hexech jako radarové pozice pro Němce (a tudíž navíc +1 vítězný bod pro stíhače)?

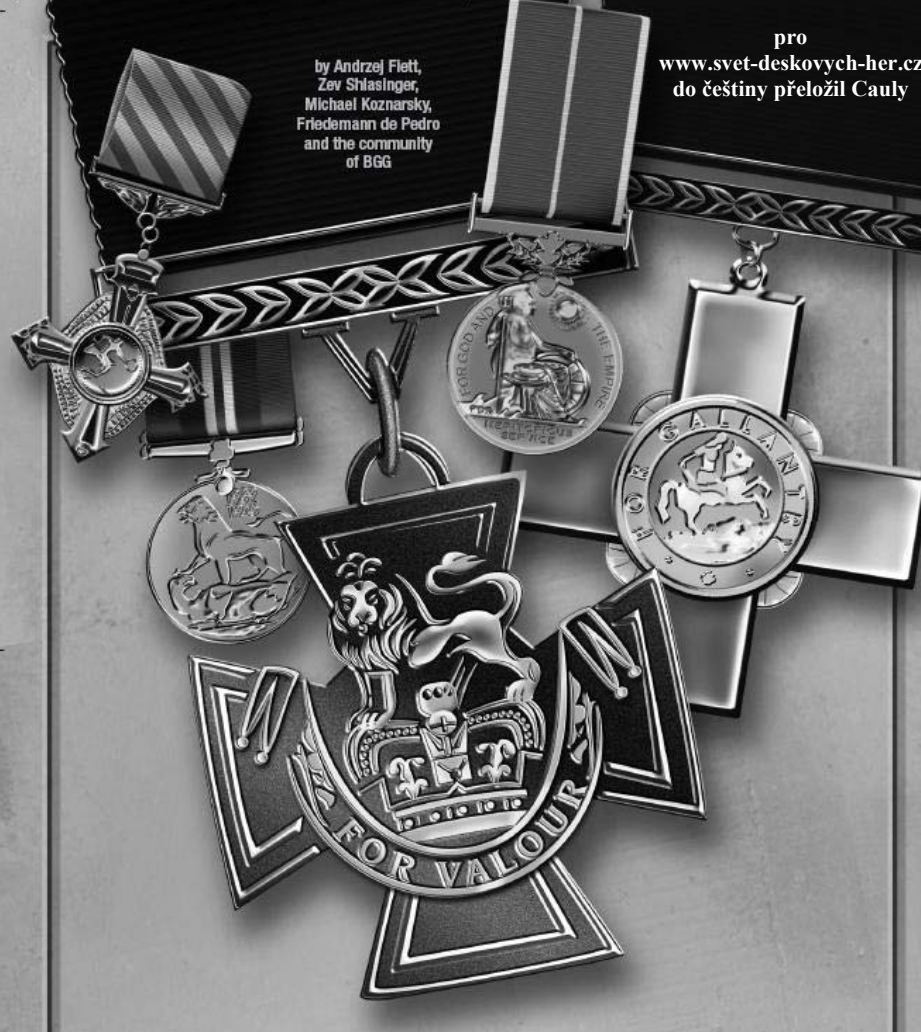
**A:** Ne, to jsou "Vodní radary". Díky těmto radarům se Němci dozvěděli pouze to, že přichází proud bombardovacích strojů (indikovaný maketou bombardéru), ale tyto radary nemohly pomoci stíhačům při boji proti bombardérům. To byla práce "Würzburg radarů" (které jsou zobrazeny jako prostředky pozemní obrany).

**Q:** Získal jsem některý z rozšiřujících žetonů (prostředky pozemní obrany). To znamená, že mohu hrát s více než 40 žetony?

**A:** Ne. Rozšiřující žetony mohou být použity výměnou za jiné žetony (za základní hry). Není žádné omezení počtu žetonů z rozšíření, které můžete použít, pokud dodržíte pevně stanovený limit 40 prostředků pozemní obrany.

**Q:** Jsem zvědavý na význam okřídlené žáby , která je použita pro kartu změny počasí. Má to nějaký historický význam?

**A:** Žába byla symbolem pro německý tým předpovědi počasí.



by Andrzej Flett,  
Zev Shiasinger,  
Michael Koznarsky,  
Friedemann de Pedro  
and the community  
of BGG

pro  
[www.svet-deskovych-her.cz](http://www.svet-deskovych-her.cz)  
do češtiny přeložil Cauly

**DUEL IN THE DARK**  
Frequently asked questions  
**Nejčastěji kladené otázky**

Version 1.6

## PRŮBĚH HRY

**Q: Když chceme hrát hru, která se skládá z více nocí, jak připravit hrací plochu na další noc? Víím, že ukazatel VP zůstává, aby zobrazil skóre po předešlé noci, ale co všechny ostatní komponenty?**

A: Odstraňte všechny bomby, žetony Čile, atp. Další noc začínáte se zcela novým rozestavením: stíhači mohou být umístěni na různých letištích, je tažena nová karta počasí, je naplánována nová trasa bombardéru, atp. Jediné, co se nezmění (kromě pozice ukazatele VB) je rozmištnění všech civilních bunkrů: ty zůstávají ve městech, kam byly umístěny poprvé.

**Q: Kdy je konec nočního náletu?**

A: Noc končí, když VŠECHNA letadla přistanou. Tudiž, když se němečtí stíhači v lepším dostanou zpět na nějaké letiště nebo přistanou nouzově, čímž dají Britům v poslední minutě VB.

## BRITSKÁ BOMBARDOVACÍ ESKADRA

**Q: Považuje se letiště v bombardovaném městě (bombardované bombardérem, ne Moskytem) také za zničené?**

A: Ne, protože bombardér je zaměřen na město. Pouze Moskyt může bombardovat letiště.

**Q: Mohu bombardovat více než jedno město?**

A: Ne.

## MOSKYT (MOSSIE)

**Q: Může Mossie shodit bombu i ukazatel cíle ve stejném kole?**

A: Ano.

**Q: Může Mossie shodit ukazatel cíle v necilovém městě jako bluf (a samozřejmě, žádné VB by z žetonů cíle nebyly získány)?**

A: Ano.

**Q: Může Mossie změnit výšku ve svém prvním hexu pohybu a pak ji znovu změnit ve svém druhém hexu pohybu? Například, jestliže se pohne o jeden hex, aby bombardoval letiště (což vyžaduje nízkou výšku), může se přesunout na další hex a změnit výšku na vysokou?**

A: Ne. Dva hexy se počítají jako jeden pohyb a proto se Mossie musí rozhodnout, jestli poletí na těchto dvou hexech v nízké nebo vysoké výšce.

**Q: Mohou Mossie a eskadra bombardérů oba obsadit stejný hex?**

A: Ano - nemohou pouze přistát nebo odstartovat na stejných hexech.

**Q: Musí Moskyt přistát na britském letišti ve stejném kole jako bombardér?**

A: Ne.

**Q: Může Mossie pronásledovat německé stíhače poté, co bombardér přistál?**

A: Ano, může pronásledovat do té doby, než všichni němečtí stíhači přistanou.

**Q: Jestliže Mossie bojuje se dvěma letkami v mracích, dostanu 1 VB (2 za letky -1 za mraky) nebo 0 VB (každá letka získá -1 VB za mraky).**

A: Dostanete 1 VP (2 za letky -1 za mraky). Postih za mraky se aplikuje na celkovou hodnotu boje.

**Q: Němečtí stíhači jsou napadeni a britský hráč získává VB, když se přesunou na hex s Moskytem. Avšak, jestliže se Moskyt přesune na hex s německým stíhačem, zaútočí na stíhače a získá VB?**

A: Ne. Britský hráč získá VB za Moskyta po pohybu německých stíhačů. Němci nikdy nezískají VB v boji proti Moskytovi.

**Q: Získá Moskyt VB za stíhače, který krouží nebo odstartuje a zůstane ve stejném hexu jako Moskyt?**

A: Ano. Britský hráč získává 1 VB za kroužícího stíhače na moskytové hexu, ale získá 2 VB jestliže stíhač odstartoval a zůstal na stejném hexu jako Moskyt.

**Q: Jestliže stíhač vstoupí na hex s Moskytem a přistane, získá Brit VB?**

A: Ano. Boj nastane před přistáním.

**Q: Když se Moskyt pohybuje o dva hexy, může bombardovat / označovat cíl ve více než jednom hexu? Nebo pouze v posledním hexu?**

A: Moskyt může bombardovat/označovat cíl na obou hexech. (Pamatujte si, že musí být v nízké výšce).

**Q: Žetony ukazatelů cíle zůstávají na hrací ploše natrvalo?**

A: Ano. Pro zjednodušení - světlíce nevyhoří. I když je můžete odstranit poté, co bombardér vybombardoval své cílové město, protože tyto žetony již nemají jinou funkci.

**Q: Může Mossie bombardovat prostředek pozemní obrany Kouřivá clona?**

A: Ne.

## NĚMEČTÍ STÍHAČI

**Q: Je možné přistát (a tankovat) před dosažením 0 paliva?**

A: Ano

**Q: Může stíhač tankovat i když musel přistát, protože palivo bylo na 0?**

A: Ano.

**Q: Může stíhač přistát z vysoké výšky?**

A: Ano. (A toto mohou i všechna ostatní letadla.)

**Q: Mohou stíhači tankovat na JAKÉMKOLI německém letišti - nebo pouze na tom, kde byla původně umístěna?**

A: Na jakémkoli letišti.

**Q: Mohu němečtí stíhači na bombardér při jeho posledním pohybu zaútočit a získat VB před přistáním, nebo bombardér skončí své kolo na zemi, což neznámá pro stíhače žádné VB?**

A: Němečtí stíhači mají poslední příležitost k útoku před přistáním bombardéru.

**Q: Jestliže bombardér vstoupí na hex se stíhačem na zemi (přistál), získává Němec body?**

A: Ne. Stíhač musí být ve vzduchu, aby mohl bojovat.

**Q: Může stíhač pohybující se o 2 hexy s větrem v zádech (pouze přímo) měnit výšku mezi prvním a druhým hexem pohybu?**

A: Ano.

**Q: Stíhač má zbývající 2 dílky paliva. Může se stíhač pohnout o 1 hex přímo proti větru (protivitr)?**

A: Ne. Stíhač se nemůže pohnout proti větru se 2 dílky paliva, protože to vyžaduje 3 dílky. Takže tento pohyb by byl nedovolený.

**Q: Stíhač má 3 či více zbývajících dílků paliva. Může se stíhač pohnout o 2 hexy s větrem v zádech, první hex bude přímo vpřed a druhý hex bude vlevo či vpravo za celkovou spotřebu 3 dílků paliva?**

A: Ne. Při použití větru v zádech k pohybu o dva hexy, se mohou stíhači pohybovat pouze přímo směrem po větru.

**Q: Které hexy udělí 4 VB za nouzové přistání (havarii)?**

A: 1, 2, 3, 8, 9, 10, 16, 17, a 23.

**Q: Pravidla stanoví, které VB Němci získají, jestliže se eskadra bombardérů pohne na hex se stíhacími letkami. Co se stane, když se stíhací letka pohne na hex s bombardérem?**

A: Nic se nestane.

**Q: Kolik paliva spotřebuje německá letka, jestliže odstartuje do nízké výšky a zůstává na hexu, odkud odstartovala?**

A: Jeden, je to obdobné jako kroužení na hexu, což spotřebuje jeden dílek paliva.

**Q: Může se stíhací letka pohybovat a přistát ve stejném pohybu?**

A: Ano.

**Q: Musí být Cisterna s palivem přítomna, když stíhač tankuje, aby dobral palivo a mohl znovu v dalším kole vzlétnout?**

A: Ne. Palivová cisterna pouze umožňuje, aby přistálo více stíhačů najednou na stejném letišti.

**Q: Jestliže němečtí stíhači letí níže než anglický bombardér, dostává německá strana -1 VB za letku. Toto je jediný efekt výšky pro německé stíhače?**

A: Prozatím je to správné. Budoucí rozšíření mohou dát stíhačům další důvody, aby letěly nízkou.

**Q: Když se stíhač pohybuje o dva hexy (s větrem v zádech) přes hex s Moskytem (a pokračuje na další hex), provede Moskyt útok?**

A: Ano.

**Q: Doplnění paliva trvá celé kolo? Například když přistanu ve 4.kole, mohu odstartovat znovu s doplněným palivem v 5.kole.**

A: Ano.

## POČASÍ

**Q: Pokud jde o Moskyta dostávajícího VB, aplikují se modifikátory počasí na každého stíhače, se kterým bojuje nebo na celkový boj?**

A: Na celkový boj. Tudiž, získáte VB za každého stíhače (maximálně 2 stíhači), potom aplikujte jakékoli plusy nebo mínusy k celkovému počtu VB.

**Q: Pokud jde o zisk VB pro noční stíhače, aplikují se modifikátory počasí na každého stíhače nebo na celkový boj?**

A: Na jednotlivé souboje. Každý noční stíhač si počítá své VB a modifikátory počasí odděleně.

## VÍTĚZNÉ BODY

**Q: Je možné získat minusové body?**

A: Ne.

**Q: Bodovací počítadlo: je třicet (30) bodů maximum, které mohou být získány?**

A: Pro usnadnění hry ignorujte všechny body získané nad 30, avšak, pokud se to stává ve vašich hrách často, tak si vytvořte domácí pravidla a sledujte body i nad 30.

## POKROČILÁ PRAVIDLA

**Q: Kdy přesně působí změna počasí?**

A: Před pohybem bombardéru. Tudiž, jestliže je změna počasí před pohybem 4, Mossie a stíhači poletí za "starých" podmínek, potom účinkuje změna počasí a bombardér se nyní pohybuje za nových povětrnostních podmínek.

**Q: Může se natankovat speciální palivo (MW 50), když stíhač přistane pro doplnění paliva?**

A: Ano, MW 50 může být také znovu naplněno. Pravidla říkají, že může být použito pouze jednou za noc, jsou špatná.

**Q: Byla zmínka o stíhačích nad mraky vzhledem k pravidlu Promítací plátno. Avšak v anglických pravidlech nejsou stíhači výslovně uvedeni. To znamená, že stíhači obdrží dvojnásobný bonus za světlomet pouze, když letí ve vysoké výšce?**

A: Obojí, bombardér i stíhači musí být nad mraky (tj. vysoká výška), aby stíhači získali dvojnásobný bonus.

**Q: Na str.9 v pravidlech je napsáno: " 6: Flak ohrožuje stíhače." Co přesně znamená tento výrok, když Němci dostanou penalizaci odečtením německých VB za položení více než 1 jednotky flaku na hexu?**

A: V historii, když britové prováděli nálet na Berlín byl vzduch tak přeplněn výbuchy a nebezpečnými střepinami granátů z flaků, že noční stíhači čekající na bombardéry měli pozice vně města, aby se vyhnuli "protiletadlovému peklu" a mohli zahájit kontakt.

**Q: Pokročilá pravidla říkají, že při použití MW50 se může pohybovat o 2 hexy, pokud zaplatí příslušné náklady na pohyb. To znamená, že se musí pohybovat přímo, tj.jedním směrem?**

A: Ne. Palivo MW50 umožní ME 110 pohybovat se jakýmkoli směrem, pokud zaplatí příslušné náklady na pohyb.