

Duello nelle Tenebre

di Friedemann de Pedro

– Regolamento v2.0 + Espansioni –

integrato con la FAQ 1.8,
idee e precisazioni presenti
qua e là su boardgamegeek
ma approvate dall'autore

Indice

	Pagina
Quadro generale della preparazione del gioco	4
1 Gli Avversari	5
2 Scopo del Gioco	5
3 La Componentistica	5
4 Struttura della partita	6
5 Preparazione del gioco	7
<i>Scelta della fazione</i>	7
<i>Distribuzione degli elementi di gioco</i>	7
<i>Condizioni di Vittoria</i>	7
6 Le Sei Fasi della Partita	8
7 La funzione e l'utilizzo degli Elementi di Gioco	9
<i>Il piano di gioco</i>	9
<i>Gli stormi e le squadriglie</i>	10
<i>Lo stormo dei bombardieri</i>	10
<i>Le carte bussola</i>	11
<i>Lo stormo degli Zanzara</i>	11
<i>Le quattro squadriglie tedesche di caccia</i>	12
<i>Le plance con gli indicatori di carburante</i>	13
<i>Le unità tedesche di difesa terrestre</i>	14
<i>Flak</i>	14
<i>Luce di ricerca</i>	14
<i>Radar</i>	15
<i>Autocisterna</i>	15
<i>Cortina fumogena</i>	15
<i>Rifugio per la popolazione civile</i>	15
<i>Barriera di aerostati</i>	15
<i>Autobotte dei pompieri</i>	15
<i>Le condizioni meteorologiche</i>	16
<i>Gli effetti degli elementi meteorologici</i>	16
8 Regole avanzate	18
9 La missione in solitario	21
Espansioni	23
<i>Unità Aeree Tedesche:</i>	23
<i>Junkers Ju 88</i>	23
<i>Scenari:</i>	23
<i>I muri hanno orecchie per sentire</i>	23
<i>Variante per 3-5 giocatori</i>	24
<i>Finestra e Cinghiale Selvaggia</i>	25
<i>Unità tedesche terrestri di difesa:</i>	27
<i>Flak su rotaie</i>	27
<i>Tetra flak</i>	27
<i>Specchio acustico (solo Regole Avanzate)</i>	27
<i>Artiglieri d'eccellenza</i>	27
<i>Unità britanniche di difesa terrestre:</i>	28
<i>Cannone contraereo britannico QF da 3,7 pollici</i>	28
<i>Luce di ricerca britannica</i>	28
Esempio di Gioco	
Riconoscimenti	35
La Carta "Situazione Meteorologica" corretta	36



Quadro generale della preparazione del gioco

- Pezzi del Giocatore Tedesco -

I 4 Caccia e le relative plance con l'indicatore di carburante

40 unità tedesche di difesa terrestre



Il Bombardiere

Le carte bussola per tracciare la rotta del Bombardiere

Lo Zanzara

6 segnalini bomba/obiettivo utilizzati dallo Zanzara

- Pezzi del Giocatore Britannico -

Dopo quattro anni dall'inizio della seconda guerra mondiale¹, la Germania è sempre più tormentata da incursioni notturne dei Britannici. Centinaia di bombardieri attaccano celati dall'oscurità della notte le città tedesche per devastare il morale della popolazione civile con bombardamenti a tappeto.



1 Gli Avversari

“Duello nelle Tenebre” è un gioco di strategia per due persone, una delle quali controlla la fazione britannica, l'altra quella tedesca².

2 Scopo del Gioco

I giocatori cercano di guadagnare il maggior numero di Punti Vittoria (PV):

- il Comandante dello stormo dei Bombardieri britannici della Royal Air Force³ deve cercare di lasciare per quanto più a lungo possibile l'aviazione tedesca all'oscuro delle proprie intenzioni, scegliendo segretamente una città da bombardare e tracciando con intelligenza una rotta, nella speranza di riuscire a causare il massimo danno con il minimo numero di perdite britanniche;
- il Generale dell'Aviazione Militare tedesca (Luftwaffe⁴) deve al contrario cercare di intuire al più presto i piani dell'avversario, utilizzando il posizionamento tattico di unità di difesa terrestre e il movimento strategico dei quattro caccia per ridurre al minimo l'effetto dell'attacco britannico.

3 La Componentistica

Il gioco consta dei seguenti elementi:

- 1 libretto di istruzioni di 28 pagine
 - 1 piano di gioco
 - 2 quadri sinottici del Punteggio
 - 6 supporti in resina termoplastica per gli aerei
 - 3 pedine-caccia *Dornier Do 217-N⁵* in cartoncino
 - 1 pedina-caccia *Messerschmitt Bf 110 G⁶* in cartoncino
 - 1 pedina-bombardiere *Avro Lancaster B I PA474⁷* in cartoncino
 - 1 pedina-caccia *'de Havilland' DH.98 Mosquito⁸* (Zanzara) in cartoncino
 - 4 plance con indicatori di carburante in cartoncino
 - 32 carte bussola
- 12 carte “situazione meteorologica”

1 http://it.wikipedia.org/wiki/Seconda_guerra_mondiale

2 http://it.wikipedia.org/wiki/Caccia_notturna_tedesca

3 http://it.wikipedia.org/wiki/Royal_Air_Force

4 <http://it.wikipedia.org/wiki/Luftwaffe>

5 http://it.wikipedia.org/wiki/Dornier_Do_217

6 http://it.wikipedia.org/wiki/Messerschmitt_Bf_110

7 http://it.wikipedia.org/wiki/Avro_683_Lancaster

8 http://it.wikipedia.org/wiki/DH.98_Zanzara

- 21 supporti in resina termoplastica per elementi meteorologici
- 18 elementi nuvola
- 3 elementi tempesta
- 4 elementi nebbia

- 1 carta "Estate"
- 1 freccia per indicare la direzione del vento in cartoncino
- 1 cilindro giallo "luna piena" in legno
- 1 cilindro blu "luna nuova" in legno
- 1 cilindro arancione "estate" in legno

16 tessere Flak (*FlugabwehrKanone* – cannone contraerea)⁹

- 16 tessere luce di ricerca¹⁰
- 8 tessere radar Würzburg-Riese¹¹
- 9 tessere autobotte dei pompieri
- 8 tessere cortina fumogena¹²
- 5 tessere barriera di aerostati¹³
- 12 tessere rifugio per i civili¹⁴
- 6 tessere autocisterna
- 8 segnalini bomba/obiettivo

più precisamente: 6 tessere flak/autobotte dei pompieri, 3 tessere luce di ricerca/autobotte dei pompieri, 2 tessere radar/rifugio per i civili, 6 tessere radar/autocisterna, 5 tessere flak/barriera di aerostati, 5 tessere luce di ricerca/rifugio per i civili, 8 tessere luce di ricerca/cortina fumogena, 5 tessere flak/rifugio per i civili

- 1 prisma ottagonale rosso segnapunti in legno
- 1 foglio con le istruzioni di montaggio
- 1 struttura per suddividere l'interno della scatola

Per le regole avanzate:

- 16 medaglie
- 6 carte "variazione di direzione del vento"
- 2 carte "variazione situazione meteorologica"
- 1 segnalino triangolare MW-50¹⁵

4 Struttura della partita

Le battaglie si svolgono di notte. All'inizio della partita i giocatori devono accordarsi sul numero di notti che costituiranno la partita. Ogni notte consta di sei fasi; durante una notte si verifica un solo attacco britannico contro una città tedesca e la difesa di quest'ultima da parte delle forze tedesche. Le sei fasi sono:

1. Dislocazione delle squadriglie dei caccia tedeschi
2. Determinazione della situazione meteorologica

⁹ <http://it.wikipedia.org/wiki/Flak>

¹⁰ in inglese: <http://en.wikipedia.org/wiki/Searchlight>

¹¹ <http://it.wikipedia.org/wiki/Radar> e <http://it.wikipedia.org/wiki/Flakturm>

¹² http://it.wikipedia.org/wiki/Cortina_fumogena

¹³ in inglese: http://en.wikipedia.org/wiki/Barrage_balloon e <http://it.wikipedia.org/wiki/Aerostato>

¹⁴ <http://it.wikipedia.org/wiki/Bunker>

¹⁵ http://it.wikipedia.org/wiki/MW_50

3. Pianificazione dell'attacco britannico
4. Posizionamento delle unità tedesche di difesa terrestre
5. Dislocazione degli stormi britannici dei bombardieri e degli Zanzara
6. Il Duello: Attacco e Difesa

La preparazione del gioco comprende le fasi da 1 a 5. Il duello vero e proprio avviene nella fase 6 quando l'aviazione britannica comanda gli stormi dei bombardieri degli Zanzara e l'aviazione tedesca guida la controffensiva con le 4 squadriglie di caccia e le 40 unità di terra. In questa fase gli avversari si alternano spostando i propri pezzi a turno – ogni turno consiste nel muovere differenti elementi del gioco.

5 Preparazione del Gioco

Scelta della fazione

Per prima cosa stabilite quante notti (ovvero attacchi della fazione britannica) costituiranno una partita (per esempio 2 notti); ogni notte durerà da 30 a 60 minuti. Poi accordatevi sul controllo delle fazioni: nel caso in cui non vi riusciate, la persona che siede più vicino all'uscita più diretta dalla stanza controllerà la fazione tedesca.

Il giocatore che controlla la fazione tedesca verrà definito da questo punto in poi come “il Tedesco”, l'altro come “il Britannico”.

Distribuzione degli elementi di gioco

Il segnalino segnapunti va posto sullo “0” nel tracciato segnapunti (*).

La fazione tedesca riceve:

- 4 plance con gli indicatori di carburante
- 4 pedine-caccia (da ora in poi Caccia)
- 40 unità terrestri (*)
- 1 quadro sinottico del punteggio per la fazione tedesca

(*) Nel caso stiate per giocare una notte successiva alla prima mantenendo il controllo delle fazioni non spostate il segnalino segnapunti e non rimuovete o spostate le unità tedesche di difesa terrestre “Rifugio per i civili” già piazzate nelle notti precedenti sul piano di gioco.

La fazione inglese riceve:

- 1 pedina-bombardiere (da ora in poi Bombardiere)
- 1 pedina-Zanzara (da ora in poi Zanzara)
- 32 carte bussola per tracciare la rotta
- 1 quadro sinottico del punteggio per la fazione britannica

Condizioni di Vittoria

Vince il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria alla fine del numero di notti prestabilito. Nota: Nel caso si giochino più notti, non riportate a zero i Punti Vittoria, ma lasciate il segnapunti dove si trova.

Un modalità differente di gioco è quella di far durare la partita due notti con le medesime condizioni meteorologiche scambiandosi di fazione per vedere chi sia stratega. Nell'improbabile caso in cui una fazione possieda più di 30 punti, tenetene conto segnando il surplus su un foglio di carta.

6 Le Sei Fasi della Partita

Nelle prime cinque fasi della notte, vi preparerete per il duello che avrà luogo nella sesta fase.

La prima fase

Dislocazione delle squadriglie tedesche di caccia

Espansione: a questo punto, se volete, utilizzate l'espansione per "3-5 Giocatori" (pagina 24).

In questa fase dislocate i Caccia tedeschi in quattro differenti aeroporti tedeschi. Qualora vogliate porre 2 o più caccia nello stesso aeroporto, dovrete piazzare rispettivamente una o più autocisterne in tale esagono nella quarta fase.

La seconda fase

Determinazione della situazione meteorologica

Il Britannico pesca una carta "situazione meteorologica" e colloca gli elementi meteorologici sul piano di gioco come illustrato sulla carta.

(Leggete il paragrafo "Le condizioni meteorologiche" a pagina 16)

La terza fase

Pianificazione dell'attacco britannico

Il Britannico decide nella sua mente, senza renderli pubblici, due *differenti* aeroporti sul suolo britannico dai quali far decollare gli stormi dei Bombardieri e degli Zanzara, una sola città tedesca da bombardare e due *differenti* aeroporti su suolo britannico sui quali atterrare. Lo stemma delle città sul tabellone indica se si tratti di un bersaglio facile (verde), medio (giallo) o difficile (rosso).

Zanzara e Bombardiere non devono necessariamente atterrare nello stesso turno.

(Osservate l'illustrazione "Stemmi" a pagina 10 e "Le carte Bussola" a pagina 11)

Pianificazione della rotta del Bombardiere britannico

Il Britannico prende le carte Bussola e programma la rotta del Bombardiere senza svelarla al Tedesco: l'intera rotta deve essere tracciata con non più di 14 carte. Fatto ciò, piazza il mazzo della rotta sopra le carte bussola non utilizzate per non svelare al Tedesco quante carte sono state effettivamente usate.

La quarta fase

Posizionamento delle unità tedesche terrestri di difesa

Espansione: a questo punto, se volete, utilizzate le espansioni "Tetra Flak", "Flak su Rotaie" e "Specchio Acustico" (pagina 27, 27 e 27 rispettivamente).

Il Tedesco posiziona le sue 40 unità di difesa. Non vi è limite a quante se ne possano mettere in un esagono. Notate che adesso il Britannico ha visto l'effettiva posizione delle difese terrestri tedesche e quindi non può più modificare la rotta dello stormo di bombardieri. Nella quarta fase di una notte successiva, il Tedesco può rimpiazzare (anche variandone i tipi) tutte le unità di difesa terrestri, tranne i rifugi per i civili che restano dove si trovano.

La quinta fase

Dislocazione degli stormi britannici del Bombardieri e dello Zanzara

Espansione: a questo punto, se volete, utilizzate le espansioni "Cannone Contraereo britannico Tetra Flak da 3,7 pollici" e "Luce di ricerca britannica" (pagina 28 e 28 rispettivamente).

Il Britannico disloca il Bombardiere e lo Zanzara nei due *differenti* aeroporti che ha scelto segretamente nella terza fase; ricordate che i due stormi devono decollare e atterrare in differenti aeroporti.

Espansione: a questo punto, se volete, utilizzate l'espansione “*I muri hanno orecchie per sentire*” (pagina 23).

Espansione: a questo punto, se volete, utilizzate l'espansione “*Finestra / Cinghiale Selvaggia*” (pagina 25).

La sesta fase

Il Duello: Attacco e Difesa

Ordine dei turni di gioco:

1. Lo stormo britannico degli Zanzara
2. Le squadriglie tedesche di caccia
3. Lo stormo britannico dei bombardieri

4. Lo stormo britannico degli Zanzara
5. Le squadriglie tedesche di caccia
6. Lo stormo britannico dei bombardieri *e così via.*

Questa fase – e quindi la notte – termina quando TUTTI gli aerei tedeschi e britannici saranno atterrati.

Scenari di combattimento

I Punti Vittoria (da qui in poi PV) vengono assegnati solo quando avviene un combattimento, che si verifica solo se gli avversari si ritrovano nello stesso esagono e:

1. una squadriglia tedesca di caccia vola in un esagono dove si trova lo stormo britannico degli Zanzara, in tal caso il Britannico attacca;
2. lo stormo britannico dei bombardieri sorvola un esagono con Flak e/o squadriglie tedesche di caccia, in tal caso i tedeschi attaccano;
3. lo stormo britannico dei bombardieri attacca la città designata come bersaglio nel momento stesso in cui abbia raggiunto il relativo esagono.

Quando una delle due fazioni riceve dei PV, il segnapunti viene mosso dal lato corrispondente alla fazione che li guadagna – notate i simboli all'estremità del tracciato dei punti che corrispondono a quelli sulle ali degli aerei; se una fazione perde punti il segnapunti va spostato verso il simbolo della fazione opposta.

Esempio: il segnapunti è sulla casella “6” della fazione britannica (i 3 cerchi concentrici, simbolo della R.A.F.), la quale perde 2 PV poiché i bombardieri sono incappati in una tempesta: spostate il segnapunti di 2 spazi verso il simbolo della Germania (la croce, simbolo della Luftwaffe), posandolo sulla casella “4” dal lato della fazione britannica.

7 La funzione e l'utilizzo degli Elementi di Gioco

Il piano di gioco

Il tabellone rappresenta una porzione di mappa che si estende dalla Gran Bretagna orientale a Berlino e

dalla Danimarca alle Alpi. Sono presenti 4 aeroporti britannici, 19 aeroporti tedeschi, 11 città tedesche, un tracciato segnapianti ed una rosa dei venti – per indicare la direzione del vento – con le icone delle fasi della luna e dell'estate.

Gli stemmi delle città e il loro significato

Ad ogni città è associato uno stemma con un bordo colorato, il quale codifica il livello di difficoltà che lo stormo dei bombardieri dovrà affrontare per raggiungerla. Vi sono bersagli “semplici” col bordo verde, “medi” col bordo giallo e “impegnativi” col bordo rosso: tanto maggiore è la difficoltà, tanti più PV la città fornisce qualora venga bombardata. Il piano di gioco è suddiviso in 43 esagoni numerati e nessun aereo può volare al di fuori di esso; ogni esagono è un'area potenziale e disponibile per le operazioni belliche.



Gli stormi e le squadriglie

Ogni pedina rappresenta uno stormo o una squadriglia, dunque molti aerei. Per questa ragione quando viene abbattuto un aereo, nessun pezzo viene fisicamente tolto dal piano di gioco.

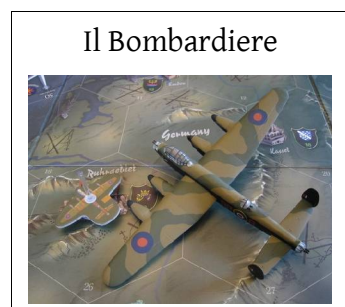
Gli aerei possono essere regolati a tre differenti altezze. All'inizio del gioco e dopo ogni atterraggio sono a terra, quindi abbassateli fino in fondo, alla base dell'asta. Durante il volo gli aerei possono trovarsi a bassa quota – porre l'aereo a metà dell'asta del supporto – o ad alta quota – porre l'aereo in cima all'asta. È consentito per tutti gli aerei l'atterraggio direttamente da alta quota.



Non vi è limite al numero di aerei (Caccia, Bombardiere, Zanzara, Cinghiale Selvagge) che possono trovarsi *in volo* in uno stesso esagono.

Lo stormo dei bombardieri (1 Bombardiere)

Nella quinta fase, il Bombardiere britannico viene posizionato sul piano di gioco e nella sesta fase volerà seguendo la rotta indicata dalle carte bussola. Durante il turno dello stormo dei bombardieri, la pedina del Bombardiere va spostata di un esagono; la lunghezza del volo e la rotta sono forzate dall'itinerario preprogrammato. Lo stormo dei bombardieri non può attaccare più di una città tra quelle che vengono sorvolate nel tragitto di andata e ritorno: è infatti possibile scegliere e bombardare una sola città tedesca.



Lo stormo britannico dei bombardieri deve essere portato nella sua prima mossa in volo ad alta (in cima all'asta del supporto) o bassa quota (a metà asta): una volta presa, tale decisione non può più essere modificata per la notte in corso. Attaccando la città-obiettivo a bassa quota, la fazione britannica riceve 4 PV extra, anche se facendo ciò diventa più vulnerabile al fuoco della contraerea: ogni Flak fa guadagnare alla fazione tedesca +2 PV in aggiunta a 1 PV base per ciascun colpo andato a segno.

Un aeroporto presente in una città-obiettivo bombardata dal Bombardiere non si considera

automaticamente bombardata. Infatti solo lo Zanzara può bombardare un aeroporto.

Le carte bussola

Nella terza fase di gioco il Britannico programma la rotta dello stormo dei bombardieri tramite le carte bussola. Ciascuna di esse indica una direzione di volo da un esagono a quello accanto; è consentito usarne al più 14 in una notte.

Per utilizzarle va deciso segretamente un aeroporto britannico di partenza, una città-obiettivo tedesca e un aeroporto britannico di destinazione. Per ogni movimento selezionate una carta bussola e ponetela sopra la precedente a faccia in su senza che il Tedesco riesca a vedere quali o quante siano.

Per il volo di andata utilizzate le carte col bordo rosso, per quello di ritorno, che inizia dopo il bombardamento della città obiettivo, le carte col bordo verde.

Da un esagono ad un altro potete mantenere l'orientazione o cambiarla di un solo scatto. Per esempio da Est a Nord-Est o Sud-Est ma non da Nord-Est a Nord-Ovest. Solo quando il Bombardiere si trova sopra la città-obiettivo è consentito scegliere la direzione – senza cambiare esagono – per la prossima mossa a piacere senza sottostare alle indicazioni della carte: ruotate il Bombardiere come necessario per far sì che la sua orientazione sia compatibile con quella della prima carta a bordo verde della rotta.

L'ultima carta aggiunta in cima alla sequenza indicherà lo spostamento per raggiungere l'aeroporto di destinazione sul suolo britannico.

Ciò fatto ribaltate il mazzo appena formato in modo che la prima mossa sia in cima a faccia in giù e poggiatelo sopra le carte bussola non utilizzate così che l'avversario non possa avere un'idea circa la lunghezza della rotta.

Nella sesta fase i bombardieri voleranno seguendo la rotta così tracciata: pescate la carta in cima al mazzo, spostate la pedina bombardiere secondo lo spostamento illustrato e così via per ogni carta del mazzo fino all'atterraggio.

Nota: In estate entrambi i giocatori possono guadagnare PV extra dall'ottava carta bussola in poi. Per ricordarsene, dopo aver costituito il mazzo della rotta e averlo girato a faccia in giù, porre la carta “Estate” tra la settima e l'ottava carta bussola.

Le carte bussola



La carta Estate



Lo stormo degli Zanzara (1 Zanzara)

Lo stormo degli Zanzara aiuta quella dei bombardieri contro i tedeschi. Lo Zanzara non subisce l'effetto del vento, può spostarsi di 0, 1 o 2 esagoni e può restare in volo fino alla fine della partita. Inoltre è immune agli attacchi dei Flak tedeschi. Lo Zanzara deve essere portato nella sua prima mossa in volo ad alta o bassa quota, ma la sua quota può essere modificata ad ogni turno, dopo lo spostamento. Se vola a bassa quota, lo Zanzara soffre una penalità di -1 PV quando duella con i Caccia, in tutto non per ogni singolo Caccia (calcolate i PV senza considerare la quota e infine sottraete 1PV). Notate che il movimento dello Zanzara di 2 esagoni – al contrario di quello dei Caccia col vento in coda – è da considerarsi unico e indivisibile; eventuali interazioni (bombe, marcatori, duelli aerei, ecc.) con altri elementi di gioco avvengono solo nell'esagono finale.

Lo Zanzara ha varie funzioni nel gioco.

1. Quando dei Caccia, indipendentemente se per atterrare o per restare in volo, entrano nell'esagono dove si trova lo Zanzara (e non quando lo Zanzara entra in un esagono dove si trovano dei Caccia), restano nell'esagono dove si trova lo Zanzara, quest'ultimo attacca e riceve 1 PV per ogni Caccia fino ad un massimo di 2 PV (cioè se 3 o più squadriglie entrassero nell'esagono dello Zanzara, la fazione britannica riceverebbe solo 2 PV).
2. Lo Zanzara a bassa quota blocca gli aeroporti tedeschi e quindi i Caccia non possono decollare o

Lo Zanzara



atterrare. Una squadriglia di caccia che decolli o atterri in presenza di uno stormo di Zanzara, fa guadagnare alla fazione britannica 1 PV. Un Caccia che decolli e resti nello stesso esagono dove si trova lo Zanzara fa guadagnare al Britannico 2 PV (1 PV per il decollo e 1 PV per essere rimasto nell'esagono col Zanzara); tenete anche presente il malus di -1 PV in tutto, non per ogni squadriglia, per lo Zanzara se vola a quota più bassa dei Caccia.

3. Il Britannico dispone di 6 segnalini stampati da entrambi i lati: da un lato un marcatore di obiettivo (i 3 cerchi rosso-bianco-verde) e dall'altro una bomba. Possono essere sganciati dallo Zanzara in una qualsiasi combinazione e quantità nello stesso turno, ma una volta usati non sono più disponibili fino alla prossima notte. È anche possibile sganciare marcatori di obiettivo su una città tedesca diversa da quella scelta come obiettivo dal Britannico per bluffare. Il bombardamento con bombe o indicatori di obiettivo ha automaticamente successo.



- 3a. Sulla città-obiettivo lo Zanzara può sganciare uno o più marcatori di obiettivo, guadagnando 1 PV aggiuntivo per ogni marcatore quando lo stormo dei bombardieri colpirà effettivamente la città.
- 3b. Lo Zanzara deve volare a bassa quota per poter sganciare una o più bombe per distruggere un singolo aeroporto. Eventuali Caccia che decolleranno o atterreranno da un aeroporto bombardato faranno guadagnare alla fazione britannica 1 PV per *ciascuna* bomba sganciata sull'aeroporto.
- 3c. Lo Zanzara deve volare a bassa quota per poter bombardare unità tedesche di difesa terrestre: semplicemente piazza una o più¹⁶ bombe sulla tessera con l'unità di difesa terrestre e tali risorse vengono eliminate per il resto della notte in corso. I rifugi per i civili non possono essere distrutti. Se lo stormo degli Zanzara distrugge una “barriera di aerostati” tedesca, il Tedesco non riceve alcun punto vittoria per tale attacco.

Lo Zanzara può continuare ad attaccare i Caccia tedeschi anche dopo che il Bombardiere sia atterrato (la notte termina quando tutti gli aerei sono atterrati), ma non può attaccare caccia che siano atterrati in un aeroporto.

Le quattro squadriglie tedesche di caccia (4 Caccia)¹⁷

Ogni squadriglia tedesca di caccia viene rappresentata da un pedina sul piano di gioco. Nella fase 1 della partita, ciascuna squadriglia viene posizionata su un qualsiasi *differente* aeroporto tedesco; per poterne piazzare più di una sullo stesso aeroporto bisogna usare le autocisterne. Nella fase 6 le squadriglie decolleranno. In ogni turno della fazione tedesca ciascuna pedina-caccia può essere spostata di 0, 1 o 2 esagoni (2 solo col vento a favore): le squadriglie possono restare nell'esagono dove si trovano o spostarsi ad uno qualsiasi adiacente. La distanza massima del volo dipende dalla capienza massima dei serbatoi di carburante indicata per ciascuna squadriglia nelle apposite plance e da quanto ne è stato già consumato volando.



Quando il Bombardiere vola in un esagono dove si trovano dei Caccia in volo, non atterrati, (e non quando i Caccia volano nell'esagono dove si trova il Bombardiere), il Tedesco guadagna 2 PV per ciascun caccia.

¹⁶ più di una solo nel caso in cui nell'esagono siano presenti tessere 'schermature di fumo', vedi pagina 15.

¹⁷ in inglese http://en.wikipedia.org/wiki/Night_fighter

Espansione: a questo punto, se volete, utilizzate l'espansione "Artiglieri d'eccellenza" (pagina 27).

I Caccia (incluso anche l'**espansione:Ju 88**) non guadagnano mai punti contro lo Zanzara, li perdono soltanto; **espansione:** i Cinghiali Selvaggi e lo Zanzara si ignorano a vicenda.

Le plance con gli indicatori di carburante

Ciascuna squadriglia tedesca di caccia ha una plancia¹⁸ abbinata in base al colore, per mezzo della quale viene tenuta traccia del carburante rimanente e del consumo che può variare tra 1, 2 o 3 (al massimo per turno) tacche a seconda del movimento effettuato per ciascuna squadriglia. Il **consumo di carburante** normale è pari a 2 tacche per ciascun esagono attraversato indipendentemente dalla quota di volo.



Col **vento frontale** (volare nella direzione opposta a quella del vento) il consumo aumenta a 3 tacche per movimento.

Col **vento in coda** (volare nella stessa direzione del vento) il consumo diminuisce a 1 tacca per movimento **oppure la squadriglia può volare per 2 esagoni (entrambi i movimenti nella direzione del vento) consumando in tutto 2 tacche**. Nel caso il cui lo spostamento sia di due esagoni, il Caccia può cambiare quota alla fine del movimento, dato che il Caccia interagisce con eventuali elementi del gioco presenti *in entrambi* gli esagoni attraversati.

Quando un Caccia atterra, riempie i serbatoi di carburante e quindi l'indicatore del carburante sulla plancia va impostato al massimo valore possibile; se il Caccia dispone anche del segnalino MW-50, questo va girato con la scritta "MW-50" a faccia in su; al prossimo turno della fazione tedesca, il Caccia potrà decollare: ad esempio il Caccia atterra al turno 4 e decolla al turno 5.

Se una squadriglia non atterra e non si sposta in un altro esagono, consuma solo 1 tacca per restare nel medesimo esagono dove si trova. Nel caso in cui una squadriglia si trovi nella situazione di dover necessariamente atterrare e non si trovi in un esagono con un aeroporto tedesco, deve compiere un atterraggio di fortuna.

Atterrare consuma 0 tacche di carburante; un Caccia può atterrare alla fine di un movimento che lo abbia portato in un esagono con aeroporto o come sua unica azione.

I Caccia possono muoversi in qualsiasi ordine e non devono rispettare la numerazione: ad esempio il Caccia blu n° 4 può eseguire tutte le proprie azioni prima del caccia giallo n° 1.

Quota e Consumo di Carburante:

Non appena una squadriglia decolla, può volare in un esagono adiacente a bassa quota, non ad alta; se rimanesse nello stesso esagono, potrebbe raggiungere l'alta quota consumando 2 tacche o rimanere a bassa quota consumando 1 tacca; ricordate che una squadriglia può consumare al massimo 3 tacche per turno.

In ogni altro caso, è consentito variare l'altitudine delle squadriglie dopo lo spostamento; il cambiamento di altitudine non consuma carburante: è quindi consentito a un Caccia iniziare il turno con 0 carburante e atterrare immediatamente a costo zero (sommate ovviamente i vari malus e bonus) senza subire penalità purché si trovi un aeroporto tedesco vuoto o con un numero adeguato di autocisterne nello stesso esagono.

Nel caso in cui una squadriglia voli più in basso dello stormo dei bombardieri, la fazione tedesca riceve un malus di -1 PV per ciascuna squadriglia in tale situazione; questo è l'unico effetto del volo a bassa

¹⁸ NJG, sigla riportata sulla plancia del carburante, è l'abbreviazione di **N**acht**J**agd**G**eschwader che significa squadriglia di caccia notturni

quota per i Caccia.

Atterraggio di fortuna su suolo tedesco:

La fazione britannica riceve 2 PV per ciascun atterraggio di fortuna di una squadriglia tedesca, la quale non sarà più disponibile per la notte in corso.

Atterraggio di fortuna in Gran Bretagna o ammaraggio:

La fazione britannica riceve 4 PV per ciascun atterraggio di fortuna di una squadriglia tedesca, la quale non sarà più disponibile per la notte in corso e le successive notti: tale pedina-squadriglia viene riposta nella scatola; gli esagoni da 4 PV sono: 1, 2, 3, 8, 9, 10, 16, 17 e 23.

Nota: Un Caccia può atterrare in un qualsiasi aeroporto tedesco, anche se ha ancora del carburante nei serbatoi, così da poterli riempire e decollare al prossimo turno.

Nota: L'autocisterna non serve a fornire il carburante ad un Caccia atterrato!

Le unità tedesche di difesa terrestre

Prima che la partita incominci il Tedesco riceve 40 unità difensive e le piazza sul tabellone nella fase 3.

Gli esagoni 1, 2, 3, 8, 9, 10, 16, 17 e 23 non possono contenere unità. Non vi è limite al numero di unità che possono essere piazzate in un singolo esagono. Le unità si attivano solo se e quando lo stormo di bombardieri sorvoli l'esagono in cui si trovano (le autobotti dei pompieri costituiscono un'eccezione) e alcune unità agiscono in sinergia.

All'inizio di ciascuna ulteriore notte della partita tutte le unità possono essere modificate (girare la tessera) e/o riposizionate, tranne i rifugi per i civili che non possono essere tolti, aggiunti e spostati.

Vi sono due tipi di unità difensive terrestri: quelle base con la cornice in rosso e quelle avanzate con la cornice in grigio.

Le unità base includono: Flak, Luce di ricerca e Radar.

Quando desiderate addentrarvi di più nelle possibilità strategiche offerte da questo gioco, potete semplicemente girare unità di difesa col bordo rosso dal lato col bordo grigio e ottenere quindi le unità avanzate di difesa: Cortina Fumogena, Autocisterna, Autobotte dei Pompieri e Barriera di Aerostati.

Nota: È consentito mischiare unità base e avanzate nella partita.

Flak

Ogni volta che lo stormo dei bombardieri sorvola un esagono con flak, il Tedesco guadagna 1 PV per ogni flak nell'esagono, +2 PV se il Bombardiere vola a bassa quota.



Luce di ricerca

Tali luci illuminano o accecano i bombardieri.

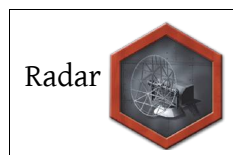
Se una tessera Luce di ricerca si trova nello stesso esagono con un flak, la fazione tedesca riceve 1 PV extra contro il Bombardiere. Gruppi di Luci di ricerca si sommano in un bonus cumulativo, ad esempio 2 Luci forniscono +2 PV a ciascun flak.

Qualora vi siano delle squadriglie tedesche di caccia nello stesso esagono di una Luce di ricerca, la fazione tedesca riceve *per una sola squadriglia* un ulteriore bonus di +1 PV per ogni Luce. Il Britannico perde 1 PV per ogni Luce di ricerca presente nell'esagono della città-obiettivo.



Radar¹⁹

Il radar aiuta i Caccia a scoprire lo stormo di bombardieri. Se una o più squadriglie di caccia si trovano nello stesso esagono con un radar, ciascuna squadriglia riceve un bonus di +1 PV contro lo stormo dei bombardieri.



Autocisterna

Le autocisterne sono disposte negli aeroporti tedeschi in supporto alle squadriglie di caccia.

Due squadriglie possono iniziare la partita o atterrare in un aeroporto dove vi sia un'autocisterna; per ciascuna ulteriore autocisterna, è permesso un altro Caccia.

L'autocisterna non serve per rifornire di carburante un Caccia atterrato!

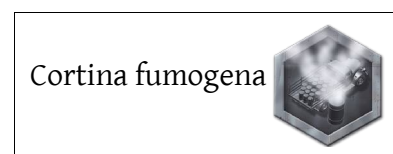


Cortina fumogena

Ciascuna Cortina fumogena presente nell'esagono della città-obiettivo fa perdere allo stormo di bombardieri 1 PV.

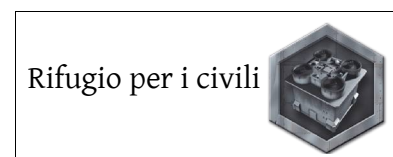
Per ogni cortina fumogena presente in un esagono, lo stormo degli Zanzara deve sganciare una bomba in più per distruggere un bersaglio a terra. Ad esempio, se vi fossero 2 cortine fumogene in un esagono, lo stormo degli Zanzara dovrebbe sganciare 3 bombe per distruggere l'eventuale aeroporto o unità tedesca terrestre in tale esagono.

La Cortina Fumogena non può essere distrutta dallo Zanzara.



Rifugio per i civili

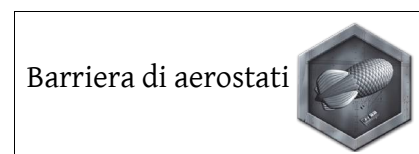
I rifugi per i civili proteggono la popolazione. Lo stormo dei bombardieri perde 2 PV per ogni rifugio nella città-obiettivo.



Barriera di aerostati

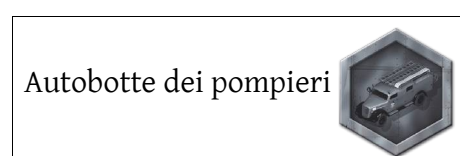
Lo Zanzara a bassa quota può bloccare un aeroporto e le barriere servono a impedire questa situazione e a difendere meglio le unità terrestri tedesche dalle bombe dello Zanzara. Quando quest'ultimo bombarda unità terrestri o aeroporti presenti in un esagono, alcuni aerei restano impigliati nella rete dei cavi sospesi e perciò la fazione tedesca guadagna 1 PV per ciascuna barriera presente nell'esagono; l'unità terrestre viene comunque distrutta.

Se lo stormo di Zanzare distrugge la barriera di aerostati, la fazione tedesca non riceve punti vittoria per la perdita di tale barriera (ma ne riceve se ve ne siano altre nello stesso esagono).



Autobotte dei pompieri

Le autobotti possono essere posizionate solo negli esagoni con le città; lo stormo dei bombardieri perde 1 PV per ogni autobotte nella città-obiettivo o per ogni coppia che possa raggiungere la

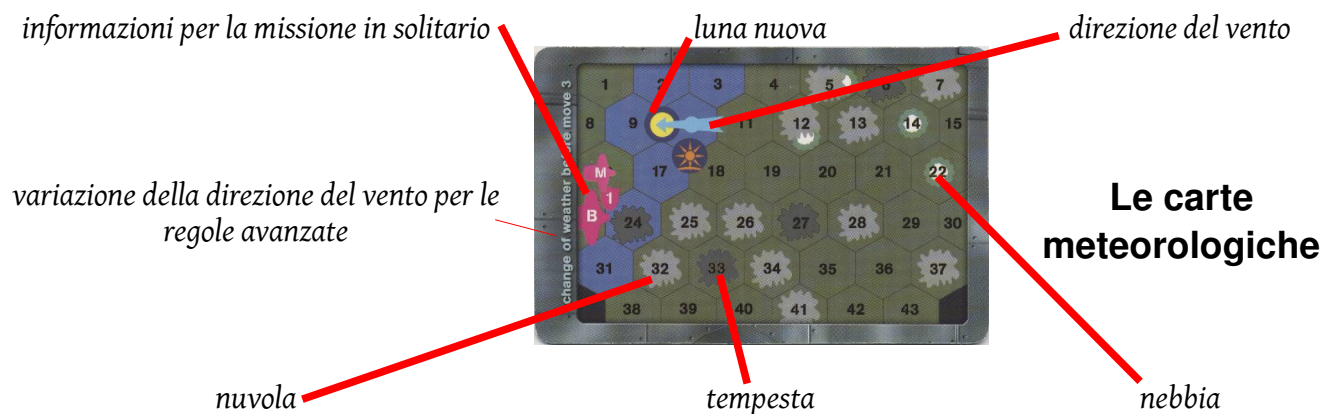


¹⁹ Il radar disegnato sulle aree costiere tedesche del tabellone è solo scenico ma non interagisce con lo stormo dei bombardieri. Infatti si tratta del radar Waterman la cui funzione era quella di scoprire se una flotta di bombardieri stesse compiendo un'incursione dalla Gran Bretagna. Il compito di aiutare i Caccia durante il combattimento era del radar Würzburg, quello presente nelle unità tedesche terrestri di difesa.

città.

Le autobotti che si trovino fino a 2 esagoni di distanza dalla città-obiettivo, possono convergere in essa, ma ne serviranno due per far perdere 1 PV ai britannici.

Le condizioni meteorologiche



Ogni carta “situazione meteorologica” illustra un diverso scenario di condizioni meteo per l'intero piano di gioco. Prima che la partita inizi, mischiate le carte e ponete il mazzo a faccia in giù accanto al tabellone.

Nella fase 2 il Britannico pesca una carta “situazione meteorologica”, la gira a faccia in su e posiziona gli elementi meteorologici sul piano di gioco come descritto: nuvole, nebbia, tempesta, la freccia con la direzione del vento, il cilindro della fase lunare e, se necessario, anche quello dell'Estate negli appositi spazi sul tabellone.

Gli effetti degli elementi meteorologici

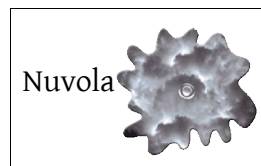
Nuvole

Influenza sulla fazione tedesca:

In un esagono con nuvole, ciascuna squadriglia tedesca di caccia avvista un bombardiere in meno: 1 PV invece di 2.

Influenza sulla fazione britannica:

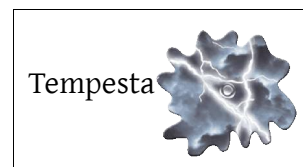
1. Se la città-obiettivo è coperta dalle nuvole, il Britannico sottrae 5 PV dal valore della città.
2. Lo stormo di Zanzara riceve un malus di -1 PV contro le squadriglie di caccia (in tutto, non contro ciascuna). Esempio: Zanzara contro 2 Caccia in un esagono con una nuvola: lo Zanzara riceve 2 PV per le squadriglie - 1 PV per la nuvola = 1 PV.



Tempesta

Influenza sulla fazione tedesca:

1. In un esagono con la tempesta, ciascuna squadriglia tedesca di caccia avvista due bombardieri in meno: 0 PV invece di 2 PV.
2. Per ogni caccia tedesco che atterra o decolla in un esagono in tempesta, il Britannico guadagna un 1 PV.



Influenza sulla fazione britannica:

1. Se la città-obiettivo è coperta da una tempesta, il Britannico sottrae 7 PV dal valore della città.
2. Se lo stormo di bombardieri vola in una tempesta, il Britannico perde 2 PV.
3. Lo stormo di Zanzara riceve un malus di -2 PV contro le squadriglia di caccia (in tutto, non contro ciascuna).

Nebbia

Influenza sulla fazione tedesca:

Decollare nella nebbia

Il Britannico riceve 1 PV per ciascuna squadriglia tedesca che decolli (anche a inizio partita) in un esagono con la nebbia.

Atterrare nella nebbia

Il Britannico riceve 1 PV per ciascuna squadriglia tedesca che atterri in un esagono con la nebbia.

Influenza sulla fazione britannica:

Decollare nella nebbia

Normalmente lo stormo dei bombardieri non decolla in situazioni meteo avverse poiché il Britannico ha già ricevuto il dispaccio sulla situazione meteorologica prima di tracciare la rotta. È comunque tecnicamente possibile decollare nella nebbia; in questo un bombardiere dello stormo si schianta e quindi la fazione tedesca guadagna 1 PV. *Nota: la nebbia non ha effetto sullo stormo degli Zanzara.*

Atterrare nella nebbia

La fazione britannica perde 2 bombardieri dello stormo e la fazione tedesca guadagna 2 PV.

Bombardamento della città-obiettivo avvolta nella nebbia

In tal caso la fazione tedesca guadagna 3 PV dati gli errori compiuti dai bombardieri data la scarsa visibilità.



Luna piena

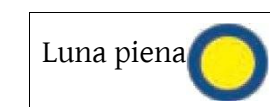
Influenza sulla fazione tedesca:

Il penilunio facilita l'avvistamento dello stormo di bombardieri: ogni squadriglia tedesca avvista un bombardiere in più e quindi riceve un bonus di +1 PV.

Influenza sulla fazione britannica:

Il bombardamento della città-obiettivo tedesca fornisce al Britannico un bonus di +3 PV.

Lo stormo di Zanzare riceve un bonus di +1 PV contro le squadriglia di caccia (in tutto, non contro ciascuna).



Luna nuova

Influenza sulla fazione britannica:

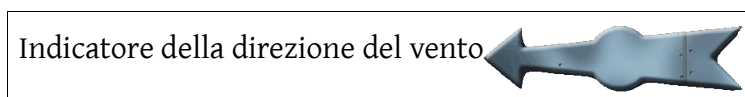
L'oscurità del novilunio ostacola il bombardamento della città-obiettivo facendo subire al Britannico un malus di -3 PV.



Effetto del vento

Influenza sulla fazione tedesca:

(Leggete il paragrafo "Le plance con gli indicatori di carburante" a pagina 13)



Estate

Influenza sulla fazione tedesca:

D'estate dall'ottava carta bussola in poi ciascuna squadriglia tedesca riceve un bonus di +1 PV ogni volta che lo stormo di bombardieri vola nell'esagono in cui si trovano dei Caccia.

(Leggete il paragrafo "Le carte bussola" a pagina 11)

Estate



Influenza sulla fazione britannica:

Dopo l'ottava mossa lo stormo di Zanzare riceve un bonus di +1 PV contro le squadriglia di caccia (in tutto, non contro ciascuna).

8 Regole avanzate

1. Più potenza allo stormo di Zanzare

Lo Zanzara dispone di 8 invece che di 6 segnalini bomba/bersaglio, però il bombardamento della città-obiettivo tedesca riceve un malus di -2 PV.

2. Le condizioni meteorologiche variano durante la partita

Indicazioni sul momento in cui cambierà la situazione meteorologica come riportato sul bordo di una carta "situazione meteorologica"



Sulle carte "situazione meteorologica"²⁰ qui sopra vi è l'indicazione "il tempo cambia prima del 5° e 10° spostamento [della pedina-bombardiere]": ciò significa che prima della quinta e decima carta-rotta del bombardiere andrà inserita una carta "variazione della situazione meteorologica". Il tempo quindi cambierà effettivamente solo prima del movimento del Bombardiere.

Una carta
"Variazione
Situazione
Meteorologica"



Quando viene pescata la carta "variazione della situazione meteorologica" si deve pescare a caso una carta "nuova situazione meteorologica" per determinare la nuova direzione del vento (nel caso dell'illustrazione sottostante 1 scatto in senso orario). Tutti gli elementi meteorologici, inclusa la nebbia, dovranno essere spostati di 2 esagoni secondo la nuova direzione del vento.

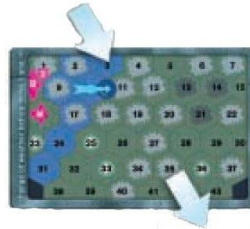
²⁰ La rana con le ali era il simbolo utilizzato dalla squadriglia tedesca addetta al rilevamento e previsione della situazione meteorologica.

Esempio di una carta
 “Variazione Situazione
 Meteorologica” che fa
 cambiare la direzione
 del vento



Nel caso in cui un elemento esca dal piano di gioco, riposizionarlo nella parte opposta del tabellone (guardate la figura qui sotto).

Il movimento degli
 elementi
 meteorologici
 mostrato su una
 carta “Situazione
 Meteorologica”



3a. Cambiamento della rotta per lo stormo dei bombardieri

Per essere in grado di reagire ai cambiamenti meteorologici che potrebbero aver coperto con nuvole (*nuvola, tempesta o nebbia*) la città-obiettivo, il Bombardiere può cambiare la città-obiettivo e variare la rotta. Subito dopo aver osservato la nuova situazione meteorologica sul piano di gioco generata dalla carta “nuova situazione meteorologica” ma prima di giocare la carta bussola, il Britannico può ritracciare la rotta del Bombardiere con le regole illustrate nel paragrafo “le carte bussola”. Se la città obiettivo non è stata ancora bombardata, sono disponibili *tutte* le carte bussola, altrimenti solo quelle verdi; è comunque consentito impiegare solo un numero di carte pari a 14 meno quelle usate finora: ad esempio nel caso in cui la variazione meteo avvenga esattamente prima del quinto spostamento del Bombardiere, il Britannico avrà già utilizzato 4 carte e quindi ne restano 10 per la nuova rotta. Nel caso in cui non sia possibile raggiungere un'altra città-obiettivo e atterrare in Gran Bretagna con le carte rimanenti, non si potrà cambiare la città-obiettivo.

3b. Cambiamento della rotta dopo aver bombardato la città-obiettivo

È possibile modificare la rotta del Bombardiere dopo aver colpito la città-obiettivo tedesca per evitare le aree più strenuamente difese da unità terrestri. Anche in questo caso il Britannico può ritracciare la rotta del Bombardiere con le regole illustrate nel paragrafo “le carte bussola” con le stesse particolarità esposte nel precedente paragrafo 3b. (*Leggete il paragrafo “La terza fase” a pagina 8*)

4. Medaglie

È possibile ricevere medaglie durante la partita per sfruttarle in un qualsiasi momento, tranne che nello stesso turno in cui si sono ricevute. Una volta usate, le medaglie verranno tolte dal gioco e non vi è limite al numero di medaglie si possano ricevere in una notte. Ovviamente esse possono essere mantenute all'interno di una stessa partita tra una notte e la successiva se si mantiene la stessa fazione.

Fazione tedesca:

Ogni volta che lo stormo di bombardieri vola nello stesso esagono dove si trovano 3 o 4 squadriglie tedesche, la fazione tedesca riceve rispettivamente 1 o 2 medaglie.

Le 2 facce di un
 segnalino medaglia



Fazione britannica:

Ogni volta che lo stormo di bombardieri non incontra squadriglie tedesche, escludendo la prima e l'ultima mossa, la fazione britannica riceve 2 medaglie.

Utilizzo delle medaglie

Fazione tedesca:

1. Dopo che i caccia tedeschi si sono spostati, possono piazzare una o più medaglie nell'esagono nel quale si trovano. Nel caso in cui avvenga una battaglia tra i Caccia e il Bombardiere, il Tedesco riceverà 1 PV aggiuntivo per ciascuna medaglia. Le medaglie andranno tolte anche se non sia avvenuto alcuno scontro, quando non vi siano più caccia tedeschi nell'esagono.
2. È possibile “consumare” una medaglia una sola volta per notte per ridurre il consumo di carburante di una tacca.
3. È possibile “consumare” una medaglia per riparare un aeroporto distrutto o un'unità terrestre di difesa.

Fazione britannica:

1. Dopo aver mosso il Bombardiere, il Britannico può distruggere quante unità terrestri a bordo rosso desideri (che si trovino nello stesso esagono del bombardiere) “consumando” una medaglia per ciascuna unità.
2. La pedina-Zanzara può utilizzare – e quindi sganciare – le medaglie come segnalini bomba/marcatore, anche se può far ciò solo nella stessa mossa in cui sgancia anche dei veri segnalini bomba/marcatore in numero almeno pari alle medaglie sganciate.
3. Durante un attacco dei Caccia contro il Bombardiere in esagono senza medaglie tedesche, il Britannico può utilizzare le proprie medaglie per ridurre i PV guadagnati dai tedeschi in rapporto 1 a 1.

5. Sudario

Se il Bombardiere vola sopra le nuvole (alta quota) e se vi sono dei Caccia ad alta quota (sono effettivamente più in alto del Bombardiere) e 2 o più Riflettori con Luci di ricerca nello stesso esagono, allora l'effetto delle luci viene raddoppiato poiché illuminano le nuvole mentre le sagome dei bombardieri si stagliano nere ad alto contrasto.

6. I Caccia tedeschi subiscono il fuoco amico dei Flak²¹

Per ogni flak oltre il primo in un esagono, i Caccia ricevono complessivamente un malus di -1 PV. Per esempio: 3 Flak = 2 PV in meno. Calcolate prima i punti vittoria senza i flak e poi aggiungete il malus.

7. Carburante speciale

Il Tedesco utilizza questo segnalino assegnandolo e quindi ponendolo sulla plancia di una delle 3 squadriglie di Messerschmitt all'inizio della notte. Esso consente ad una squadriglia di volare per una distanza di due esagoni una sola volta per notte. Il carburante si consuma normalmente in base agli spostamenti: 4 tacche volando per 2 esagoni, 2 tacche col vento in coda e 6 col vento frontale, ecc; i due movimenti possono avvenire anche non in linea retta. Ricordate che il Caccia interagisce con gli elementi del gioco presenti in *ciascuno dei due* esagoni attraversati!

Il segnalino MW-50 accanto alla plancia n°3



²¹ In un attacco della R.A.F. contro Berlino vi erano così tante esplosioni e frammenti di munizioni nell'aria che i Caccia tedeschi per evitare di essere danneggiati dal fuoco amico attesero i bombardieri britannici nello spazio aereo fuori Berlino.

Dopo l'uso, girare il segnalino con il lato "Leer-Empty" a faccia in su.

9 La missione in solitario

"Duel in the Dark" può essere giocato in solitario. Il giocatore prende sempre la fazione tedesca, mentre quella britannica è controllata dalle carte bussola.

In questa modalità di gioco, gli esagoni 7, 15, 30 e 43 non sono utilizzabili dal Bombardiere.

1. Preparazione del piano di gioco

Organizzate le carte bussola in due mazzi.

Uno è quello per il volo di Andata (marcatore rosso) dello stormo dei bombardieri e contiene solo carte con direzione NE, E, SE.

L'altro per quello di Ritorno (marcatore verde) e contiene solo carte con direzione NO (NW), O (W), SO (SW).

Mischiate i due mazzi separatamente.

2. Dislocazione dei caccia tedeschi e delle unità di difesa terrestre

Squadriglie e unità di difesa terrestre vengono posizionate come nel gioco normale.

3. Piazzamento del Bombardiere, dello Zanzara e degli elementi meteorologici

La situazione meteorologica viene determinata pescando una carta "situazione meteorologica" dall'apposito mazzo. Sulla carta sono inoltre indicate le posizioni iniziali

delle pedine inglesi: "B" per il Bombardiere e "M" per lo Zanzara e se il Bombardiere attacchi la prima o la seconda città che sorvolerà tramite uno stemma con il numero 1 o 2 rispettivamente.

Entrambi gli aerei voleranno sempre ad alta quota ed è permesso allo Zanzara di sganciare bombe e marcatori da alta quota.

Nota: una carta "situazione meteorologica" presenta un refuso: vi sono due sagome del Bombardiere, una sull'esagono 8 e l'altra sul 23, e due sagome Zanzara, entrambe sull'esagono 16: *il Bombardiere decolla dall'esagono 8, lo Zanzara dal 16.*

4. Il Duello: Attacco e Difesa

Lo Zanzara vola sempre sull'esagono a Est del Bombardiere all'andata e su quello a Ovest al ritorno.

Una partita in solitario inizia con il turno della fazione tedesca che muove le squadriglie.

Poi pesca una carta bussola dal mazzo dell'Andata che indica la direzione del Bombardiere. Se la nuova direzione viola la regola del cambio di direzione (una variazione di due o più scatti sulla bussola) o faccia uscire il Bombardiere dal piano di gioco, ignora la carta e pescane un'altra.

Lo Zanzara vola sempre a Est del Bombardiere all'andata e a Ovest al ritorno indipendentemente dalla direzione del Bombardiere. Nel caso in cui lo Zanzara voli sopra un aeroporto tedesco, lo bombarderà; nel caso in cui il Bombardiere voli nell'esagono 31, spostate lo Zanzara al 23.

Nota: Ad una prima lettura può sembrare che i Caccia e lo Zanzara non si incontreranno mai; in realtà dato che la sequenza dei turni è come nelle regole normali Zanzara-Caccia-Bombardiere, i Caccia dovranno entrare nell'esagono dello Zanzara per tentare di intercettare il volo del Bombardiere!

Quando il Bombardiere arriva sulla città-obiettivo,

1. tutti i segnali bomba/marcatore dello Zanzara non utilizzati si considerano come sganciati sulla città in forma di "marcatore di bersaglio": questo implica che nel volo di Ritorno lo Zanzara non avrà più segnalini bomba/marcatori.



2. Al Bombardiere è consentito scegliere la direzione per la prossima mossa a piacere senza sottostare alle indicazioni della carte.
3. Lo Zanzara si posiziona a Est del Bombardiere spostandosi di due esagoni.

5. Battaglie

Da eseguirsi come nel gioco base.

6. La città-obiettivo

Se lo stormo dei bombardieri raggiunge un città, essa può essere attaccata se rispetta la condizione del numero sullo stemma nella carta "situazione meteorologica".

7. Volo di ritorno dello stormo dei bombardieri

Se lo stormo dei bombardieri ha raggiunto l'obiettivo, il mazzo da usare per le mosse successive è quello di Ritorno.

Qualora tale mazzo finisca e il Bombardiere non sia ancora atterrato, mischiate le carte Ritorno utilizzate (quelle col segno verde) e ricostituite il mazzo.

Nota: Le Regole Avanzate non possono essere usate durante le Missioni in Solitario.

Sul sito www.boardgamegeek.com vi sono delle idee non ufficiali e non approvate per migliorare l'intelligenza artificiale della fazione britannica e rendere la partita più difficile al Tedesco:

- <http://www.boardgamegeek.com/thread/220681> :
 - Quando lo Zanzara si trova sul suolo tedesco in presenza di più potenziali bersagli:
 - sgancia una o più bombe sul bersaglio, solo se ciascuna bomba sganciata permette di salvare più di 1 PV;
 - Ciascuna bomba colpirà l'unità terrestre tedesca che potrebbe provocare il maggior numero di danni e quindi far perdere il maggior numero di PV al Britannico;
 - Solo se dispone ancora di bombe, lo Zanzara bombarda l'aeroporto.
 - **Esempio 1:** se lo Zanzara vola sopra 6 flak e un aeroporto, solo l'aeroporto verrebbe bombardato, dato che i flak rimuovono 1 PV ciascuno;
 - **Esempio 2:** se vi sono 2 Riflettori con Luci di ricerca e 6 flak, distrugge i due Riflettori, poiché ogni bomba fa risparmiare ben 12 PV. Una terza bomba, se disponibile, va sganciata per distruggere l'aeroporto.
 - **Nota:** In presenza di cortine fumogene compara il numero totale di bombe necessarie per distruggere l'unità terrestre tedesca più pericolosa. Se il rapporto tra il danno evitato in termini di PV e il numero di bombe necessarie è maggiore di 1:1 e vi è un numero sufficiente bombe disponibili, lo Zanzara sgancia le bombe.
 - **Esempio:** Nello stesso esagono in cui entra lo Zanzara vi sono 1 cortina fumogena, 1 riflettore con luce di ricerca e 3 flak: lo Zanzara sgancia due bombe per distruggere il Riflettore ed evitare un danno di 3 PV dato che il rapporto è di (danno evitato) 3:2 (bombe sganciate) che è migliore dell'1:1 minimo richiesto.
- <http://www.boardgamegeek.com/thread/210098> :
 - Unità tedesche di difesa terrestre:
 - Usarne meno di 40.
 - Rotta del Bombardiere:
 - Qualsiasi carta pescata dal mazzo rotta è valida, anche se fa virare il Bombardiere di più di 2 tacche sulla bussola (es: da NO a SO o da SE a NE).

Espansioni

Unità Aeree Tedesche:

Junkers Ju 88²²

Lo Ju 88 si rivelò uno dei più versatili aerei della Luftwaffe tanto che fu convertito con successo da bombardiere diurno a caccia notturno. Molto più grande del Messerschmitt Me110, disponeva di un equipaggio più numeroso, parte del quale era dedicato alla ricerca di bombardieri nemici nel cielo.

Lo Ju88 può sostituire un qualsiasi altro Caccia tedesco; nel caso di una partita con più giocatori dalla parte tedesca, sorteggiate il proprietario così che tutti possano avere la possibilità di “far volare” questo gioiello della tecnologia.

Regole Speciali: L'equipaggio più numeroso aumenta le possibilità di scorgere più bombardieri nemici. Ciò viene simulato dal “**Distintivo dell'Osservatore**”. Lo Ju88 può usare il Distintivo una volta durante il volo di Andata del Bombardiere Britannico e una volta durante il volo di Ritorno per ignorare il malus inflitto dalle nuvole durante il combattimento contro il Bombardiere. Quando usato durante il volo di Andata del Bombardiere o non appena la città-obiettivo viene bombardata, girate il Distintivo. Quando viene usato la seconda volta o il Bombardiere atterra, rimuovetelo dal gioco.

Lo Ju88 non può usare il segnalino carburante MW-50. *Codice dell'espansione: PG302*



Scenari:

I muri hanno orecchie per sentire

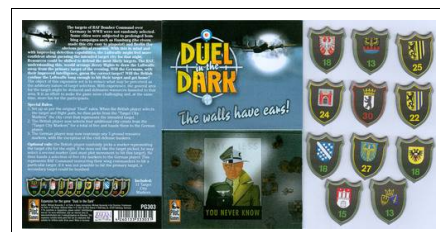
«Non dite troppo, non si sa mai...»

Le città-obiettivo su territorio tedesco non venivano scelte a caso dai comandanti della R.A.F. durante la seconda guerra mondiale. Alcune città furono teatro di lunghe campagne di bombardamenti come Amburgo, che i fiumi rendevano semplice da localizzare, e Berlino, per ovvie ragioni politiche. Tenendo presente tutto ciò e con tecnologie sempre più sofisticate per la rilevazione degli apparecchi nemici, la Luftwaffe iniziò a sentirsi più sicura nel prevedere quali potessero essere le città bersagliate nella prossima incursione britannica.

Le unità di difesa terrestre potevano così essere spostate per proteggere gli obiettivi più probabili. La R.A.F. d'altra parte per contrastare questa strategia, organizzava voli civetta per sviare e allontanare i Caccia della Luftwaffe dai veri bersagli dell'incursione.

Riuscirà il Tedesco con i suoi potenti mezzi tecnologici ad indovinare il vero obiettivo?

Riuscirà il Britannico a confondere la Luftwaffe abbastanza a lungo da riuscire a bombardare l'obiettivo e tornare a casa?



Il tema di questa espansione è ridurre l'impatto di ciò che dal Tedesco viene percepito come la totale

²² http://it.wikipedia.org/wiki/Junkers_Ju_88

casualità della città-obiettivo. Con l'esperienza la zona dell'attacco può essere dedotta e le unità difensive spostate in quell'area. È un modo per aumentare il grado di sfida della partita e il divertimento che i giocatori ne traggono.

Regole Speciali:

1. Preparate il gioco come di consueto. Il Britannico compie un'ulteriore azione: prende in mano tutti gli “Stemmi-Bersaglio delle Città” presenti nell'espansione e, dopo aver deciso decide quale sarà la città-obiettivo, mette da parte lo Stemma corrispondente alla città scelta, senza farlo vedere al Tedesco.
2. Sempre in segreto, aggiunge altri 4 Stemmi delle Città a sua discrezione e li passa tutti e 5 al Tedesco.
3. Il Tedesco può riposizionare 5 unità terrestri tedesche di difesa a suo piacere che non siano rifugi per i civili.

Regola opzionale: il Britannico può scegliere in segreto e a caso uno Stemma per decidere la città-obiettivo; se quest'ultima non fosse di suo gradimento, può pescare un secondo stemma e tracciare la rotta per bombardare questo obiettivo. Scelti segretamente i 4 ulteriori Stemmi e aggiunto quello dell'obiettivo, porge il tutto al Tedesco. Ciò simula un comandante della R.A.F. che istruisce il capostormo su quale sia il bersaglio da bombardare e un eventuale bersaglio secondario nel caso in cui il primo non sia approcciabile. *Codice dell'espansione PG303*

Inclusi: 11 Stemmi-Bersaglio delle Città.

Variante per 3-5 Giocatori

3 giocatori: 1 Britannico; 2 Tedeschi che controllano ciascuno due Caccia, uno con due Me110 e l'altro con un Me110 e il Do217. Il giocatore con i due Me110 riceve il segnalino MW-50 e decide quale Me110 lo userà. L'assegnazione dei punti è la stessa del gioco base ma ne va effettuata una ulteriore sulla tabella segnapunti inclusa nell'espansione come indicato nelle Regole Speciali.

4 giocatori: 1 Britannico; ciascun Tedesco controlla un Me110. Un giocatore controlla anche il Do217. L'assegnazione dei punti è la stessa del gioco base ma solo quelli degli Me110 vanno segnati anche sulla tabella segnapunti inclusa nell'espansione come indicato più avanti, quindi segnate quelli del Do217 solo sul tabellone del gioco. Tutti e 3 i Tedeschi ricevono un segnalino MW-50 da usare con gli Me110.

5 giocatori: 1 Britannico; ciascun Tedesco controlla un differente Caccia. L'assegnazione dei punti è la stessa del gioco base, ma va effettuata anche sulla tabella segnapunti inclusa nell'espansione come indicato più avanti. I 3 Tedeschi che controllano un Me100, ricevono un segnalino MW-50.

Notate: Qualora la partita si estendesse su più notti, il Do217 dovrebbe passare di mano in mano così che ogni giocatore possa “farlo volare” una volta.

Regole Speciali:

1. La tabella segnapunti inclusa: ogni qual volta il Bombardiere si sposta in un esagono contenente una squadriglia tedesca, il giocatore che la (o le come nella variante per 3 giocatori) controlla porta avanti di 1 posizione per ciascun Caccia che controlla il proprio indicatore sulla tabella segnapunti fornita con questa espansione. L'effettivo punteggio assegnato alla fazione tedesca va segnato – come nel gioco base – sul tabellone.
2. Le modalità di utilizzo e gli effetti del segnalino MW-50 sono quelli descritti nelle regole del gioco, con la differenza che una volta girato il segnalino da lato “vuoto” (*Leer-Empty*), non sarà



più possibile utilizzarlo fino alla notte successiva.

Condizioni di Vittoria:

Nel caso in cui il Britannico abbia più punti vittoria alla fine della notte, vincerà; nel caso opposto in cui sia la fazione tedesca ad avere più punti, il vincitore sarà il giocatore Tedesco il cui indicatore è più avanti sulla tabella segnapunti fornita con questa espansione.

Inclusi:

1 “Tabella Segnapunti”, 4 Ottaedri Segnapunti in legno nei colori blu, verde, rosso e giallo, 2 segnalini triangolari MW-50. *Codice dell'espansione PG304*

Finestra²³ / Cinghiale Selvaggio²⁴

Durante l'estate del 1943 il Comando Bombardieri della R. A. F. decise di impiegare una nuova arma²⁵ progettata per eludere e superare le difese dei Caccia notturni. Chiamata in codice “Finestra” (*Window* in inglese), era costituita da sottilissime strisce di fogli di alluminio, che misuravano metà della lunghezza d'onda usata dai radar tedeschi, in grado di creare un falso segnale al fine di rendere difficile o impossibile distinguere i veri bombardieri dall'eco fittizia.



Usata per la prima volta nei cieli sopra Amburgo nel luglio 1943, la Finestra si dimostrò inizialmente un completo successo. Sfortunatamente, tale successo ebbe vita breve poiché le difese tedesche si adattarono velocemente e presumibilmente guadagnarono esperienza. Una diretta conseguenza di tutto ciò fu l'istituzione della “Cinghiale Selvaggio” (“*Wilde Sau*” in tedesco): caccia diurni impiegati per avvistare i bombardieri per contatto visivo diretto. Si notò infatti che i bombardieri della R. A. F. venivano notevolmente illuminati dalle fiamme che si levavano dalla città bombardata e, in seguito all'impiego della Finestra nel bombardamento di Amburgo nel luglio '43, la Luftwaffe decise di lanciare l'operazione “Cinghiale Selvaggio”. Una Cinghiale Selvaggio era un caccia monoposto per battaglie diurne²⁶ che dipendevano molto meno dal rilevamento del radar per intercettare le ondate di bombardieri britannici. Le Cinghiale Selvaggio, più veloci degli usuali caccia notturni bimotore, archiviavano il loro massimo successo nell'Agosto 1943, abbattendo la maggior parte dei bombardieri impegnati in una sortita contro Peenmünde.

Regole:

Dopo che il Tedesco ha posizionato le unità di difesa terrestri, Il Britannico deve annunciare la sua decisione se usare o meno la Finestra. In caso affermativo:

- quando il Britannico traccia la rotta del Bombardiere, inserisce la carta Finestra nel mazzo delle carte bussola immediatamente prima della carta che causa lo spostamento del Bombardiere nel turno in cui la Finestra deve avere effetto; la Finestra genererà i suoi effetti nel nuovo esagono;
- il Tedesco può immediatamente piazzare 2 segnalini Cinghiale Selvaggio a faccia in giù su uno o più aeroporti tedeschi a sua scelta. Tale dislocazione non interferisce col normale piazzamento dei Caccia nei vari aeroporti né ne limita il numero massimo consentito. Durante i propri turni, il Tedesco può spostare il/i segnalino/i Cinghiale Selvaggio, anche da e/o verso esagoni senza caccia tedeschi, per compiere un tentativo di intercettazione contro il Bombardiere:

1. nell'esagono della città-obiettivo tedesca;

²³ <http://it.wikipedia.org/wiki/Chaff>

²⁴ in inglese http://en.wikipedia.org/wiki/Wilde_Sau

²⁵ in inglese http://www.vectorsite.net/ttwiz_09.html

²⁶ in inglese http://en.wikipedia.org/wiki/Night_fighter

2. in un esagono con almeno una Luce di ricerca;
3. in un esagono senza nuvola o tempesta.

Girando a faccia in su il/i segnalino/i e piazzandolo/i nell'esagono di destinazione. Una Cinghiale può muoversi di 0, 1 o 2 esagoni senza tener conto della direzione del vento o del consumo di carburante (come lo Zanzara). Ciascuna Cinghiale Selvaggia può essere mossa indipendentemente dall'altra. Una volta spostata, una Cinghiale Selvaggia rimane nell'esagono fino alla fine del prossimo movimento del Bombardiere dopodiché viene rimosso dal piano di gioco o dalla partita (leggete le “*Note sull'utilizzo della Cinghiale Selvaggia*”), indipendentemente se abbia o meno intercettato il Bombardiere.

Effetti dell'utilizzo della Finestra:

Nel turno in cui gira la carta Finestra, il Britannico deve girare anche la seguente carta bussola; l'effetto della carta Finestra si applica nel *nuovo* esagono, cioè *dopo* che è stato applicato lo spostamento indicato dalla carta bussola. La Finestra fa ricevere al Britannico 2 PV a cui sommare:

- +2 PV se nell'esagono della città-obiettivo;
- +1 PV se vi sia Luna Piena;
- +1 PV se Estate;
- non nell'esagono della città-obiettivo, +1 PV per ciascun Riflettore con Luce di Ricerca; vale contro *un solo* Cinghiale Selvaggio (l'altro riceverà punti);
- -2 PV se vi sia una Nuvola.

Note sull'utilizzo della Finestra:

- La Finestra non è efficace in presenza di una tempesta;
- Le carte Finestra usate devono essere conteggiate insieme alla Carte Bussola e rispettare il limite di 14. Per ciascuna Carta Finestra che superi il limite di 14 carte, il giocatore Britannico riceve un malus di -4 PV.

Note sull'utilizzo della Cinghiale Selvaggia:

- in partite da una sola notte, una volta utilizzato, un segnalino Cinghiale Selvaggia va rimosso dal gioco; in partite da più notti può essere rimesso in gioco durante la fase di preparazione;
- le Cinghiale Selvagge non subiscono gli effetti della Finestra;
- le Luci di Ricerca consentono alle Cinghiale Selvagge di intercettare e ricevere punti vittoria contro il Bombardiere anche al di fuori dell'esagono della città-obiettivo; i PV aggiuntivi normalmente forniti dai Riflettori nell'esagono della città-obiettivo non si sommano a quelli delle Cinghiale Selvagge;
- un aeroporto dove si trovino le Cinghiale Selvagge non può essere bombardato dallo Zanzara;
- non vi è alcun tipo di interazione o punteggio tra le Cinghiale Selvagge e lo Zanzara.

Regole Opzionali:

Così come esposte fino a questo punto, le regole illustrano l'uso della Finestra e della Cinghiale Selvaggia in una notte; le seguenti permettono ai giocatori di simulare una minore efficacia della Finestra contro una migliorata efficienza dei Caccia notturni.

Due Notti:

Notte 1: Il Britannico può usare DUE carte Finestra e il Tedesco solo UN segnalino Cinghiale Selvaggia.

Notte 2: Il Britannico può usare UNA sola carta Finestra e il Tedesco DUE segnalini Cinghiale Selvaggia.

Tre Notti:

Notte 1: Il Britannico può usare DUE carte Finestra e il Tedesco NON può usare segnalini Cinghiale Selvaggia.

Notte 2: Il Britannico può usare UNA sola carta Finestra e il Tedesco UN solo segnalino Cinghiale Selvaggia.

Notte 3: Il Britannico NON può usare carte Finestra e il Tedesco può usare DUE segnalini Cinghiale Selvaggia.

Condizione di Vittoria:

Sommate i punti ricevuti in ciascuna notte: il vincitore sarà il giocatore col maggior numero di punti.

Unità tedesche di difesa terrestre:

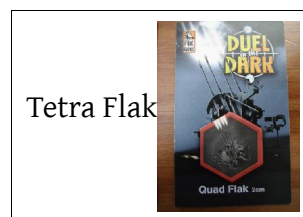
Flak su Rotaie

Il Tedesco può sostituire una qualsiasi unità terrestre di difesa con il Flak su Rotaie piazzandolo con il lato movimento, cannoni che non fanno fuoco, (*illustrazione di sinistra*) in su. Nel turno della fase tedesca, la tessera può essere spostata in un esagono adiacente. Quando il Bombardiere vola nello stesso esagono del Flak su rotaie, la tessera viene girata dal lato con i cannoni che sparano in su (*illustrazione di destra*) e il Tedesco riceve 1 PV e si applicano tutte le normali regole dei flak presenti nel quadro sinottico del punteggio per il Tedesco. *Codice dell'espansione PG504*



Tetra Flak (Quad Flak in inglese, Vierlings-Flak in tedesco)

Il Tedesco può sostituire una qualsiasi unità terrestre di difesa con il Tetra Flak. Se lo Zanzara, volando a bassa quota, entra in un esagono con un Tetra Flak, il Tedesco guadagna 2 PV; nel caso in cui il Tetra Flak venga bombardato dallo Zanzara, prima di venire distrutto il Tetra Flak fa comunque guadagnare PV al Tedesco. *Codice dell'espansione PG505*



Specchio acustico (solo Regole Avanzate)

Il Tedesco può sostituire una qualsiasi unità terrestre di difesa con lo Specchio Acustico. In un esagono con lo Specchio acustico le medaglie non possono essere usate per distruggere un qualsiasi tipo di Flak o Luce di Ricerca. Inoltre il Bombardiere riceve un malus di -1 PV quando bombarda una città in un esagono dove sia presente uno specchio acustico, il quale permette di avvertire la popolazione civile dell'incursione con largo anticipo. *Codice dell'espansione PG506*



Artiglieri d'eccellenza

Man mano che la guerra si intensificava, venivano assegnate medaglie ai tiratori che eccellessero nell'abbattere aerei Alleati. L'espansione "Artiglieri d'eccellenza" rappresenta un manipolo di artiglieri di Flak eccezionalmente bravi.

Se il Bombardiere viene colpito da dei Flak normali, non quelli su



rotaie, subendo un danno di almeno 3 PV in uno stesso esagono sommando tutti i bonus e i malus, il Tedesco riceve il segnalino “Medaglia d'Argento Artigliere d'eccellenza”. Nel caso il danno sia di almeno 4 PV nelle stesse condizioni precedentemente descritte, viene invece assegnata la “Medaglia d'Oro Artigliere d'eccellenza”.

Il Tedesco può in un turno successivo della stessa notte piazzare la medaglia in un esagono sul piano di gioco: la medaglia di argento va posizionata dopo il movimento dei Caccia tedeschi e prima del movimento del Bombardiere britannico, quella d'oro prima del movimento dello Zanzara. La medaglia così piazzata è a tutti gli effetti un Flak e non viene conteggiata nel limite delle 40 unità terrestri. Il Flak “d'argento” e quello “d'oro” infliggono un danno di 2 PV al Bombardiere, quello “d'oro” in più 1 PV allo Zanzara se vola ad alta quota. Una volta in ciascun turno il Flak “d'oro” può sparare contro il Bombardiere o lo Zanzara ma non ad entrambi nello stesso turno; può sparare più volte in una notte, variando il bersaglio se necessario ma sempre uno solo per turno. I danni inflitti dagli Artiglieri d'eccellenza ricevono i normali bonus, ad esempio quelli delle Luci di ricerca. Inoltre gli Artiglieri d'eccellenza sono così esperti nel loro compito che non possono essere bombardati dallo Zanzara. Nel caso in cui giochiate una partita su più notti, le medaglie ricevute nei turni precedenti non vengono perse e possono essere piazzate come descritto in precedenza. *Codice dell'espansione PG507*

Unità britanniche di difesa terrestre:

Cannone contraereo britannico Tetra Flak (Quad Flak in inglese) da 3,7 pollici

Le difese contraeree britanniche sono rimaste solide anche dopo la Battaglia della Gran Bretagna. La R.A.F., comprendendo l'importanza della protezione degli aeroporti per i bombardieri, si assicura una massiccia protezione con cannoni contraerei.

Le schegge dei bossoli dei cannoni contraerei sono in grado di danneggiare i Caccia tedeschi facendogli perdere 1 tacca di carburante invece di guadagnare PV come i Flak tedeschi. Un singolo QF può colpire solo un Caccia che si trovi nello stesso esagono, ma più QF nello stesso esagono posso colpire lo stesso Caccia o Caccia differenti.

Esempio: 3 QF possono colpire 3 diversi Caccia, o due possono colpire lo stesso Caccia e uno un secondo Caccia, oppure tutti e tre lo stesso Caccia. Se lo stesso Caccia viene colpito da tre QF, perde 3 tacche di carburante.

I QF vanno piazzati sul tabellone dal Britannico prima del Bombardiere e dello Zanzara; inoltre per ciascun QF piazzato sul tabellone, il Tedesco ha il diritto di piazzare due ulteriori unità tedesche terrestri di difesa, superando così il limite delle 40 unità. *codice PG510*



Luce di ricerca britannica

La Luftwaffe non era l'unica aviazione in possesso di Luci di ricerca per aiutare la contraerea notturna. Anche in Gran Bretagna erano in uso simili dispositivi per proteggere lo stormo di bombardieri e guidare gli Zanzara all'intercettazione degli aeroplani tedeschi.

Le Luci di ricerca “accecano” le squadriglie di caccia tedeschi che attaccano il Bombardiere ne riducono il punteggio di 1 PV per ciascuna tessera Riflettore presente nello stesso esagono: *una Luce -1 PV, due Luci -2 PV, ecc.* Inoltre guidano lo Zanzara verso i Caccia tedeschi; lo Zanzara riceve +1 PV per ciascuna combinazione Luce-Caccia tedesco nello stesso esagono: *Zanzara + 1 Luce + 1 Caccia = +1 PV; Zanzara + 2 Luci + 2 Caccia = +2 PV.* Il Britannico deve posizionare le Luci sul piano di gioco prima che dei suoi 2 aerei. Per ciascuna Luce britannica piazzata, il Tedesco ha il diritto di piazzare due ulteriori unità tedesche terrestri di difesa, superando così il limite delle 40 unità. *codice PG511*





La prima fase:

Dislocazione delle squadriglie tedesche di caccia

Durante questa fase le squadriglie tedesche di caccia vengono dislocate in quattro aeroporti qualsiasi tedeschi, un solo Caccia per aeroporto, a meno che non si usino delle autocisterne.



La seconda fase:

Determinazione della situazione meteorologica

Il Britannico pesca una carta "situazione meteorologica" e posiziona gli elementi meteorologici sul piano di gioco come indicato sulla carta. (Leggete "Gli effetti degli elementi meteorologici" a pagina 16)

La terza fase:

Pianificazione dell'attacco britannico

Come mostrato in figura il Britannico ha deciso di utilizzare solo 6 mosse per il Bombardiere sulle 14 possibili; il riempimento rosso indica il volo di Andata, quello verde il volo di Ritorno. In questo esempio le carte bussola sono state mostrate a faccia in su e ordinate per mostrare quale sia la rotta tracciata dal Britannico, prima che quest'ultimo le riunisca in un unico mazzo e le ponga sopra quelle inutilizzate.

In questa fase è fondamentale che il Tedesco resti all'oscuro di qualsiasi elemento circa la rotta del Bombardiere.



La Quarta Fase:

Posizionamento delle unità tedesche di difesa terrestre

Il Tedesco piazza le sue 40 unità di difesa terrestre. Non vi è limite a quante ne possa mettere in un singolo esagono. Adesso che il Britannico ha visto la struttura dell'apparato difensivo tedesco, non gli è più consentito variare la rotta (tranne che secondo le modalità 3a. e 3b. delle regole avanzate a pagina 19).





La Quinta Fase:

Dislocazione del Bombardiere e dello Zanzara
 Il Britannico deve posizionare il Bombardiere nell'aeroporto che ha scelto nella fase 3 quando ha tracciato la rotta verso la città-obiettivo tedesca. Lo Zanzara può essere dislocato in un qualsiasi aeroporto britannico che non contenga già il Bombardiere. Questa è l'ultima fase dedicata alla preparazione. Adesso inizia il duello.



La Sesta Fase:

Il Duello: Attacco e Difesa

Turno 1:

Lo Zanzara può spostarsi da 0 a 2 esagoni in qualsiasi direzione.
 Nell'esempio qui illustrato lo Zanzara vola nell'esagono contrassegnato col numero "17". Questa è un'ottima posizione per restare in agguato in attesa della mossa che il Tedesco compirà nel prossimo turno.



Turno 2:

I caccia tedeschi decollano dagli aeroporti di partenza e cercano di intercettare il Bombardiere. Come mostrato nell'illustrazione qui a destra, 2 Caccia volano nell'esagono occupato dallo Zanzara. Il Britannico riceve 3 PV (1 PV per ciascun Caccia che entra nell'esagono dello Zanzara e uno extra per la luna piena - questi dettagli sono elencati nei quadri sinottici dei punteggi). Spostate il segnapunti verso il simbolo della R.A.F. sulla casella "3". Infine segnate il consumo di carburante dei Caccia: notate che il Dornier può spostarsi di 2 esagoni dalla pista di decollo poiché sta volando col vento in coda. Sta anche volando ad alta quota mentre gli altri 3 Caccia sono a bassa quota.

Suggerimento: Monitorate costantemente le lancette dell'indicatore carburante. Se rimarrete a secco e i Caccia non potranno atterrare in un aeroporto tedesco per riempire i serbatoi, saranno eliminati (almeno) per il resto della notte.

Turno 3:

Il Britannico pesca la prima carta bussola dal mazzo e sposta il Bombardiere nella direzione indicata sulla carta. L'esempio mostra che il Bombardiere vola a Nord-Est ad alta quota nell'esagono di un Caccia in agguato e il Tedesco guadagna 3 PV: due per il Caccia e uno extra per la luna piena. Riportate il segnapunti sullo "0".





Turno 4:

Lo Zanzara muove e vola nell'esagono dove il Bombarriere si sposterà per proteggerlo.

Suggerimento: Poiché lo Zanzara può spostarsi in qualsiasi direzione anche di 2 esagoni, è possibile usarlo come aereo civetta per sviare il Tedesco, facendogli credere che il Bombarriere andrà in un'altra direzione.



Turno 5:

I Caccia tedeschi decidono di seguire lo Zanzara, immaginando che lì è dove il Bombarriere volerà. Tre Caccia entrano nell'esagono dello Zanzara facendo guadagnare al Britannico 3 PV: 2 per i Caccia e 1 per la luna piena. Spostate quindi il segnapunti e gli indicatori del livello di carburante. Il Dornier consuma 3 tacche di carburante volando contro vento.

Ricordate: lo Zanzara può attaccare al massimo 2 squadriglie di caccia per turno.

Turno 6:

Il Britannico pesca la prossima carta bussola e sposta il bombardiere a Est nell'esagono con lo Zanzara e i 3 Caccia. È estate, non vi sono nuvole nel cielo e c'è la luna piena per cui lo stormo dei bombardieri è facile da avvistare. Per questo motivo il Tedesco guadagna ben 9 PV! 2 per ciascuna squadriglia (totale 6 PV) + 1 PV per ciascuna squadriglia data la luna piena. Il segnapunti viene spostato dal lato della Germania sulla casella "6".



Turno 7:

Lo Zanzara vola a bassa quota nell'esagono della città di Emden, la città scelta nella Fase 3 dal Britannico come bersaglio. Sulla città sgancia 3 bombe: 1 per eliminare l'aeroporto e due ulteriori per colpire le Luci di ricerca e il Radar. Poiché l'area è protetta con una Barriera di Aerostati, il tedesco guadagna un altro PV, arrivando così ad averne 7.

Dopo il bombardamento, lo Zanzara sgancia 3 marcatori di bersaglio.

Suggerimento: i marcatori di bersaglio fanno guadagnare alla fazione britannica punti vittoria extra poiché illuminano l'obiettivo e consentono ai bombardieri di avere un miglior percentuale di bombe andate a segno.





Turno 8:

I Caccia tedeschi accorrono per proteggere l'area, facendo guadagnare al Britannico 2 PV: 2 PV per i Caccia, -1 PV per il volo a bassa quota e +1 PV per la luna piena. Spostate il segnalino sulla casella "5" dal lato della Germania. Il Caccia giallo atterra per riempire i serbatoi di carburante: potrà decollare al prossimo turno.

Suggerimento: la notte non è ancora finita, quindi controllate anche gli indicatori di carburante degli altri Caccia.

Turno 9:

Il Bombardiere si trova in un esagono antistante la costa tedesca e lo Zanzara ha già illuminato il bersaglio. Senza alcuna sorpresa la prossima carta bussola mostra la direzione Est, verso la città di Emden. Il Britannico sposta il Bombardiere e inizia il calcolo del punteggio.

La Germania riceve con i Caccia **10 PV** contro lo stormo dei bombardieri: 2 PV per squadriglia + 1 PV a ciascuna squadriglia per la luna piena + 1 PV per il flak.

La Gran Bretagna guadagna **18 PV** per aver colpito Emden: 13 PV per la città in sé + 3 PV per i marcatori di bersaglio + 3 PV per la luna piena - 1 PV per le due autobotti dei pompieri che possono spostarsi fino a 2 esagoni una volta per notte per raggiungere questo esagono.



Quindi la Gran Bretagna riceve 18 PV per aver bombardato la città-obiettivo che, sommati ai 10 PV della Germania, fanno spostare il segnapunti sulla casella "3"

dal lato britannico.

Turno 10:

È il turno dello Zanzara; adesso che il Bombardiere ha svolto il suo compito è tempo di tornare a casa.

Suggerimento: Dopo l'attacco il Bombardiere può essere ruotato in qualsiasi direzione. Lo Zanzara potrebbe coprire il volo di ritorno o tentare di sviare i Caccia tedeschi.

Turno 11:

Il caccia giallo decolla e vola nell'esagono dove pensa che si sposterà il Bombardiere. Ennesimo scontro tra Zanzara e Caccia che dona 2 PV alla fazione britannica. Contemporaneamente i Caccia rosso e verde si apprestano all'atterraggio data la scarsa quantità di carburante rimanente: quello rosso atterra sulla pista di Emden, facendo guadagnare 1 PV al Britannico per l'atterraggio in una pista bombardata, quello verde si sposta a Sud Ovest e atterra. Il segnapunti viene quindi spostato sulla casella "6" dal lato britannico.





Turno 12:

In base al movimento imposto dalla carta bussola il Bombardiere deve volare nell'esagono contenente una squadriglia di Caccia facendo guadagnare ai Tedeschi 3 PV: 2 PV per il caccia e 1 PV per la luna piena.

Suggerimento: Vi piacerebbe che la situazione meteorologica possa variare? Leggete le regole avanzate a pagina 18.



Turno 13:

Il Tedesco conosce la prossima mossa del Bombardiere, che si trova sul bordo del piano di gioco e non può variare la direzione più rapidamente di uno scatto alla volta (*leggete il paragrafo sulle "carte bussola" a pagina 11*). Lo Zanzara vola a proteggere il percorso che il Bombardiere dovrà compiere.

Turno 14:

Solo un Caccia tedesco potrebbe intercettare la rotta possibile del Bombardiere a questo punto dato che il Caccia blu deve trovare un aeroporto o compiere un atterraggio di emergenza che darebbe PV all'Inglese. Il Caccia giallo vola nell'esagono dello Zanzara fornendo alla fazione inglese 2 PV.

L'autocisterna a Emden permette a due Caccia di usare lo stesso aeroporto anche se il Britannico guadagna 1 PV per l'atterraggio su una pista bombardata.

Il Caccia verde decolla, permettendo al Caccia giallo di atterrare nell'aeroporto, e atterra subito dopo nell'aeroporto adiacente.

Promemoria: Il Dornier non è obbligato ad atterrare in questo turno: ha 0 tacche di carburante alla fine del turno in corso e dovrebbe atterrare non oltre il prossimo turno. La scelta di atterrare immediatamente è opzionale.

Turno 15:

Come previsto, la prossima carta bussola sposta il Bombardiere a Ovest, nell'esagono di un Caccia. La Germania guadagna 3 PV nell'ultimo attacco della notte. Il rimanente movimento del Bombardiere lo porterà ad atterrare.





Turno 16:

L'ultima mossa dello Zanzara lo porta ad atterrare.

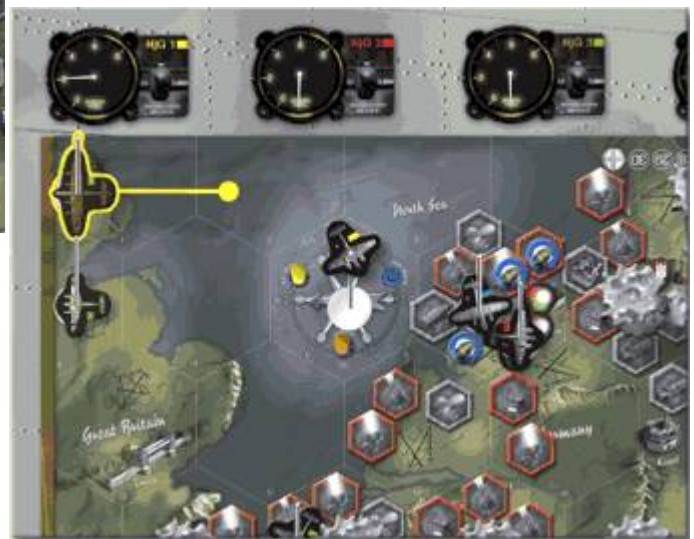


Turno 17:

L'ultimo Caccia tedesco ancora in volo deve tornare immediatamente in patria per atterrare: non ha senso ammarare o precipitare essendo così vicini alla Germania.

Turno 18:

Il Bombardiere atterra senza problemi. Una lunga notte si è conclusa e i membri dell'equipaggio sopravvissuti già pianificano una nuova incursione.



Turno 19:

Proprio all'alba, l'ultimo Caccia tedesco atterra in un aeroporto: la fazione britannica vince per 3 PV.



Riconoscimenti

Play-testers:

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

Un ringraziamento speciale a:

Andreas Höher, Jörn Schraner, Josh Schulz, Zev Shlasinger

Parti in resina termoplastica: INGO UHL GMBH, Germania

Nel caso abbiate suggerimenti o dubbi non esitate a contattarci via e-mail: info@pilotgames.com oppure www.duelinthedark.com
© 2007 Pilot Games

codice del gioco: **PG 0001**

Per 1-2 giocatori ● da 12 anni in su ● Durata: fino a 60 minuti
Autore: Friedemann de Pedro ● Istruzioni di gioco: Annegret Schoenfelder ● Traduzione in italiano: Massimiliano della Rovere ●
Revisione della traduzione: Sergio Baluci ● Direttore artistico: Friedemann de Pedro, Nicola Strube © 2007 by Pilot Games ●
Haferweg 26 ● 22769 Hamburg ● Germania ● email: info@pilotgames.de ● Fatto in Germania ● www.pilotgames.de ● www.duelinthedark.com

Per domande sentitevi liberi di contattarci a sales@zmangames.com.
Per favore visitate il nostro sito web per altri fantastici giochi: www.zmangames.com
© 2007 Z-Man Games, Inc. sotto licenza della Pilot Games

ZMG 7016

Attenzione: Questo gioco contiene parti minute che possono essere ingoiate e far soffocare. Non è quindi adatto a bambini al di sotto di tre anni!



La Carta "Situazione Meteorologica" con i refusi, adesso corretta - risoluzione: 300dpi

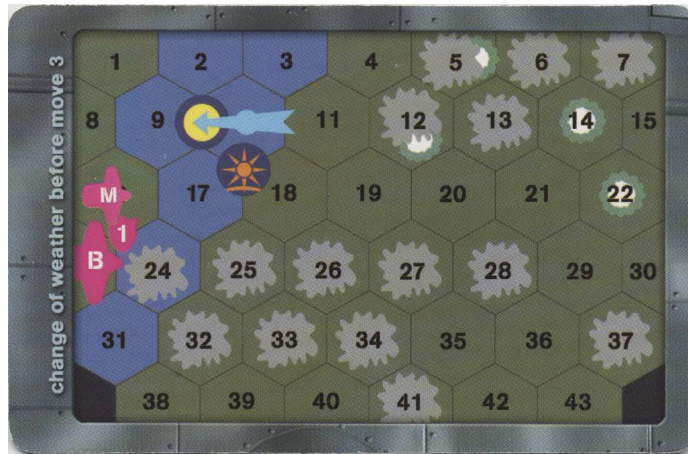


Tabelle dei Punti



Calcolo dei Punti Vittoria per la Gran Bretagna

Bombardiere contro città-obiettivo tedesca	Zanzara contro Caccia tedeschi	
Valore base della città-obiettivo: x PV	per ogni Squadriglia: 1 PV (max 2 in totale)	
Luna Piena: +3 PV	Luna Piena: +1 PV	
Marcatori del Bersaglio: +1 PV ognuno	Estate, dall'ottava carta bussola in poi: +1 PV	
Bassa Quota: +4 PV	Zanzara a Bassa Quota: -1 PV	
Luce di Ricerca: -1 PV per ognuno	Nuvola: -1 PV	
Autobotte dei Pompieri: -1 PV per ognuno	Tempesta: -2 PV	
Cortina Fumogena: -1 PV per ognuna	Atterraggio o decollo di un Caccia tedesco	
Rifugio per i Civili: -2 PV per ognuno	Nebbia: 1 PV	Tempesta: 1 PV
Luna Nuova: -3 PV	Aeroporto bombardato: +1 PV per bomba	Zanzara a bassa quota: 1 PV (annullato dalla Barriera di Aerostati)
Nebbia: -3 PV		
Nuvola: -5 PV	Atterraggio di fortuna di un Caccia tedesco	
Tempesta: -7 PV	in Germania: 2 PV	in mare o Gran Bretagna: 4 PV

Calcolo dei Punti Vittoria per la Germania

per ogni Caccia tedesco contro Bombardiere	per ogni Flak tedesco contro Bombardiere
Bombardiere: 2 PV	Flak: 1 PV
Radar: +1 PV per ognuno	Luce di Ricerca: +1 PV
Luce di Ricerca: +1 PV per ognuno (da applicare a una sola squadriglia nell'esagono)	Bombardiere a bassa quota: +2 PV
Luna Piena: +1 PV	Decollo e Atterraggio del Bombardiere
Estate, dall'ottava carta bussola in poi: +1 PV	Decollo nella Nebbia: 1 PV
Quota più bassa di quella del Bombardiere: -1 PV	Atterraggio nella Nebbia: 1 PV
Nuvola: -1 PV	Altro
Tempesta: -1 PV	Volo del Bombardiere in una Tempesta: 2 PV
	Lo Zanzara bombarda in presenza di Barriere di Aerostati: 1 PV per ognuna

Calcolo dei Punti Vittoria per la Germania

Punti Vittoria per ciascuna squadriglia

Se il Bombardiere si sposta in un esagono nel quale vi siano uno o più squadriglie di Caccia, il Tedesco riceve i seguenti Punti Vittoria per ciascuna squadriglia:



2PV



per ciascun radar

+1



per ciascuna luce di ricerca

+1

(si conteggia per una sola squadriglia)

Punti Vittoria per ciascun Flak

Se il Bombardiere si sposta in un esagono nel quale vi siano uno o più Flak, il Tedesco riceve i seguenti Punti Vittoria per ciascun Flak:



1PV



Bombardiere in volo a bassa quota

+2



per ciascuna luce di ricerca

+1



plenilunio

+1



in estate dall'ottava carta bussola in poi

+1



Nuvola

-1



Tempesta

-2



Se la squadriglia vola a quota più bassa del Bombardiere

-1

Il Bombardiere vola in una Tempesta

Il Mosquito bombarda in presenza di una barriera di aerostati

2PV

1PV

(per ciascuna barriera)

Decollo del Bombardiere nella nebbia

1PV

Atterraggio del Bombardiere nella nebbia

2VP

Calcolo dei Punti Vittoria per la Gran Bretagna

Punti Vittoria ricevuti per il bombardamento della città-obiettivo



città:

27PV



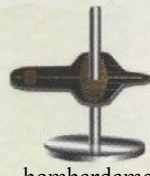
plenilunio

+3



per ciascun segnalino obiettivo sulla città obiettivo

+1



bombardamento a bassa quota

+4



per ciascuna luce di ricerca

-1



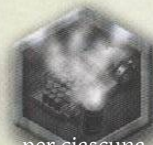
per ciascuna autobotte

-1



per ciascun rifugio per i civili

-2



per ciascuna cortina fumogena

-1



Nuvola

-5



Tempesta

-7



Nebbia

-3



Novilunio

-3

Una squadriglia di caccia si sposta nell'esagono con il Mosquito

Il Mosquito può combattere al massimo contro **2 squadriglie di caccia** nell'esagono in cui si trova. Per ogni squadriglia, il Britannico riceve:

1PV

I seguenti valori vanno sottratti o sommati al totale dei PV ottenuti:



plenilunio

+1



in estate dall'ottava carta bussola in poi

+1



nuvola

-1



tempesta

-2



Mosquito a bassa quota

-1

Decollo o atterraggio di un Caccia...

...nella nebbia

1PV

...in una tempesta

1PV

...con il Mosquito a bassa quota nello stesso esagono

1PV

...su una pista bombardata

1PV

(neutralizzato dalla barriera di aerostati)

(per ciascuna bomba)

Atterraggio di fortuna o ammaraggio: sul suolo tedesco

2PV

Atterraggio di fortuna o ammaraggio: sul suolo britannico o in mare

4PV

Tabelle Punti con le Espansioni e le Regole Avanzate

Il Bombardiere può venire colpito da:

- *Aerei Tedeschi*
 - Messerschmitt Me 110: 2 PV_(T)
 - Dornier Do 217: 2 PV_(T)
 - Junkers Ju 88: 2 PV_(T)
 - Cinghiale Selvaggio: 2 PV_(T)
- *Unità Terrestri Tedesche*
 - Flak: 1 PV_(T) + 2 PV_(T) se in volo a bassa quota
 - Flak su Rotaie: 1 PV_(T)
 - Artiglieri d'Eccellenza Argento: 2 PV_(T)
 - Artiglieri d'Eccellenza Oro: 2 PV_(T)
 - Radar: Σ +1 PV_(T)
 - Luce di Ricerca: Σ +1 PV_(T) (per una sola squadriglia)
- *Unità Terrestri Britanniche*
 - Riflettore con Luce di Ricerca Britannico: -1 PV_(T) per coppia Caccia tedesco+Riflettore britannico nello stesso esagono del Bombardiere
- *Condizioni Meteo:*
 - Nuvola: -1 PV_(T)
 - Tempesta: -2 PV_(T)
 - Luna Piena: +1 PV_(T)
 - Estate (dall'ottava carta): +1 PV_(T)
 - Decollo nella Nebbia: 1 PV_(T)
 - Atterraggio nella Nebbia: 1 PV_(T)
- *Condizioni di Volo*
 - Squadriglia di Caccia a quota più bassa del Bombardiere: -1 PV_(T)
 - Medaglia Britannica: Σ -1 PV_(T) (ma solo in assenza di medaglie tedesche nell'esagono)
 - Bombardiere+Squadriglie ad alta quota, 2+ Riflettori e Nuvola nello stesso esagono: raddoppiare l'effetto di ogni Riflettore
 - Volo in un esagono Tempesta: 2 PV_(T)
- *Condizioni a Terra*
 - Più di 2 Flak+squadriglie: (n°Flak-1) PV_(B) in tutto, non per squadriglia

Il Mosquito può venire colpito da:

- *Unità Terrestri Tedesche*
 - Barriera di Aerostati (se bombarda): 1 PV_(T)
 - Artiglieri d'Eccellenza Oro: 1 PV_(T)

I Caccia Tedeschi possono essere colpiti da:

- *Aerei Britannici*
 - Zanzara: 1 PV_(B) (Massimo 2 Squadriglie)
- *Unità Terrestri Britanniche*
 - Cannone Contraereo britannico Tetra Flak da 3,7 pollici: Σ -1 tacca di carburante ai Caccia
 - Riflettore Britannico: se nello stesso esagono c'è lo Zanzara, +1 PV_(B) per coppia Caccia tedesco+Riflettore britannico
- *Condizioni Meteo*
 - Nuvola: -1 PV_(B)
 - Tempesta: -2 PV_(B)
 - Luna Piena: +1 PV_(B)

- Estate (dall'ottava carta): +1 PV_(B)
- Decollo nella Nebbia: 1 PV_(B)
- Atterraggio nella Nebbia: 1 PV_(B)
- Decollo in Tempesta: 1 PV_(B)
- Atterraggio in Tempesta: 1 PV_(B)
- Decollo con Mosquito a bassa quota nello stesso esagono: 1 PV_(B) (neutralizzato dalla Barriera di Aerostati)
- Atterraggio con Mosquito a qualsiasi quota nello stesso esagono: 1 PV_(B)
- *Condizioni di Volo*
 - Zanzara a bassa quota: -1 PV_(B)
 - Atterraggio di fortuna in Germania: 2 PV_(B)
 - Atterraggio di fortuna in suolo britannico o sul mare: 4 PV_(B)
 - Medaglia Tedesca: Σ +1 PV_(B) (rimuovere dopo)
- *Situazione a Terra*
 - Decollo e Atterraggio in aeroporto bombardato: 1 PV_(B) per bomba
 - Decollo e atterraggio con Zanzara a bassa quota: 1 PV_(B)

La città-obiettivo tedesca può essere colpita da:

- *Unità Terrestri Tedesche*
 - Luce di Ricerca: Σ -1 PV_(B)
 - Autobotte dei Vigili del Fuoco: Σ -1 PV_(B)
 - Cortina Fumogena: Σ -1 PV_(B)
 - Rifugio per i Civili: Σ -2 PV_(B)
 - Schermo Acustico: -1 PV_(B)
- *Aerei Britannici*
 - Bombardiere: Valore della Città_(B)
- *Condizioni Meteo*
 - Nebbia: -3 PV_(B)
 - Nuvola: -5 PV_(B)
 - Tempesta: -7 PV_(B)
 - Luna Piena: +3 PV_(B)
 - Luna Nuova: -3 PV_(B)
- *Condizioni di Volo*
 - Volo a Bassa Quota: +4 PV_(B)
- *Situazione a terra*
 - Marcatore di Bersaglio: Σ +1 PV_(B)
 - Medaglia britannica: Σ +1 PV_(B)

Le unità terrestri e gli aeroporti tedeschi possono essere colpiti da:

- *Aerei Britannici*
 - Zanzara a bassa quota: 1 + (2 × n°Cortine) Bombe o Medaglie per bersaglio
 - Bombardiere: 1 Medaglia per unità bordo rosso

Altro:

- Il Tedesco per ogni medaglia usata può riparare un aeroporto o un'unità terrestre distrutta o consumare una tacca in meno di carburante.
- Il Britannico può sganciare col Mosquito a bassa quota Medaglie invece di bombe o marcatori d'obiettivo (n° medaglie \leq n° bombe/marcatori).