



# DUEL IN THE DARK

RÈGLE DU JEU

# TABLE DES MATIERES

	Page
<b>APERÇU DU MATÉRIEL DU JEU</b>	3
<b>1. LES ADVERSAIRES</b>	4
<b>2. BUT DU JEU</b>	4
<b>3. CONTENU</b>	4
<b>4. DÉROULEMENT DE LA PARTIE</b>	4
<b>5. MISE EN PLACE</b>	4
<i>Choix de son camp</i>	4
<i>Distribution du matériel de jeu</i>	4
<i>Conditions de victoire</i>	4
<b>6. LES 6 PHASES DE JEU</b>	4
<b>7. FONCTIONS DU MATÉRIEL DE JEU</b>	5
<i>Le plateau de jeu</i>	5
<i>Les 6 pièces de jeu</i>	5
<i>La flotte de bombardiers</i>	5
<i>Les cartes Compas</i>	5
<i>Le Mosquito</i>	6
<i>Les 4 escadrons de chasse</i>	6
<i>Les cartes Carburant</i>	6
<i>Les défenses terrestres allemandes</i>	6
<i>Le Temps</i>	7
<i>Les effets des éléments du Temps</i>	7
<b>8. RÈGLES AVANCÉES</b>	8
<b>9. MISSION SOLO</b>	9
<b>EXEMPLE DE PARTIE</b>	10

## Notes du traducteur :

Tout au long de la règle, plusieurs termes sont utilisés pour nommer les différents groupes d'avions, ainsi les bombardiers et la flotte de bombardiers sont la même chose. Les escadrons, les escadrons de chasse, le Dornier, les Messerschmitt et les chasseurs parlent également du groupe d'avions allemands. Enfin, le Mosquito ou le Mossie sont équivalents.

Traduction française



LudiGaume  
<http://www.ludigaume.net>



# APERÇU DU MATÉRIEL DE JEU

- JOUEUR ALLEMAND -

Les 4 chasseurs et leur carte Carburant.



40 tuiles Défenses Terrestres



Le bombardier



Le compas pour tracer la route du bombardier



Le Mosquito



6 marqueurs cibles ou bombe pour le Mosquito

- JOUEUR BRITANNIQUE -



3



Après quatre années de guerre mondiale, l'Allemagne est de plus en plus hantée par les raids de nuit Britannique. Des centaines de bombardiers approchent des villes Allemandes durant la nuit pour saper le moral des populations civiles via des bombardements massifs.

## 1 LES ADVERSAIRES

« Duel in the dark » est un jeu de stratégie pour deux joueurs—l'un représentant la Grande-Bretagne et l'autre l'Allemagne.

## 2 BUT DU JEU

Chaque joueur tente de gagner autant de points de victoire que possible. A la tête du commandement des bombardiers britanniques, vous réussissez en laissant le côté Allemand le plus longtemps possible dans le noir, en traçant secrètement et intelligemment une route vers votre ville de destination, espérant réaliser un maximum de dégâts tout en minimisant vos pertes. En tant que Général de la Luftwaffe, vous devez prévoir le plus tôt possible les intentions de votre adversaire, grâce à un déploiement tactique de vos défenses terrestres et un déplacement stratégique de vos chasseurs, pour minimiser l'effet des attaques britanniques.

## 3 CONTENU

Le matériel de jeu comprend :

- 1 règle du jeu
- 1 plateau de jeu
- 2 cartes de référence Points de victoire
  
- 6 supports d'avion
- 4 escadron de chasse (carton)
- 1 flotte de bombardiers (carton)
- 1 Mosquito (carton)
- 4 indicateurs de carburant
- 32 cartes Compas
- 1 carte Eté
  
- 12 cartes Temps
- 21 supports plastique Eléments du Temps
- 21 éléments Nuage et Orage
- 4 hexagones Brouillard
  
- 16 tuiles DCA
- 16 tuiles Projecteur
- 8 tuiles Radar
- 8 tuiles Caserne des Pompiers
- 8 tuiles Ecran de fumée
- 6 tuiles Barrières de ballons
- 12 tuiles Bunker civil
- 8 tuiles Camion de carburant
- 8 marqueurs Cible / Bombe
- 1 pion jaune Plein Lune (bois)
- 1 pion bleu Nouvelle Lune (bois)
- 1 pion orange Eté (bois)
  
- 1 pion rouge Point de victoire (bois)

Pour les règles avancées :

- 16 médailles
- 6 cartes Changement de direction du vent
- 2 cartes Changement de temps
- 1 marquer MW-50

## 4 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La bataille a lieu durant la nuit. Avant de débiter le jeu, les deux joueurs doivent décider de combien de nuits dure la partie. Il y a 6 phases durant chaque nuit. Il y aura pendant une nuit, une seule attaque britannique sur une ville allemande et une seule défense allemande. Les six phases sont :

1. Positionner les escadrons de chasse allemands
2. Déterminer le temps
3. Planifier l'attaque britannique
4. Mise en place des défenses allemandes
5. Positionner la flotte de bombardiers britannique et le Mosquito
6. Exécuter l'attaque et de la défense

Les phases 1-5 sont des phases de mise en place pour chaque joueur. C'est dans la sixième phase que le duel se déroule. C'est pour cela que, le camp Britannique commande une flotte de bombardiers et un Mosquito, tandis que le camp Allemand répond avec 4 escadrons de chasse et 40 défenses terrestres. Durant cette phase, les adversaires déplacent leurs pièces alternativement - chaque tour consistant à déplacer différentes pièces.

## 5 MISE EN PLACE

### CHOIX DE SON CAMP

Décidez du nombre de nuits que doit durer la partie (par exemple, 2 nuits); chaque nuit peut durer de 30 à 60 minutes. Ensuite choisissez votre camp; si vous ne pouvez vous décider, le joueur assis le plus prêt de la sortie la plus proche de la pièce joue le camp Allemand.

### DISTRIBUTION DU MATÉRIEL DE JEU

Le marqueur Points de victoire est placé sur la case « 0 » sur la carte des PVs.

#### Camp Allemand

- 4 indicateurs de carburant
- 4 escadrons de chasse
- 40 tuiles Défenses Terrestres
- 1 carte Points de victoire Allemande

#### Camp Britannique

- 1 flotte de bombardiers
- 1 Mosquito
- 32 cartes Compas
- 6 marqueurs Cible / Bombe
- 4 cartes Points de victoire Britannique

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur avec le plus de points de victoire à l'issue du nombre de nuits décidé l'emporte.

Remarque: Quand vous jouez plusieurs nuits, vous ne remettez pas à 0 les PVs. Vous laissez le marqueur où il était lors de la nuit précédente.

Une autre façon de jouer est de choisir 2 nuits, avec les mêmes conditions météorologiques, et changer de camp pour voir qui est le meilleur tacticien.

## 6 LES 6 PHASES DE JEU

Durant les 5 premières phases de la nuit, vous vous préparez pour le duel qui se déroule lors de la 6ème phase.

### LA 1ÈRE PHASE:

Positionner les escadrons de chasse allemands

Durant cette phase les escadrons de chasse allemands sont positionnés sur n'importe lequel des 4 aéroports allemands, un seul escadron par aéroport. Si vous souhaitez positionner 2 ou plusieurs chasseurs dans un même aéroport, vous devrez placer un ou plusieurs camions de carburant supplémentaire sur cet hexagone.

### LA 2ÈME PHASE:

Déterminer le temps

Le joueur britannique tire une carte Temps et distribue les éléments du Temps sur le plateau de jeu comme indiqué sur la carte. (voir « Le Temps », page 7)

### LA 3ÈME PHASE:

Planifier l'attaque britannique

Le joueur britannique choisit secrètement un aéroport britannique à partir duquel décoller, une ville cible et un aéroport britannique où atterrir. La couleur du blason de la ville sur le plateau de jeu indique si c'est une cible facile (vert), moyenne (jaune), ou difficile (rouge). (voir l'illustration « Blasons », page 5 et « Cartes Compas » page 5)

Programmer le parcours avec les cartes Compas

Le joueur britannique prend les cartes Compas et programme l'attaque de la flotte des bombardiers secrètement: le joueur allemand ne doit pas voir le parcours programmé. Il ne peut le faire avec plus de 14 cartes Compas. Une fois fait, remplacez les cartes Compas sur la pile des cartes non utilisées.

## LA 4ÈME PHASE:

Mise en place des défenses allemandes

Le joueur allemand positionne ses 40 défenses terrestres. Combien il en place sur un hexagone est sa décision. Maintenant que le joueur britannique voit la mise en place des défenses terrestres allemandes, un changement de parcours n'est pas possible. (Dans la 4ème phase de la nuit suivante, le joueur allemand peut redéployer toutes ses défenses comme il le veut, excepté les bunkers civils)

## LA 5ÈME PHASE:

Positionner la flotte de bombardiers britannique et le Mosquito

Le joueur britannique positionne ses pièces de jeu sur les aéroports qu'il a choisis secrètement durant la 3ème phase. Le Mosquito et la flotte de bombardiers ne peuvent démarrer du même aéroport.

## LA 6ÈME PHASE:

Exécution de l'attaque et de la défense

Ordre des tours:

1. Le Mosquito britannique
2. Les escadrons de chasse allemands
3. La flotte de bombardiers britanniques

4. Le Mosquito britannique
5. Les escadrons de chasse allemands
6. La flotte de bombardiers britanniques

etc...

Dans cette phase, les joueurs effectuent des mouvements tour à tour jusqu'à ce que tous les avions aient atterri (c'est-à-dire que la nuit est terminée quand tous les avions ont atterri).

### Situations de combats

Des points de victoire sont gagnés uniquement lorsqu'il y a un combat, et un combat survient uniquement si l'adversaire est rencontré sur un hexagone de cette manière :

1. Si un escadron de chasse allemand se déplace sur l'hexagone du Mosquito, le Mosquito va attaquer.
2. Si la flotte de bombardiers atteint un hexagone avec une DCA ou un escadron de chasse, le joueur allemand va attaquer.
3. La flotte de bombardiers attaque la ville cible aussitôt qu'elle a rejoint son hexagone.

Quand un pays remporte des points de victoire, le marqueur est déplacé dans sa direction; si un pays perd des points de victoire, le marqueur est déplacé dans la direction de son adversaire. Exemple: Le marqueur de PV est sur la case « 6 » de la Grande-Bretagne. Elle perd 2 PVs pour avoir fait voler sa flotte de bombardiers dans un orage: déplacez le marqueur de 2 de cases vers le côté allemand ce qui replace le marqueur sur la case « 4 » de la Grande-Bretagne.

## 7

## FONCTIONS DU MATÉRIEL DE JEU

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu représente une carte de l'est de la Grande-Bretagne jusqu'à Berlin et du Danemark jusqu'au Alpes. Il contient 4 aéroports britanniques, 19 aéroports allemands, 11 villes allemandes, une piste de points de victoire, et un indicateur de direction du vent avec les phases de la lune et un sigle pour l'été.

Les blasons des villes et leurs significations



Chaque ville arbore un blason indiquant son degré de difficulté pour l'attaquer. Il y a des cibles vertes « faciles », des cibles jaunes de « moyennes » difficultés, et des cibles rouges « difficiles ». La plus difficile, est le maximum de points de victoire que le joueur britannique peut obtenir pour une attaque. Le plateau de jeu est découpé en 43 hexagones numérotés; chaque hexagone est une zone potentielle d'opérations. Aucun avion ne peut quitter le plateau.

Les 6 pièces de jeu

Le Mosquito



Les escadrons de chasse

Chaque pièce représente plusieurs avions. Pour cette raison, aucune pièce n'est retirée du plateau de jeu après avoir été descendue.

L'avion peut être dans 3 positions différentes: avant le début de la partie et après chaque atterrissage, l'avion prend sa position de base au plus bas de sa tige. En position de vol, vous pouvez voler à basse altitude (l'avion est au milieu de la tige) ou en haute altitude (l'avion est en haut de la tige).

La flotte de bombardiers (1 pièce de jeu)



Durant la 5ème phase, la flotte de bombardiers est placée sur le plateau de jeu, et pendant la 6ème phase, elle vole dans la direction indiquée par les cartes Compas. Lors du tour de la flotte de bombardiers, elle se déplace en avant d'un hexagone; sa portée et sa direction est déterminée par son parcours préprogrammé. La flotte de bombardiers ne peut attaquer les villes survolées sur sa route vers la cible et au retour.

La flotte de bombardiers, lors de son 1er mouvement, peut monter aussi bien en basse altitude (milieu de la tige) ou en haute altitude (haut de la tige): une fois la décision prise, elle ne peut plus être changée durant la nuit. Si la flotte de bombardiers attaque à partir d'une altitude basse, la Grande-Bretagne reçoit 4 PVs supplémentaires. Cependant, cela donne une chance à la DCA allemande de prendre 2 PVs en plus du point de victoire par tir réussi.

Les cartes Compas



Pendant la 3ème phase, le joueur britannique programme le parcours de la flotte de bombardiers au moyen des cartes Compas.

Chaque carte Compas indique une direction de vol; vous pouvez voler d'un hexagone vers un hexagone voisin, avec un maximum de 14 mouvements par nuit.

Pour se faire, décidez secrètement d'un aéroport britannique pour démarrer, une ville cible, et un aéroport britannique pour atterrir. Pour chaque mouvement, vous déposez une carte Compas après l'autre avec le plan de vol désiré sur une pile, sans jamais laisser voir ce que vous faites par le joueur allemand.

D'un mouvement à l'autre, vous pouvez maintenir la direction ou changer la course de chaque déplacement en l'orientant vers la gauche ou la droite. (par exemple, de l'est vers le nord-est ou de l'est vers le sud-est) mais pas de l'est vers le sud-ouest). Seulement, quand vous êtes au-dessus de la ville cible, vous pouvez choisir librement la direction de votre prochain mouvement, sans les restrictions précédentes. La dernière carte que vous placez sur la pile montre le mouvement vers l'aéroport britannique où vous allez atterrir.

Après cela, vous retournez la pile afin d'avoir le premier mouvement sur le dessus de la pile face cachée. Placez la pile sur le dessus de la pile des cartes Compas restantes de manière à ce que votre adversaire ne puisse pas savoir de quelle distance est l'attaque. Dans la sixième phase, le parcours est dévoilé. Pour ce faire, vous retournez la carte du dessus de la pile et exécutez le mouvement indiqué avec votre pièce/flotte de bombardiers sur le plateau de jeu. Répétez cette action pour chaque restante dans la pile.



Remarque: En été, les deux joueurs peuvent gagner des points supplémentaires via les huit cartes Compas du dessus. Dans ce cas, le joueur britannique place la carte Eté sur la septième carte Compas de sa programmation pour s'en rappeler.

#### Le Mosquito (1 pièce de jeu)



Le Mosquito supporte la flotte de bombardiers en attaquant les Allemands. Il ignore la direction du vent et peut voler de un à deux hexagones par mouvement dans n'importe quelle direction, sa portée est illimitée. Le Mosquito peut tourner en rond, rester sur le même hexagone. De plus, il ne peut pas être attaqué par la DCA allemande. Le Mosquito peut voler à n'importe quelle altitude (basse ou haute), il se déplace d'abord et peut changer d'altitude de mouvement en mouvement. Si il vole bas, il souffre de -1 PV quand il se bat en duel avec des chasseurs.

Le Mosquito a les effets suivants :

1. Si un escadron de chasse allemand se déplace sur l'hexagone du Mosquito, le Mosquito attaque, et reçoit 1 PV pour chaque escadron de chasse, avec un maximum de deux escadrons de chasse (c'est-à-dire si 3 ou plus escadrons entre sur l'hexagone du Mosquito, la Grande-Bretagne marque seulement des PVs pour les deux premiers).
2. Le Mosquito bloque les aéroports allemands - c'est-à-dire les chasseurs ne peuvent décoller. Un escadron de chasse qui décolle si le Mosquito est présent, donne un point de victoire à la Grande-Bretagne.

3. Le joueur britannique a 6 marqueurs, double face: un représentant des cibles l'autre des bombes. Ils peuvent être utilisés par le Mosquito comme il veut. Quand un marqueur est utilisé, il est indisponible jusqu'à la prochaine nuit.



- 3a. Au-dessus de la ville cible, le Mosquito peut larguer un ou plusieurs marqueurs Cible, donnant à la Grande-Bretagne 1 point de victoire supplémentaire par marqueur largué quand les bombes frappent.
- 3b. Le Mosquito doit voler bas pour larguer une ou plusieurs bombes pour détruire un aéroport sous lui. Tout escadron de chasse décollant ou atterrissant sur un aéroport bombardé donne 1 PV par bombe utilisée pour détruire l'aéroport.
- 3c. Le Mosquito doit voler bas pour détruire des défenses terrestres: placez simplement un ou plusieurs marqueurs Bombe sur la défense terrestre sous le Mosquito et ces défenses sont inutilisables durant le reste de la nuit. Les bunkers civils ne peuvent être détruits. Si le Mosquito détruit une barrière de ballons, le joueur allemand ne reçoit pas de PV pour cette barrière de ballons.

#### Les quatre escadrons de chasseurs allemands (4 pièces de jeu)



Pour chaque escadron de chasseurs allemand, une pièce de jeu est utilisée sur le plateau de jeu. Dans la phase 1 du jeu, les escadrons de chasse sont placés sur n'importe quel aéroport allemand (un seul par aéroport, sauf si des camions de carburant sont utilisés); dans la phase 6, ils peuvent décoller pour la première fois. A chaque tour Allemand, vous pouvez effectuer un mouvement pour chaque escadron de chasse. Ils peuvent voler de leur hexagone vers un hexagone adjacent. Leur rayon d'action dépend de vos actions sur le stock de carburant général, puisqu'à chaque mouvement votre réserve en carburant diminue sur la carte spéciale Carburant.

Les cartes Carburant  
Chaque escadron a une carte Carburant

sur laquelle le carburant utilisé est ajusté après chaque mouvement en diminuant votre réserve de 1,2 ou 3 lignes. De cette façon, vous avez toujours un aperçu du rayon d'actions restant à vos escadrons. Le carburant utilisé est de 2 lignes sur la jauge par hexagone traversé indépendamment de l'altitude.



Dans un vent contraire, (c'est à dire dans la direction opposée du vent) la consommation de carburant augmente à 3 lignes par mouvement.

Dans un vent arrière, (c'est-à-dire dans la même direction que le vent) un escadron utilise 1 ligne sur sa jauge, ou vous pouvez voler 2 hexagones avec 2 lignes.

Si un escadron tourne en rond sur le même hexagone, il dépense 1 ligne. Si la jauge de carburant est à 0 après un mouvement, l'escadron doit atterrir sur le même hexagone au tour suivant. Si un escadron n'atteint pas un aéroport à temps, il doit faire un atterrissage forcé.

**Altitude et utilisation du carburant:** Quand un escadron de chasse décolle, il peut voler vers l'hexagone voisin à basse altitude (mais pas à haute altitude). Si l'escadron reste sur son hexagone de départ, il peut utiliser 2 lignes pour voler à haute altitude. Autrement les escadrons sont autorisés à baisser ou augmenter leur altitude après chaque mouvement, un pas à la fois. Changer d'altitude ne coûte rien. Quand un escadron vole plus bas que la flotte de bombardiers, le joueur allemand prend une pénalité de 1 PV par escadron pour le combat.

**Atterrissage forcé sur l'Allemagne:** Le joueur britannique reçoit 2 PVs pour chaque atterrissage d'urgence d'un escadron de chasse, et l'escadron en cause ne peut plus décoller pour la nuit.

**Atterrissage forcé sur la Grande-Bretagne:** Le joueur britannique reçoit 4 PVs et l'escadron en cause est perdu. La pièce de jeu est retirée pour le reste de la partie.

*Remarque: Vous pouvez faire atterrir volontairement vos chasseurs même si vous avez du carburant pour faire le plein et décoller le tour suivant (si rien n'empêche le décollage).*

#### LES DÉFENSES TERRESTRES ALLEMANDES

Avant le début de la partie, le joueur allemand reçoit 40 défenses terrestres et les place sur le plateau de jeu en phase 3.

Les hexagones numérotés 1, 2, 3, 8, 9, 10, 16, 17 et 23 ne peuvent être utilisés. Il n'y a aucune limite quand au nombre de défense que l'on peut placer sur un hexagone et certaines défenses ont des effets cumulatifs. Cependant, chaque défense est utilisée uniquement si la flotte de bombardiers atteint cet hexagone. (Les casernes de pompiers sont une exception).

Lors de chaque nuit du jeu, vous pouvez regrouper toutes les défenses excepté les bunkers civils. Pour ce faire, vous réarrangez certaines ou toutes les défenses lors de la phase 4 de la nuit suivante.

Il y a 2 types de défenses terrestres, de base (bord rouge) et avancées (bord gris).

Les défenses de base comprennent : les DCA, les Projecteurs et les Radars. Quand vous voulez plonger plus profondément dans la stratégie offerte par le jeu, il suffit de retourner ces défenses sur leur bord gris avant d'avoir les défenses avancées qui sont : des Ecrans de fumée, des Camions de carburant, des Casernes de pompiers et des Barrières de ballons.

*Remarque : Vous pouvez mélanger des défenses de base et avancées dans une partie.*

DCA



Chaque fois que la flotte de bombardiers passe sur une DCA, le joueur allemand gagne 1 PV.

Projecteur



Les projecteurs illuminent ou aveuglent la flotte de bombardiers.

Si le projecteur est sur le même hexagone qu'une DCA, le joueur allemand a un tir supplémentaire sur la flotte des bombardiers (+ 1 PV). Plusieurs projecteurs donnent un bonus cumulé, donc 2 projecteurs donne + 2 PVs supplémentaires par DCA.

Si il y a un escadron de chasse sur le même hexagone qu'un projecteur, les Allemands reçoivent + 1 PV supplémentaire par projecteur.

Au-dessus de la ville cible, le joueur britannique perd 1 PV par projecteur.

Radar



Le radar aide les chasseurs à découvrir la flotte des bombardiers. Si un ou plusieurs escadrons de chasse sont sur un hexagone avec un radar, chaque escadron gagne un tir en plus (+ 1 PV) sur la flotte de bombardiers.

Camion de carburant



Les camions de carburant sont placés sur les aéroports allemands pour les escadrons de chasse. Deux escadrons peuvent partir ou atterrir sur un aéroport où stationne un camion de carburant. Pour chaque camion supplémentaire vous pouvez atterrir avec un autre escadron.

Ecran de fumée



Un écran de fumée masque la ville cible, la flotte de bombardiers perd 1 PV pour chaque écran de fumée. Pour chaque écran de fumée sur un hexagone, le Mosquito doit larguer une bombe de plus pour toucher sa cible. Par exemple, si il y a 2 écrans de fumée sur un hexagone, le Mosquito doit larguer 3 marqueurs Bombe pour détruire un terrain d'aviation ou une défense terrestre de cet hexagone.

Bunker civil



Les bunkers civils protègent la population. La flotte de bombardiers perd 2 PVs pour chaque bunker civil sur la ville cible.

Barrière de ballons



Le Mosquito peut bloquer un aéroport; ceci est empêché par les barrières de ballons. Et ainsi les Allemands peuvent défendre leurs défenses terrestres contre une possible attaque du Mosquito. Pour ce faire, le joueur allemand doit placer une ou plusieurs barrières de ballons qu'il a sur un hexagone. Si le Mosquito attaque (largue un ou plusieurs marqueurs Bombe en même temps) sur cet hexagone, les Allemands recevront 1 PV par barrière de ballons présente (les défenses terrestres seront quand même détruites). Si le Mosquito cible une barrière de ballons, l'Allemagne ne reçoit pas de PV pour cette barrière de ballons.

Caserne de pompiers

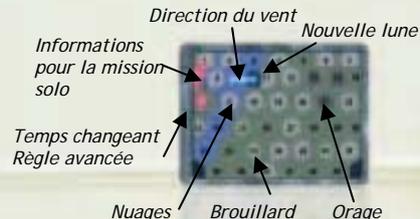


Les casernes de pompiers sont autorisées uniquement sur les villes. Si il y a une caserne de pompiers sur la ville cible, la Grande-Bretagne reçoit 1 PV en moins. Les casernes de pompiers qui sont jusqu'à 2 hexagones de la ville cible peuvent être appelées immédiatement dans cette ville

après l'attaque. Dans ce cas, vous devez avoir deux casernes de pompiers pour neutraliser un tir britannique.

## LE TEMPS

Les cartes Temps



Chaque carte Temps décrit une situation spécifique du temps pour l'entièreté du plateau de jeu. Avant le début de la partie, les cartes sont mélangées et placées face cachée en pile près du plateau de jeu.

Dans la phase 2, le joueur britannique tire une carte Temps, la retourne, et place les éléments du temps sur le plateau de jeu en conséquence. Il place des nuages, des orages et du brouillard, et donne la direction du vent. Il place également le marqueur de la Lune, et peut-être le marqueur d'Été, sur les hexagones indiqués du plateau de jeu.

## LES EFFETS DES ÉLÉMENTS DU TEMPS

Nuages



### Influence sur le camp allemand :

Si les adversaires se rencontrent sur un hexagone couvert, chaque escadron de chasse détecte un bombardier de moins (1 PV par tir au lieu de 2).

### Influence sur le camp britannique :

1. Si la ville cible est sous les nuages, le joueur britannique soustrait 5 points de victoire de la valeur de la ville.
2. Le Mosquito souffre d'une pénalité de -1 PV contre les chasseurs.

Orages



### Influence sur le camp allemand :

1. Dans un orage, chaque escadron de chasse touche 2 fois moins les bombardiers.

2. Décoller ou atterrir sous un orage  
Le joueur britannique gagne 1 PV quand des chasseurs allemands décollent ou atterrissent sous un orage.

**Influence sur le camp britannique :**

1. Si la ville cible est sous une zone orageuse, le joueur britannique soustrait 7 PVs de la valeur de la ville.
2. Si la flotte de bombardiers vole à travers un orage, le joueur britannique perd 2 PVs.
3. Le Mosquito souffre d'une pénalité de -2 PVs contre des chasseurs.

**Brouillard**



**Influence sur le camp allemand :**

**Décollage dans le brouillard**

Le joueur britannique gagne 1 PV.

**Atterrissage dans le brouillard**

Le joueur britannique gagne 1 PV.

**Influence sur le camp britannique :**

**Décollage dans le brouillard**

Normalement la flotte de bombardiers ne décolle pas par mauvais temps, car le joueur britannique connaît le temps quand il trace son parcours. C'est techniquement possible de décoller dans le brouillard; dans ce cas, le joueur britannique accepte de perdre un bombardier et l'Allemagne gagne 1 PV. Le brouillard n'a aucun effet sur le Mosquito.

**Atterrissage dans le brouillard**

La Grande-Bretagne perd 2 bombardiers et par conséquent l'Allemagne gagne 2 PVs.

**Attaque dans le brouillard**

Le joueur britannique soustrait 3 PVs de la ville cible car la flotte de bombardiers réussit 3 tirs de moins.

**Pleine lune**



**Influence sur le camp allemand :**

Durant la pleine lune, le joueur allemand découvre 1 bombardier de plus par escadron de chasse. Il gagne un point de victoire en plus par tir.

**Influence sur le camp britannique :**

Le joueur britannique gagne 3 PVs de plus quand il attaque la ville cible.

Le Mosquito gagne +1 PV quand il attaque des chasseurs sur son hexagone.

**Nouvelle lune**



Pendant la nouvelle lune, le joueur britannique réussit 3 tirs de moins sur la ville cible; donc il reçoit 3 PVs de moins.

**Influence du vent**



**Influence sur le camp allemand :**

(Voir « Les cartes carburant », page 12)

**Eté**



En été, chaque fois que la flotte de bombardiers vole sur un hexagone avec un escadron de chasse, le joueur allemand touche un bombardier de plus à partir de la 8ème carte Compas, c'est-à-dire reçoit +1 PV par escadron.

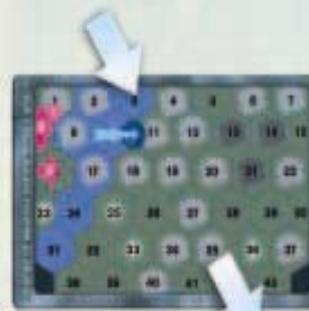
(Voir « Les cartes Compas », page 6)  
Après le 8ème mouvement, le Mosquito reçoit 1 PV de plus quelque soit le nombre d'escadrons présents sur le même hexagone.



Quand la carte Changement de Temps est révélée, vous tirez une carte « Nouveau temps » pour déterminer la nouvelle direction du vent (dans cette illustration, un pas dans le sens horaire). Toutes les autres éléments de Temps (inclus le brouillard) sont déplacés de 2 hexagones dans cette nouvelle direction.



Si les éléments de Temps doivent quitter le plateau de jeu, ils sont replacés sur le côté opposé du plateau de jeu.



**8 RÈGLES AVANCÉES**

**1. PLUS DE PUISSANCE POUR LE MOSQUITO**

Le Mosquito a maintenant 8 au lieu de 6 marqueurs Bombe/Cible. Cependant, les bombardiers vont perdre 2 PVs dans une attaque contre la ville cible.

**2. LE TEMPS CHANGE PENDANT LA PARTIE**



Sur les cartes Temps vous pouvez voir écrit « le temps change avant les mouvements 5 et 10 » (voir illustration) ce qui signifie qu'un changement de temps va se produire avant le mouvement 5 et 10. Dans la pile des cartes Compas programmées vous devez insérer une carte Changement de Temps avant le mouvement indiqué (dans ce cas, avant les mouvements 5 et 10)

**3A. LE PROGRAMME CHANGE POUR LA FLOTTE DE BOMBARDIERS**

Pour pouvoir réagir au possible changement de temps qui pourrait cacher la ville cible sous les nuages, la flotte de bombardiers est autorisée à changer de cibles et à attaquer une autre ville. Quand le temps change, (c'est-à-dire une carte Changement de Temps est tirée) le joueur britannique peut reprogrammer son parcours avant son prochain mouvement (en suivant les règles normales de programmation) en prenant les cartes Compas et en programmant un nouveau parcours en utilisant un nombre de cartes égal à la différence entre 14 et le nombre de mouvements déjà résolus (donc si le changement de temps a lieu au mouvement 4, (juste avant le mouvement 5), le joueur britannique aura 10 cartes Compas pour tracer son nouveau parcours). Si il n'est pas possible d'atteindre une autre cible, vous devez attaquer la cible initiale.

### 3B. LE PROGRAMME CHANGE APRÈS AVOIR TOUCHÉ LA CIBLE

Vous êtes maintenant capable de changer votre vol Retour n'importe quand après avoir touché la cible. Donc vous avez la chance de voler sur un parcours moins dangereux, car vous voyez où sont les défenses terrestres les plus fortes. Les mêmes restrictions sont d'application pour programmer un parcours. Vous pouvez utiliser, pour ce nouveau parcours vers votre base, un nombre de cartes Compas égal à la différence entre 14 et les mouvements déjà résolus. (voir La 3ème phase, page 4)



#### 4. MÉDAILLES

Il est possible de gagner des médailles durant la partie afin de les utiliser pendant n'importe quelle nuit. Vous ne pouvez pas utiliser des médailles durant le tour où vous les avez reçus. Les médailles sont retirées du jeu après avoir été utilisées. Il n'y a pas de limite au nombre de médailles que vous pouvez gagner durant une nuit. Et vous pouvez garder des médailles d'une nuit à l'autre.

##### Allemands:

Chaque fois que la flotte de bombardiers vole sur le même hexagone avec 3 ou 4 escadrons de chasse, le camp allemand reçoit 1 ou 2 médailles.

##### Britanniques:

Chaque fois que les bombardiers ne rencontrent pas de chasseurs allemands, le camp britannique reçoit 2 médailles, excepté lors du premier et dernier mouvement.

#### Utiliser les médailles

##### Allemands:

- Après que les chasseurs allemands aient bougé sur un hexagone, ils peuvent y placer une ou plusieurs médailles. Si un combat survient entre les bombardiers et un ou plusieurs escadrons de chasse sur un hexagone contenant des médailles, le joueur allemand reçoit 1 PV de plus par médaille. Retirez ces médailles après le mouvement suivant des allemands, qu'il y ait eu combat ou pas.

- Vous pouvez « dépenser » une médaille pour réduire votre consommation de carburant d'une ligne pour un escadron.

- Avec une médaille, vous pouvez réparer un aéroport détruit ou une défense terrestre détruite.

##### Britanniques:

- Après le mouvement du bombardier, le joueur britannique peut - après ce mouvement - mettre n'importe quel Radar, DCA ou Projecteur hors service pour la nuit par médaille dépensée. La défense doit être sous le bombardier à cet instant.

- Le Mosquito peut utiliser des médailles comme des marqueurs Bombe ou Cible. Il peut seulement utiliser les médailles de cette manière dans le même mouvement où il largue des marqueurs Bombe/Cible. Le nombre de médailles utilisés ne peut pas excéder le nombre de marqueurs Bombe/Cible.
- Durant une attaque de chasseurs allemands, le joueur britannique peut dépenser des médailles pour réduire le nombre de PVs gagnés par les allemands pour un par médaille dépensée. Exception : la Grande-Bretagne ne peut pas le faire sur un hexagone avec des médailles allemandes.

#### 5. TISSU DE CADAVRES

Si le bombardier vole au-dessus des nuages, et qu'il y a 2 ou plusieurs projecteurs sur le même hexagone, l'effet des projecteurs est doublé, car ils illuminent les nuages, et les bombardiers sont visibles comme derrière un voile.

#### 6. LA DCA DÉRANGE LES CHASSEURS

Pour chaque DCA en plus de la première sur un hexagone, les chasseurs allemands perdent 1 point de victoire. Par exemple: 3 DCA = -2 PVs. Comptez d'abord les PVs sans la DCA, puis soustrayez les pénalités pour les DCA.

#### 7. CARBURANT SPÉCIAL



Si les Allemands utilisent ces marqueurs, ils sont autorisés à monter un réservoir de carburant supplémentaire sur l'un de leurs 3 escadrons de Messerschmitt au début de la nuit. Cela permet à l'escadron de voler sur une distance de 2 hexagones une fois par nuit pour aider. Par exemple, pour rattraper la flotte de bombardiers. Vous consommez le carburant normalement pour payer ce déplacement supplémentaire (4 lignes pour 2 hexagones, 2 lignes dans un vent arrière, 6 lignes dans un vent contraire, ...). Après utilisation, retournez le marqueur pour indiquer qu'il est vide.

#### 9 LA MISSION SOLO

« Duel in the Dark » peut être joué en solo. Vous jouez le camp allemand et le camp britannique est contrôlé par les cartes Compas.

##### 1. Mise en place

Triez les cartes Compas en 2 piles. L'une est pour le vol Aller de la flotte de bombardiers vers la cible et contient les cartes Nord-est (NE), Est (E) et Sud-est (SE).

L'autre pile est pour le vol Retour de la flotte de bombardiers et contient les cartes Nord-ouest (NW), Ouest (W) et Sud-ouest (SW).

Mélangez les 2 piles séparément.

**2. Positionnement des chasseurs allemands et des défenses terrestres**  
Les escadrons et les défenses terrestres sont placés comme dans une partie normale.

**3. Positionnement de la flotte de bombardiers, du Mosquito et des éléments de Temps.**



Le temps est décidé en tirant une carte Temps depuis la pile. Cette carte montre également la position de départ de l'aviation britannique (« B » pour bombardiers, « M » pour Mosquito) et si la flotte de bombardiers attaque la première ou seconde ville qu'elle atteint (blason avec « 1 » ou « 2 »).

**4. Exécution de l'attaque et de la défense**

Le Mosquito est toujours positionné sur l'hexagone à l'est de la flotte de bombardiers.

Lors du vol Retour, il sera sur l'hexagone à l'ouest de la flotte de bombardiers.

L'Allemagne débute la partie solo en déplaçant ses escadrons.

Ensuite, prenez une carte Compas de la pile Vol Aller: la flotte de bombardiers se déplace dans cette direction. Si la carte Compas demande un changement de direction interdit (un changement de direction de deux ou plusieurs pas sur le compas), laissez la carte de côté et prenez en une autre.

Le Mosquito vole toujours sur le côté Est de la flotte de bombardiers (vol Aller) et sur le côté Ouest lors du vol Retour, indépendamment de la direction de vol de la flotte de bombardiers. Si le Mosquito vole au-dessus d'un aéroport alors il largue une bombe pour le détruire. Quand la flotte de bombardiers est au-dessus de la ville cible, tout marqueur non utilisé est compté comme un marqueur Cible.

##### 5. Combats

Comme dans une partie à deux joueurs.

##### 6. Ville cible

Si la flotte de bombardiers rencontre une ville il peut l'attaquer, uniquement si c'est la première ou seconde ville qu'elle atteint comme indiqué sur la carte Temps.

##### 7. Vol Retour de la flotte de bombardiers

Si la flotte de bombardiers a atteint sa cible, le mouvement suivant est tiré de la pile de cartes Compas Vol Retour.

Remarque: Les règles avancées ne sont pas applicables durant une mission solo.

Spielbeispiel  
**EXEMPLE DE PARTIE**  
Example of Play

### 1ÈRE PHASE:

Positionner les escadrons de chasse allemands

Durant cette phase, les escadrons de chasse allemands sont positionnés sur n'importe lequel des quatre aéroports allemands, seulement un seul escadron de chasse par aéroport (à moins d'utiliser un camion de carburant)

### 2ÈME PHASE:

Déterminer le temps

Le joueur britannique tire une carte Temps et distribue les éléments du Temps sur le plateau de jeu tel qu'indiqué sur la carte.

(voir « L'effet des éléments du Temps », page 7)

### 3ÈME PHASE:

#### Planifier l'attaque britannique

Tel que montré sur l'illustration, le joueur a choisi 6 mouvements pour la flotte de bombardiers sur 14 possibles (les ombres rouges indique le vol vers la cible et les ombres vertes le vol retour). Dans cet exemple, les cartes Compas sont montrées délibérément, les unes après les autres afin d'illustrer comment le joueur britannique a planifié son parcours avant de placer ces cartes sur le dessus de la pile des cartes Compas. Durant cette planification, son adversaire allemand ne doit rien apprendre du parcours de l'avion.



### 4ÈME PHASE:

#### Mise en place des défenses allemandes

Le joueur allemand positionne ses 40 défenses terrestres. Combien il en place sur un hexagone est sa décision. Maintenant que le joueur britannique voit la mise en place des défenses terrestres allemandes, un changement de son parcours n'est pas possible.





### 5ÈME PHASE:

Positionner la flotte de bombardiers britannique et le Mosquito (Mossie)

Le joueur britannique doit positionner sa flotte de bombardiers (la pièce de jeu) sur l'aéroport qu'il a choisi durant la phase 3, quand il a programmé son parcours vers la ville cible.

Le Mossie (la pièce de jeu) peut être placée sur n'importe quel aéroport britannique ne contenant pas la flotte de bombardiers.

C'était la dernière phase de planification et placement. Maintenant, que le combat commence.

Ausführung von Angriff

EXÉCUTER L'ATTAQUE  
ET LA DÉFENSE

Executing the attack  
and defense



### 6ÈME PHASE:

Exécuter l'attaque et la défense

Tour 1:

Le Mossie peut se déplacer jusqu'à 2 hexagones dans n'importe quelle direction.

Dans l'exemple illustré, le Mossie vole vers l'hexagone numéroté « 17 ». C'est une position d'attente pour voir ce que vont faire les chasseurs allemands lors de la phase suivante.

### Tour 2:

Les chasseurs allemands quittent leur aéroport et essayent d'intercepter les bombardiers britanniques. Comme montré sur l'illustration de droite, deux chasseurs allemands volent sur le même hexagone que le Mossie.

Le joueur britannique reçoit 3 PVs (un pour chaque escadron entré sur son hexagone et un de plus pour la pleine lune - regardez votre feuille de référence pour déterminer les PVs).

Déplacez le marqueur de PVs vers le côté britannique sur la case marquée « 3 ».

Finalement, ajustez le carburant dépensé par les chasseurs: le Dornier (avion allemand) peut se déplacer de 2 hexagones depuis une position de décollage car il vole avec un vent arrière. Ce chasseur vole également à haute altitude, tandis que les autres sont à basse altitude.

*Conseil: gardez un œil sur vos jauges de carburant. Si vos escadrons manquent de carburant et que vous ne pouvez atteindre un aéroport allié pour ravitailler, ils sont perdus pour le reste de la nuit.*



### Tour 3:

Le joueur britannique tire la première carte Compas depuis la pile et déplace la flotte de bombardiers dans la direction indiquée par la carte. L'exemple montre que la flotte vole vers le nord-est, à haute altitude, vers l'hexagone d'un escadron de chasse.

Ceci donne 3 PVs aux Allemands: deux pour le chasseur lui-même et un de plus pour la pleine lune.

Ajuster le marqueur de PVs sur la case « 0 ».



#### Tour 4:

Le Mossie joue ensuite. Il vole sur l'hexagone que la flotte de bombardiers atteindra après, afin de le protéger.

*Conseil: Comme le Mossie peut se déplacer dans n'importe quelle direction et jusqu'à deux hexagones, vous pouvez l'utiliser comme un leurre pour berner les chasseurs qui penseront que la flotte de bombardiers va dans une direction différente.*

#### Tour 5:

Les chasseurs allemands décident de suivre le Mossie, pensant que c'est dans cette direction que se dirige la flotte des bombardiers. Trois chasseurs entrent sur l'hexagone du Mossie et à haute altitude, donnant 3 PVs à la Grande-Bretagne (2 pour les chasseurs et 1 pour la pleine lune).

Ajustez le marqueur de PVs en fonction.

Ajustez également les jauges de carburant.

Le Dornier doit dépenser 3 lignes de carburant pour voler dans un vent contraire.

*Rappel: Le Mossie peut attaquer au maximum 2 escadrons.*

#### Tour 6:

Le joueur britannique tire la carte Compas suivante et déplace la flotte de bombardiers à l'est sur l'hexagone avec le Mossie et les trois chasseurs. C'est l'été, pas de nuage dans le ciel, et la pleine lune se lève, donc la flotte est très facile à voir. Pour cette raison les Allemands reçoivent beaucoup de points. En fait, ils gagnent 9 PVs (2 PVs pour chaque escadron + 1 PV par escadron pour la pleine lune).

Le marqueur de PVs est déplacé sur la case « 6 » du côté allemand.



#### Tour 7:

Le Mossie vole d'un hexagone à basse altitude, directement au-dessus de Emden, la ville cible choisie en phase 3. Une fois au-dessus de la ville, le Mossie largue une bombe pour bousiller l'aéroport et 2 bombes de plus pour détruire le projecteur et le radar. Comme cette zone était protégée par une barrière de ballons, l'Allemagne reçoit un autre PV (ils sont à 7 maintenant).

Après le bombardement, le Mossie largue 3 marqueurs Cible.

*Conseil: Les marqueurs Cible donnent des points supplémentaires à la Grande-Bretagne car ils illuminent la zone cible et aide les bombardiers à avoir un meilleur taux de réussite.*



#### Tour 8:

Les chasseurs allemands foncent pour protéger la zone ciblée, donnant à la Grande-Bretagne 2 PVs grâce à l'attaque à basse altitude du Mossie (2 PVs pour les chasseurs mais -1 car il vole en basse altitude et +1 pour la pleine lune).

Déplacez le marqueur de PVs sur la case « 5 » du côté allemand.

L'escadron de chasse jaune décide de se poser pour ravitailler: il peut décoller lors de son prochain mouvement.

*Conseil: La nuit n'est pas terminée. Jetez un œil sur les jauges de carburant des autres escadrons.*

#### Tour 9:

La flotte de bombardiers est à un hexagone du littoral allemand et le Mossie a déjà éclairé la cible. Ce n'est pas une surprise qu'avec la prochaine carte Compas, la direction vise la ville de Emden. Le joueur britannique déplace sa flotte de bombardiers sur la ville cible et le calcul des points de victoire débute.

L'Allemagne reçoit 10 PVs pour ses tirs sur la flotte de bombardiers (2 PVs par escadron, +1 PV par escadron pour la pleine lune, +1 PV pour la DCA).

La Grande-Bretagne reçoit 18 PVs pour avoir touché Emden (13 PVs pour Emden elle-même, +3 PVs pour la pleine lune, +3 PVs pour les marqueurs Cible, mais elle doit soustraire les points de victoire suivant de son total: -1 PV pour les deux Casernes de pompiers qui peuvent se déplacer de 2 hexagones une fois par nuit pour rejoindre cet hexagone).

Donc, la Grande-Bretagne gagne 18 PVs pour avoir bombardé la ville cible qui comparé aux 10 PVs de l'Allemagne place le marqueur de points de victoire sur la case « 3 » côté britannique.

**Tour 10:**

C'est au tour du Mossie. La flotte de bombardiers a effectué un bon boulot. Maintenant, il est temps de rentrer à la maison.

*Conseil: Après l'attaque, la flotte de bombardiers peut voler dans n'importe quelle direction. Le Mossie peut protéger le vol de retour ou essayer de détourner les chasseurs de nuit.*



**Tour 11:**

L'escadron de chasse jaune a décollé et se dirige vers l'hexagone sur lequel il pense que la flotte de bombardiers va voler. Une nouvelle fois, il y a un combat dans les airs entre le Mosquito et un Messerschmitt (la Grande-Bretagne gagne 2 PVs).

Au même moment, les escadrons de chasse vert et rouge se préparent à atterrir car leur réservoir de carburant est presque vide. L'escadron rouge atterrit sur l'hexagone Emden (donnant à la Grande-Bretagne un PV pour avoir atterri dans un aéroport bombardé), tandis que le vert se déplace au sud-ouest et atterrit.

Le marqueur de points de victoire est sur la case « 6 » côté britannique.



Tour 12:

Selon la dernière carte Compas tirée, la flotte de bombardier doit voler sur l'hexagone d'un escadron de chasse de nuit (l'Allemagne gagne 3 PVs).

Le marqueur de points de victoire doit être sur la case « 3 » côté britannique.

*Conseil: Intéressé dans un changement de temps? Jetez un dé dans les règles avancées, page 8.*



Tour 13:

Le joueur allemand connaît le prochain mouvement de la flotte de bombardiers car elle est sur le bord du plateau et ne peut pas changer de direction plus d'une fois par tour (voir « Cartes Compas » page 5).

Le Mossie vole pour protéger la route que la flotte de bombardiers doit prendre.



#### Tour 14:

Seul un chasseur allemand peut rejoindre la route de la flotte de bombardiers à ce moment (l'escadron bleu doit trouver un aéroport pour se poser ou il devra faire un atterrissage forcé).  
L'escadron jaune vole sur l'hexagone du Mossie: le Mossie gagne 2 PVs.

Le camion de carburant à Emden permet que deux escadrons utilisent l'aéroport, donc l'escadron bleu va pouvoir partager l'aéroport avec l'escadron rouge.  
Mais la Grande-Bretagne gagne 1 PV pour l'escadron atterrissant sur un aéroport bombardé. L'escadron vert décolle de son hexagone et permet à l'escadron jaune d'atterrir la plus tard dans la nuit. Il atterrit sur l'hexagone d'à côté.

*Rappel: Le Dornier ne doit pas atterrir à ce tour - il atteint 0 en carburant à ce tour et devra atterrir au tour suivant. Atterrir maintenant est optionnel.*



#### Tour 15:

Comme espéré, la carte Compass suivante déplace la flotte de bombardiers à l'ouest, sur l'hexagone de l'escadron de chasse.

L'Allemagne gagne 3 PVs lors de la dernière attaque de la nuit.

Le reste du parcours de la flotte de bombardiers va le mener vers sa position d'atterrissage.



Tour 16:

Le dernier mouvement du Mossie le ramène à sa base où il atterrit en toute sécurité.



Tour 17:

Le dernier escadron de chasse allemands en vol doit immédiatement retourner à sa base: personne n'a envie de prendre un bain dans la Manche ou de s'écraser aussi près de la maison.



Tour 18:

La flotte de bombardiers atterrit en toute sécurité sur sa base. Une longue nuit se termine et l'équipage survivant planifie déjà sa prochaine attaque.



Tour 19:

Au lever du soleil, le dernier escadron de chasse atteint un aéroport.

La Grande-Bretagne gagne 3 PVs.





Testeurs:

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

Remerciements spéciaux:

Andreas Höher, Jörn Schraner, Josh Schulz, Zev Shlasinger  
Kunststoffelemente: INGO UHL GMBH, Germany

***Pour 1 à 2 joueurs ■ A partir de 12 ans et plus ■ Durée: 60 minutes et plus***

*Auteur: Friedemann de Pedro • Règle: Annegret Schoenfelder •  
Traduction anglaise: Sybille Aminzadah & Bruce Whitehill ("Word for Wort"), Zev Shlasinger, Clinton Heath •  
Illustrations: Friedemann de Pedro, Nicola Strube © 2007 by Pilot Games • Haferweg 26 • 22769 Hamburg, Germany  
Email: info@pilotgames.de • Made in Germany • www.pilotgames.de • www.duelinthedark.com*

Contact:  
sales@zmangames.com.

www.zmangames.com  
2007 Z-Man Games, Inc.  
Sous license de Pilot Games.

Traduction française



LudiGaume  
<http://www.ludigaume.net>



ZMG 7016

