Lee Brimmicombe-Wood

NIGHTFIGHTER

Nocne walki powietrzne w czasie II wojny światowej

Philip Sabin

Reguły dla jednego gracza

Edycja pierwsza

Tłumaczył Andrzej „Andy” Fiett

Myślałem, że nie ma możliwości opracowania reguł jednoosobowych do gry *Nightfighter*. Dlatego jestem szczęśliwy, że tak świetnie udało się to Philowi Sabinowi, profesorowi studiów strategicznych na Wydziale Studiów Wojennych King's College w Londynie.

W pewnych przypadkach Phil rozszerzył albo zmienił oryginalne reguły mego autorstwa, wykorzystując wyniki swoich badań i własne poglądy na historię nocnego lotnictwa myśliwskiego. Z przyjemnością publikuję jego reguły i namawiam graczy do korzystania z nich.

Na koniec chciałbym serdecznie podziękować zespołowi testerów gry za wszystkie uwagi na temat wariantu solo.
Lee Brimmicombe-Wood

Wprowadzenie

Phil Sabin
Wydana w 2011 r. przez GMT wspaniała gra Lee Brimmicombe-Wooda *Nightfighter*, choć szybsza i prostsza niż wcześniejsze jego gry, symuluje skomplikowaną ewolucję taktyki i technologii wykorzystywanych w czasie nocnych walk powietrznych.

Jedyną niedogodnością jest, że *Nightfighter* wymaga uczestnictwa w rozgrywce sędziego, którego rola jest ograniczona w zasadzie do automatycznego i tajnego egzekwowania pewnych reguł dotyczących atakujących bombowców. W innych grach autorstwa Lee obaj przeciwnicy stają przed prawdziwymi wyzwaniami taktycznymi. W moim wariancie zastąpiłem sędziego zautomatyzowanym systemem, obsługiwanym przez samą grę, dzięki czemu *Nightfighter* stał się pełnowartościową grą jednoosobową. Wprowadziłem też kilka poprawek do oryginalnego systemu, opartych na moich badaniach i doświadczeniach jako nauczyciela akademickiego. Mam nadzieję, że te zmiany jeszcze bardziej pogłębią historyczny aspekt gry.

Niniejsze reguły pozwalają rozegrać wszystkie scenariusze i ich warianty, z wyjątkiem scenariuszy 9 i 10, a ponadto umożliwiają rozegranie pełnej kampanii. Wszystkie oryginalne reguły należy stosować normalnie, z wyjątkiem tych modyfikowanych poniżej. Wprowadzenie kilku nowych procedur jest równoważone usunięciem innych, zatem gra toczy się równie szybko jak oryginalna, zwłaszcza wobec braku konieczności zaznaczania sytuacji na dwóch oddzielnych mapach.

Reguły solo

Poniższe reguły odnoszą się do numeracji z instrukcji do gry *Nightfighter* i zastępują oryginalne reguły. Dla odróżnienia reguły solo są oznaczone prefiksem „S".

Przykład: Punkt [S3.0] zawiera wszystkie zmiany wprowadzone do punktu 3.0 oryginalnej instrukcji.

S3.0 Rozstawienie gry
Należy korzystać tylko z dużej mapy gracza, na której umieszcza się wszystkie żetony i oznaczniki. Gracz przesuwa wszystkie żetony, a ekran służy tylko jako pomoc do gry.

W warunkach dobrej widoczności normalny zasięg widzenia obejmuje heks, na którym znajduje się myśliwiec i tylko jeden heks bezpośrednio przed nim (pięciu kolejnych wokół niego już nie). Nie dotyczy to sytuacji podświetlonych chmur.

Uwaga autora: Oczywiście, jest to duża zmiana, ale usprawiedliwiona trudnością dostrzeżenia w nocy nieoświetlonego samolotu z odległości większej niż kilkaset metrów, nie mówiąc nawet o mili, którą reprezentuje pojedynczy heks. Oryginalne reguły powodują, że wzrokowe dostrzeżenie samolotu jest dziesięć razy bardziej efektywne w warunkach dobrej widoczności niż w warunkach średniej widoczności, a nawet jest bardziej efektywne niż odnajdowanie celów przez wczesny radar pokładowy. Zastosowana tu zmiana redukuje tę dysproporcję z wyjątkiem sytuacji, gdy sylwetka bombowca jest widoczna na tle chmur podświetlonych przez reflektory przeciwlotnicze albo przez księżyc w pełni.

S5.0 Mgła wojny

Żetony bombowców są umieszczane i przemieszczane bezpośrednio na mapie gracza, ale nie muszą one reprezentować rzeczywistej pozycji samolotu. Istnieją cztery możliwe poziomy niepewności co do położenia, związane z każdym żetonem bombowca.

S5.1 Brak niepewności

Żeton reprezentuje rzeczywistą pozycję bombowca. Jest tak tylko wtedy, gdy na żetonie samolotu umieszczony jest żeton Tally, Searchlight Fix, AI Fix albo Track. Natychmiast gdy wszystkie one zostaną zdjęte, poziom niepewności spada do niskiego, co jest oznaczane przeniesieniem żetonu Track pod żeton bombowca.

Bombowce, które w Fazie Poszukiwań Radaru nie są śledzone przez radar naziemny o wartości search wynoszącej 1, automatycznie zmieniają poziom niepewności na niski, chyba że są „tallied” albo zlokalizowane przez reflektory lub radar pokładowy.

S5.2 Niska niepewność

Zaznacz niską niepewność co do położenia bombowca przez umieszczenie żetonu Track pod żetonem samolotu. W tej sytuacji bombowiec ma równą szansę znajdować się na heksie z żetonem lub na jednym z pięciu sąsiednich heksów (zob. rys. poniżej).

Zawsze gdy potrzebujesz przeprowadzić test na precyzyjną lokalizację bombowca, rzuć kostką. Jeśli wynik odpowiada jednemu z heksów obszaru, który jest przeszukiwany, przesuwasz żeton na ten heks i umieszczasz na nim żeton Tally, Searchlight Fix, AI Fix lub Track. Jeżeli wynik rzutu kostką wskazuje na heks znajdujący się poza aktualnie przeszukiwanym obszarem, NIE przesuwaj żetonu bombowca – pozostaje on na dotychczasowym heksie, a poszukiwania okazują się nieskuteczne. W regułach solo przeszukiwany obszar składa się z heksów, w których bombowiec może zostać wykryty przy użyciu jednej z metod (wzorowo, namiar radarowy, uchwycenie przez reflektory).

Przykład: Myśliwiec znajduje się na heksie nr 1 i jest skierowany w tę samą stronę co bombowiec. Widoczność jest dobra, a rzut na „tally" był udany. Wykonujesz następny rzut: przy wyniku 1 żeton bombowca jest przesuwany na heks 1 i samolot jest dostrzeżony wzrokowo („tally"); przy wyniku 2 żeton bombowca jest przesuwany na heks 2 i samolot jest dostrzeżony wzrokowo. Jeśli wynik rzutu wynosi 3 lub więcej, test jest nieudany.

Żeton bombowca o niskiej niepewności, który jest śledzony przez radar naziemny z wartością search 1, może zostać zlokalizowany na konkretnym heksie i umieszczany jest na nim żeton Track [S13.0]. Aby żeton Track mógł pozostać na żetonie bombowca w następnych turach, radar naziemny z wartością search 1 musi kontynuować śledzenie tego bombowca; w przeciwnym wypadku bombowiec wraca do poziomu niskiej niepewności (chyba że zostanie zlokalizowany inną metodą).

Radary naziemne z wartością search 2 lub więcej nie mogą zlokalizować bombowca dokładniej niż do poziomu niskiej niepewności. Jednakże bombowiec zlokalizowany do tego poziomu nigdy już nie wraca do poziomu średniej niepewności, nawet jeśli zupełnie nie jest śledzony. Zatem żeton Track po umieszczeniu na bombowcu nigdy nie jest z niego usuwany, chociaż może się zmieniać jego położenie (na lub pod żetonem bombowca).

S5.3 Średnia niepewność

Jest to poziom domyślny dla bombowca. Oznacza, że bombowiec ma równą szansę znajdować się na heksie z żetonem albo na jednym z siedemnastu innych heksów, położonych w odległości do dwóch heksów (zob. rys. poniżej).

Zawsze gdy potrzebujesz przeprowadzić test na precyzyjną lokalizację bombowca, rzuć niebieską i fioletową kostką. Wynik rzutu kostką niebieską odnosi się do liczby przed ukośnikiem, zaś wynik rzutu kostką fioletową do liczby za ukośnikiem. Podobnie jak w przypadku testu przy niskiej niepewności [S5.2], jeśli wynik odpowiada jednemu z heksów obszaru, który jest przeszukiwany, przesuwasz żeton na ten heks i umieszczasz na nim żeton Tally, Searchlight Fix lub AI Fix. W przeciwnym wypadku żeton bombowca pozostaje na dotychczasowym heksie, a poszukiwania okazują się nieskuteczne.

Przykład: Mosquito NF.XIII (zasięg radaru pokładowego: 4, obszar przeszukiwania: wąski) znajduje się na heksie powyżej heksu 2/1-2 i jest skierowany w tę samą stronę co bombowiec. Radar pokładowy myśliwca może zlokalizować bombowiec na jednym z czterech heksów leżących na wprost myśliwca, jeśli na niebieskiej kostce wypadnie 2 lub gdy na niebieskiej kostce wypadnie 3, a na fioletowej 1 lub 2. Przy innych wynikach cel nie zostaje zlokalizowany.

Radar naziemny nie może za jednym podejściem zlokalizować na konkretnym heksie bombowca o średniej niepewności, ale może zawęzić obszar, na którym się on znajduje do poziomu niskiej niepewności [S13.0]. Gdy tak się stanie, rzucasz jedną kostką, przesuwasz żeton bombowca na sąsiedni heks zgodnie ze schematem obowiązującym dla niskiej niepewności (ale przy wyniku 3 cofasz żeton o jeden heks) i umieszczasz żeton Track pod żetonem bombowca. Tym samym jego poziom niepewności zmniejsza się ze średniego na niski.

Przykład: Przy wyniku rzutu 1 żeton bombowca powinien być przesunięty na heks oznaczony na powyższym schemacie numerem 2/3-4, a obszar niepewności co do jego dokładnego położenia rozciąga się teraz tylko na heksy oznaczone 1/1-2, 1/3-4, 2/3-4, 2/5-6, 3/3-4 i 3/5-6.

S5.4 Wysoka niepewność

Ta sytuacja zachodzi, gdy w grze są dwa do sześciu żetonów reprezentujących jeden bombowiec (zob. regułę S8.0 dotyczącą wchodzenia bombowców na mapę). Jeśli zabraknie Ci żetonów odpowiednich dla danego typu samolotu, użyj w zastępstwie innych. Nie ma to znaczenia, jeśli tylko jest jasne, które żetony reprezentują który bombowiec, a z tym zwykle nie ma kłopotu, bo wchodzą one na mapę w różnych turach.

Każdy z tych 2-6 żetonów jest traktowany jak żeton średniej niepewności, zatem w przypadku wysokiej niepewności obszar, na którym bombowiec może się rzeczywiście znajdować, obejmuje maksymalnie 108 heksów. Gdy tylko zostaną usunięte wszystkie poza jednym żetony reprezentujące wysoką niepewność, pozostający na mapie żeton zaczyna reprezentować średnią niepewność. Zwróć uwagę, że żetony, które jeszcze nie pojawiły się na mapie lub które już ją opuściły NIE liczą się w tym przypadku jako usunięte. Jako takie traktujemy tylko te żetony, które zostały zidentyfikowane jako fantomy.

Gdy radar naziemny albo reflektory próbują zlokalizować bombowiec o wysokiej niepewności, albo gdy myśliwiec uzyska „tally” lub kontakt przy użyciu radaru pokładowego (AI), wówczas dla żetonu, którego dotyczy ta akcja (i który jest traktowany w tym przypadku jako reprezentujący średnią niepewność), należy wykonać rzut kostką.

Jeśli dla tego bombowca istnieje jeszcze tylko jeden inny żeton wysokiej niepewności, ten drugi jest usuwany przy wynikach rzutu 1, 2 lub 3.

Jeśli dla tego bombowca istnieją jeszcze dwa inne żetony wysokiej niepewności, te dwa są usuwane przy wynikach rzutu 1 lub 2.

Jeśli dla tego bombowca istnieją jeszcze trzy lub więcej innych żetonów wysokiej niepewności, wszystkie one są usuwane przy wyniku rzutu 1. Jednakże należy powtórzyć rzut, jeśli jego wynik był wyższy niż łączna (czyli liczona razem z testowanym żetonem) liczba pozostających dla tego bombowca żetonów wysokiej niepewności. Powtarzanie to należy kontynuować aż do osiągnięcia prawidłowego wyniku (czyli mieszczącego się w przedziale 1-n, gdzie n oznacza liczbę pozostających żetonów tego bombowca).

Przykład: Jeśli w grze pozostają cztery żetony wysokiej niepewności, powtarzaj rzuty aż do czasu osiągnięcia wyniku 4 lub mniej.

W przypadku wszystkich innych wyników rzutów testowany żeton okazuje się fantomem i zostaje usunięty z gry, a wszystkie inne żetony wysokiej niepewności tego bombowca pozostają w grze.

Gdy żeton wysokiej niepewności okaże się rzeczywistym bombowcem i tym samym zmieni się w żeton średniej niepewności, poszukiwania przy użyciu radaru naziemnego kończą się i w tej turze nie powodują żadnych dalszych efektów. Jeśli poszukiwania prowadziły reflektory, należy wykonać rzut na precyzyjną lokalizację, analogicznie jak w przypadku żetonu średniej niepewności [S14.0], zaś myśliwiec automatycznie uzyska „tally" lub AI Fix na wcześniej określonym heksie [S5.3].

Przykład: Ju88G-1 (zasięg radaru pokładowego: 3, obszar przeszukiwania: szeroki) znajduje się dokładnie za jednym z czterech żetonów pozostających w grze dla danego bombowca. Wynik rzutu na lokalizację przy użyciu radaru pokładowego (AI) wynosi 3/2, a ponieważ ten heks znajduje się w obszarze przeszukiwania radaru myśliwca, namiar zostanie uzyskany, chyba że żeton okaże się fantomem. Na kostce wyrzucono 5, należy więc powtórzyć rzut, bo wynik ten jest wyższy niż liczba pozostających w grze żetonów dla tego bombowca. W powtórzonym rzucie wypada 1, bombowiec zostaje zlokalizowany na heksie oznaczonym 3/1-2, a pozostałe trzy żetony zostają usunięte. Jeśli wynik ponownego rzutu byłby 2, 3 lub 4, testowany żeton zostałby usunięty jako fantom, pozostawiając w grze trzy inne żetony dla tego bombowca.

S5.5 Wykluczenia lokalizacji

W przypadku gdy próba wykrycia przy pomocy radaru pokładowego (AI Fix) [S19.0], S.24.0], reflektorów [S14.0] lub „tally" [S10.0, S15.0] zakończy się powodzeniem, ale rzut na lokalizację umieściłby bombowiec poza obszarem przeszukiwania, należy powtórzyć każdy rzut wykonywany później w czasie tej tury, jeśli umieszczałby bombowiec w przeszukanym wcześniej obszarze (i to niezależnie od tego, czy ten heks obecnie leży w nowym obszarze przeszukiwania czy też poza nim). Innymi słowy, wcześniejszy obszar przeszukiwania jest wyłączony z późniejszych rzutów na lokalizację, bez względu na to, czy wyrzucony heks leży w obrębie aktualnego obszaru przeszukiwania czy poza nim.

Przykład: Próba zlokalizowania bombowca o niskiej niepewności przez myśliwiec znajdujący się dokładnie za nim, posługujący się radarem pokładowym z wąskim obszarem przeszukiwania, kończy się niepowodzeniem. Następująca później próba „tally" w warunkach

podświetlonych chmur będzie wymagała powtórnych rzutów w przypadku wyrzucenia 3 lub 4. Jeśli wynik wyniesie 1 lub 5, bombowiec będzie „tally" na odpowiednim sąsiednim heksie, ale przy wynikach 2 lub 6 próba będzie również nieudana, a heksy 1 i 5 zostaną włączone do tych, które później w czasie tej tury będą wymagały ponownych rzutów. Ten proces minimalizuje konieczność zapamiętywania wyników rzutów i oddaje fakt, że precyzyjny kurs i prędkość bombowca mogły być w rzeczywistości trudniejsze do określenia niż wynika to z mechaniki gry.

Dla uproszczenia nieudana próba lokalizacji nie obowiązuje w następnych turach, jest więc całkiem możliwe, że bombowiec o średniej niepewności, który nie został znaleziony na heksach 3/5-6, 4/1-2 lub 4/3-4 w jednej turze, zostanie zlokalizowany na jednym z tych heksów w następnej turze.

Uwaga autora: Pozwala to myśliwcowi zachować tę samą względną pozycję w stosunku do żetonu bombowca i umożliwia mu powtarzanie przeszukiwania w kolejnych turach, aż do uzyskania powodzenia. W ten sposób gra odtwarza sytuację, w której myśliwiec przeczesuje obszar niepewności bombowca do momentu, gdy pojawi się on przed myśliwcem.

S7.0 Ruch bombowców

Żetony bombowców, które opuszczą mapę lub zostaną przesunięte poza nią w czasie namierzania przez radar naziemny, nie mogą już zostać zlokalizowane, nawet jeśli część ich obszaru niepewności teoretycznie pozostaje na mapie. Jednak żeton wysokiej niepewności, który opuszcza mapę (lub jeszcze się na niej nie pojawił) liczy się jako aktywny przy określaniu liczby pozostających żetonów tego bombowca [S5.4].

Żetony bombowców nie mogą nigdy wejść ani zostać przesunięte na heks z innym żetonem bombowca, a jeśli bombowiec zostanie zlokalizowany na heksie z innym żetonem bombowca, rzut kostką musi zostać powtórzony.

S8.0 Wejście bombowców na mapę

Oryginalne żetony wejścia nie są używane. Gdy trzy bombowce mają wejść w jednej turze, są one reprezentowane przez trzy żetony średniej niepewności, używające w tej turze wszystkich swoich punktów ruchu. W turach nieparzystych żetony wchodzą na mapę w kolumnach 04, 10 i 16, a w turach parzystych w kolumnach 03, 09 i 15.

Gdy w turze ma wejść na mapę tylko jeden bombowiec, jest on reprezentowany przez trzy żetony wysokiej niepewności, które wchodzą na mapę w kolumnach podanych wyżej. Następne trzy żetony wysokiej niepewności dla tego bombowca wchodzą w kolejnej turze, używając trzech innych kolumn, chyba że następny bombowiec ma się pojawić na mapie – w takim wypadku każdy z bombowców jest reprezentowany tylko przez trzy żetony wysokiej niepewności.

Uwaga autora: Oznacza to, że każdy z bombowców lecących w luźnym strumieniu będzie się znajdował gdzieś w obrębie obszaru 15 x 8 mil (dokładnie tak, jak w oryginalnej grze), a przy gęstszym strumieniu bombowców na tym samym obszarze znajdować się będzie 6 bombowców.

S10.0 Podstawowy „tallying”

W oryginalnej grze wykonuje się jeden rzut dla wszystkich prób „tally”; w grze solo każdy myśliwiec, który nie „tally’uje”, może wykonać własny rzut na „tally” w stosunku do dowolnego wybranego żetonu bombowca, którego strefa niepewności pokrywa się częściowo z zasięgiem widzenia myśliwca.

Rzuty dla myśliwców wykonywane są w dowolnej kolejności, ale każdy myśliwiec może wykonać próbę tylko dla jednego żetonu bombowca, nawet jeśli w zasięgu jego widzenia są strefy niepewności dwóch lub więcej bombowców. Jeśli żeton bombowca znajduje się na heksie z podświetlonymi chmurami, wszystkie heksy jego strefy niepewności traktowane są jako zawierające podświetlone chmury.

Nie używa się numerów tally (duża cyfra) poszczególnych żetonów bombowców. Jeśli na dowolnej spośród kostek użytych do rzutu na „tally” zostanie wyrzucone 6, próba jest udana i należy sprawdzić, czy bombowiec znajduje się w zasięgu widzenia myśliwca.

Przykład: Me110C-4 znajduje się na heksie z tyłu i w lewo w stosunku do żetonu bombowca niskiej niepewności, w warunkach średniej widoczności i przy pierwszej/ostatniej kwadrze księżyca (half moon). Rzuć czterema kostkami (dwie za średnią widoczność, po jednej za księżyc i dobrą widoczność z kabiny Me110). Jeśli na którejś z nich pojawi się 6, wykonaj następny rzut na lokalizację. Przy wyniku 5 przesuń bombowiec na heks z myśliwcem i oznacz żetonem Tally, przy innych wynikach próba „tally” jest nieudana.

S13.0 Radar naziemny

Żetony wykrywania radarów naziemnych ([nazwa radaru] Search, np. Freya Search) mogą być umieszczane po jednym, tylko na heksach, na których znajdują się żetony bombowców. Przed rozpoczęciem rozstrzygania wszystkie żetony muszą zostać rozmieszczone.

Jeśli żeton bombowca reprezentuje wysoką niepewność, musisz automatycznie sprawdzić, czy żeton ten jest fantomem, czy też wszystkie pozostałe żetony są fantomami.

Jeśli żeton bombowca reprezentuje średnią niepewność (ale nie w przypadku, gdy został właśnie zredukowany przez ten żeton wykrywania radaru z poziomu wysokiej niepewności do poziomu średniej niepewności), musisz rzucić kostką. Odejmij od wyniku wartość search radaru i odejmij dodatkowo 1, jeśli jakiś żeton bombowca, inny niż żeton wysokiej niepewności, znajduje się w odległości do 4 heksów (oddaje to utrudnienia w wykrywaniu bombowców, jeśli ich strumień jest gęsty). Przy zmodyfikowanym wyniku 3 lub więcej żeton bombowca jest przesuwany na losowy sąsiedni heks zgodnie ze schematem obowiązującym dla niskiej niepewności (ale przy wyniku 3 żeton cofany jest o jeden heks) i staje się żetonem niskiej niepewności; w przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.

Tylko radary naziemne z wartością search 1 działają na żetony bombowców reprezentujących niską niepewność lub brak niepewności. Rzuć kostką i odejmij 1, jeśli jakiś żeton bombowca, inny niż żeton wysokiej niepewności, znajduje się w odległości do 4 heksów. Przy zmodyfikowanym wyniku 5 lub 6 następuje rzut na lokalizację bombowca na konkretnym heksie swojego obszaru niepewności (albo żeton pozostawia się na miejscu, jeśli został zlokalizowany wcześniej), a żeton Track zostaje umieszczony na żetonie bombowca.

Bombowce, na których wcześniej umieszczono żeton Track, zachowują go tam automatycznie przez wszystkie tury, w których radar naziemny z wartością search 1 kontynuuje jego namierzanie (chyba, że bombowiec wykonuje „korkociąg”).

Uwaga autora: Ten system zapewnia stopniowe zawężanie obszaru niepewności, tak jak w regułach oryginalnych. Radary o właściwościach takich jak Freya są użyteczne do przeszukiwania dużego obszaru, a bardziej precyzyjne radary podobne do Würzburga specjalizują się w naprowadzaniu myśliwców na konkretne bombowce.

S14.0 Reflektory przeciwlotnicze

W Fazie Reflektorów Przeciwlotniczych wykonaj w dowolnej kolejności rzuty kostką dla każdego wybranego żetonu bombowca, znajdującego się w aktywnej, nieprzykrytej chmurami strefie reflektorów, w której nie ma bombowca zlokalizowanego wcześniej przez reflektory. Jeśli w strefie znajdują się dwa lub więcej żetony bombowców, tylko jeden może być wybrany.

Jeśli żeton reprezentuje wysoką niepewność, następuje automatycznie test na fantoma. W zależności od wyniku testu, usuwany jest sprawdzany żeton, albo wszystkie pozostałe żetony tego bombowca (aktywność reflektorów przeszukujących swoją strefę i brak ich aktywności w innych strefach jest istotną wskazówką dla myśliwców) [S5.4].

Następnie rzucasz odpowiednią liczbą kostek i jeśli na którejś z nich wypadnie 6, bombowiec jest lokalizowany w swoim obszarze niepewności. Należy umieścić na nim żeton Searchlights Fix.

Jeśli rzut na lokalizację wskazuje heks, na którym znajduje się już żeton innego bombowca, lub który znajduje się na obszarze, przeszukanym bezskutecznie w ostatniej Fazie Radaru Pokładowego (AI Search Phase) przez radar pokładowy myśliwca, należy powtarzać rzuty kostką/kostkami tyle razy, ile to będzie konieczne.

Jeśli rzut na lokalizację wskazuje heks, który nie wymaga powtórzenia rzutu, ale który znajduje się poza przeszukiwaną aktualnie strefą reflektorów, bombowiec nie zostaje zlokalizowany. Jednakże lokalizacja następuje, jeśli ten heks znajduje się w innej aktywnej strefie reflektorów, w której nie zlokalizowano wcześniej bombowca. W tej fazie nie będą już jednak możliwe próby zlokalizowania bombowca przez reflektory w obu tych strefach.

Przykład: Żeton wysokiej niepewności znajduje się na heksie 1115, a radar pokładowy myśliwca przeszukuje bez powodzenia heksy 1114, 1115 i 1116. Masz teraz możliwość poszukiwania bombowca przez kierowane radarem reflektory w strefie K. Gdy się na to zdecydujesz, na początek wykonaj rzut na fantoma. Jeśli okaże się, że żeton nie jest fantomem, rzuć 4 kostkami i jeśli na choć jednej wyrzucisz 6, rzuć niebieską i fioletową kostką, żeby zlokalizować bombowiec. Przy wyniku 3 i 4 musisz rzucić ponownie, ponieważ wskazany heks (1114) został już wcześniej przeszukany przez radar pokładowy. Jeśli powtórny rzut przyniesie wyniki 6 i 3, żeton bombowca jest przesuwany na wskazany heks (1315) i oznaczany żetonem Searchlights Fix (mimo, że ten heks znajduje się w innej aktywnej strefie reflektorów). Jeśli natomiast wyniki powtórzonego rzutu wyniosłyby 5 i 1, poszukiwania przez reflektory okazałyby się nieskuteczne, ponieważ wskazany heks (1214) znajduje się poza aktywnymi strefami reflektorów.

S15.0 „Tallying” (reguły zaawansowane)
Jeśli z jakiegokolwiek powodu myśliwcowi nie uda się podstawowa próba „tally” (czyli dostrzeżenia bombowca wzrokowo), może on wykonać ponowną próbę przeciw temu samemu lub innemu żetonowi bombowca, pod warunkiem, że jest on już zlokalizowany przez własny radar pokładowy albo przez reflektory. Ten drugi rzut wymaga innej liczby kostek, zgodnie z opisem w oryginalnych regułach, ale wciąż warunkiem sukcesu jest wyrzucenie 6, a nie liczby odpowiadającej numerowi tally na żetonie bombowca.

Przykład: W warunkach średniej widoczności myśliwiec wyrzuca 6 w czasie podstawowej próby „tally” przeciw żetonowi wysokiej niepewności, znajdującemu się na tym samym heksie. Rzut na lokalizację nie dał wyniku 3, ale myśliwiec może wykonać następną próbę „tally” przeciw innemu żetonowi bombowca, znajdującemu się w odległości 3 heksów i zlokalizowanemu przez reflektory.

S16.0 Mgła wojny (reguły zaawansowane)
Żetony bombowców, które straciły wszystkie umieszczone na nim żetony Tally, Track, AI i/lub Searchlight, wracają do stanu niskiej niepewności. Oznacz to, umieszczając żeton Track pod żetonem bombowca. Przy tej okazji nie jest on przesuwany na sąsiedni heks, chyba że podjęta zostanie później udana próba jego zlokalizowania.

S17.0 Walka (reguły zaawansowane)
Test na ogień obronny (response) wykonują tylko bombowce „tally’owane” przez myśliwca. Jeśli zostanie wyrzucony rezultat „korkociąg”, bombowiec automatycznie traci wszystkie żetony Tally, Track, AI Fix i Searchlights Fix (z wyjątkiem sytuacji opisanych w reg. 28.1) i wraca do stanu niskiej niepewności. Wydrukowana w tabeli siła ognia takiego bombowca redukowana jest w tej turze do 0, ale żeton nie jest przesuwany, a myśliwiec nie może próbować za nim podążać, z wyjątkiem sytuacji opisanych w reg. 28.1.

Uwaga autora: To upraszcza reguły dotyczące „korkociągu” i powoduje, że staje się on efektywniejszy jako taktyka uniku, ale oddaje też jego ujemne strony: strzelcy bombowca wykonującego „korkociąg” są mniej skuteczni z powodu przeciążeń, jakie na nich oddziałują w czasie tego manewru.

S19.0 Radar pokładowy (AI)
W Fazie Radaru Pokładowego (AI) każdy wyposażony weń myśliwiec może (w dowolnej kolejności) wykonać próbę zlokalizowania jednego wybranego żetonu bombowca, którego strefa niepewności pokrywa się częściowo z obszarem przeszukiwania radaru pokładowego tego myśliwca (uwzględniającym zasięg radaru). Namiar jest uzyskiwany automatycznie, jeśli wynik rzutu na lokalizację wskazuje heks w obrębie obszaru przeszukiwania. Gdy próba okaże się nieudana, myśliwiec nie może w tej turze podjąć próby zlokalizowania innego bombowca.

Uwaga autora: Podstawową różnicą między radarem naziemnym a pokładowym jest to, że obszar przeszukiwania radaru naziemnego pokrywa cały obszar niepewności bombowca, ale dla uzyskania namiaru trzeba wykonać udany rzut kostkami. Tymczasem radar pokładowy (o ile nie jest zakłócany) uzyskuje namiar automatycznie, ale może przeszukiwać mniejszy obszar. Dlatego w przypadku radaru naziemnego rzut na lokalizację może nastąpić dopiero po udanym rzucie na poszukiwanie, zaś dla radaru pokładowego rzut na lokalizację decyduje, czy bombowiec jest w ogóle odnajdowany w tej turze.

S21.0 Wysoki i niski pułap
Reflektory nieprzykryte chmurami mogą zmusić żeton wysokiej niepewności, znajdujący się na wysokim pułapie, do testu na fantoma, mimo że nie są w stanie uzyskać precyzyjnego namiaru.

Jeśli występuje zjawisko smug kondensacyjnych, żetony bombowców nigdy reprezentują średniej niepewności, lecz niską albo brak niepewności. Możliwe jest natomiast posiadanie przez bombowiec kilku żetonów niskiej niepewności, stosowanych zgodnie z regułami wysokiej niepewności.

Uwaga autora: Powyższe zastępuje oryginalne reguły dotyczące smug kondensacyjnych.

S24.0 Zaawansowana elektronika
Flensburg i Naxos mogą być użyte tak jak w przypadku przeszukiwania przez radar naziemny. Jednak Flensburg może być użyty przeciwko żetonowi bombowca w szerokim obszarze przeszukiwania radaru pokładowego myśliwca (niezależnie od jego zasięgu). Próba zlokalizowania bombowca jest udana nawet wtedy, gdy jego żeton zostanie przesunięty poza obszar przeszukiwania. Naxos może być użyty tylko przeciwko bombowcom wyposażonym w H2S (tzn. opatrzonych na żetonie numerem tally 6 [24.3.1]), przy czym nie stosuje się modyfikatora -1 w związku z przebywającymi w pobliżu innymi bombowcami.

W odróżnieniu od oryginalnych reguł, w grze solo należy wykonać rzut kostką dla każdego zakłócanego radaru naziemnego po rozmieszczeniu wszystkich żetonów Search, ale przed wprowadzeniem jakichkolwiek rozstrzygnięć. Żetony są usuwane i nie dają żadnych efektów przy wynikach rzutów 1 i 2 w warunkach lekkiego zakłócania i przy wynikach 1, 2, 3 i 4 w warunkach ciężkiego zakłócania.

Zakłócane radary pokładowe stosują oryginalne reguły rzutów kostkami, zamiast automatycznie lokalizować wybrany bombowiec. Nie stosuje się numerów tally z żetonów bombowców, sukces zapewnia wyrzucenie 6. Jeśli 6 nie zostanie wyrzucone, nie wykonuje się rzutu na lokalizację, a przeszukiwane heksy NIE są traktowane w czasie bieżącej tury jako wykluczone przy następnych próbach lokalizowania tego żetonu.

S25.0 GCI (Himmelbett)
Niezakłócane radary GCI rzucają dwiema kostkami w czasie namierzania żetonów bombowców średniej i niskiej niepewności, bądź przy braku niepewności. Wybierany jest wyższy wynik. Jeśli namierzany jest żeton wysokiej niepewności, testowany jest nie tylko ten żeton, ale również wszystkie żetony wysokiej niepewności tego bombowca, które znajdują się na mapie. Gdy któryś z nich okaże się rzeczywistym bombowcem, wszystkie pozostałe jego żetony są usuwane z gry.

Lekko zakłócane radary GCI są traktowane jak niezakłócane zwykłe radary naziemne, a ciężko zakłócane radary GCI są traktowane jak lekko zakłócane zwykłe radary naziemne.

Radary MEW (mikrofalowe) automatycznie lokalizują żetony bombowców średniej i niskiej niepewności oraz przy braku niepewności; nie wymaga to nawet rzutu kostkami. Jeśli sprawdzają żeton wysokiej niepewności, wszystkie żetony wysokiej niepewności na mapie

(nawet reprezentujące inne bombowce) muszą być poddane testowi i usunięte w przypadku gdy okażą się fantomami.

S28.0 Reguły opcjonalne

Uwaga autora: Rekomenduję stosowanie wszystkich reguł opcjonalnych, co zapewnia wyższy poziom symulacyjności w grze. Warto nawet czasem korzystać z niedoświadczonych pilotów, by obniżyć liczbę zestrzeleń do typowego historycznego poziomu.

Jeżeli myśliwiec skutecznie podąża za bombowcem wykonującym „korkociąg", korzystając z reg. 28.1, żeton Tally albo AI Fix pozostaje na żetonie bombowca, chociaż żetony Searchlight Fix i Track są tracone. Bez względu na rezultat próby podążania za bombowcem wykonującym „korkociąg", żaden z samolotów nie jest przesuwany.

Zmiany w scenariuszach

Większość scenariuszy od 1 do 8 (wraz z wariantami) może być rozgrywana bez zmian w ich oryginalnych opisach, ale niektóre wymagają poniższych poprawek.

Scenariusz 2C

Używany jest tylko jeden bombowiec H8K1 Emily (zamiast dwóch).

Scenariusz 4G

Dwa myśliwce naprowadzane metodą Y są traktowane tak, jakby ich radary pokładowe były lekko zakłócane. Nie stosuje się przesuwania tych myśliwców, które miałoby niewielkie znaczenie wobec obowiązujących tu reguł o obszarach niepewności.

Scenariusz 4H

Aby oddać szwankującą koordynację między ziemią a samolotem, radar SCR-270 jest traktowany jako lekko zakłócany.

Scenariusz 6C

W każdej turze rzuć kostką aby określić, w której kolumnie żeton bombowca średniej niepewności NIE pojawi się w tej turze. Przy wyniku rzutu 1 lub 2 dotyczy to kolumn 03 lub 04, przy wyniku 3 lub 4 kolumn 09 lub 10, przy wyniku 5 lub 6 kolumn 15 lub 16.

Scenariusz 6H

W każdej nieparzystej fali wchodzi jeden bombowiec wyposażony w radar H2S. Jeśli rozgrywasz wariant 6C, pojawiają się one w falach 1, 4, 7, 10, 13 i 16. Za każdym razem określ losowo, w której kolumnie pojawia się bombowiec tak wyposażony.

Scenariusz 7

Użyj 30 żetonów bombowców Halifax. W każdej Fazie Radarów Naziemnych (Radar Search) możesz użyć Serrate do sprawdzenia każdego żetonu bombowca na mapie, który znajduje się w szerokim obszarze przeszukiwania radaru pokładowego Twojego Mosquita (nie bierzesz pod uwagę zasięgu radaru). Rzuć kostką dla każdego żetonu; jeśli wyrzucisz 5 lub 6, żeton jest odwracany. Podobnie dzieje się w przypadku wzrokowej identyfikacji, tak jak to opisano

w oryginalnych regułach scenariusza. Umieść w filiżance dwa żetony Ju88, wraz z 28 żetonami innych myśliwców. Kiedy zostanie odkryty żeton bombowca, losujesz żeton z filiżanki. Jeśli wylosowałeś żeton inny niż Ju88, zarówno on, jak i odwrócony żeton bombowca są usuwane z gry. Jeśli wylosowałeś Ju88, jego żeton zastępuje odwrócony żeton bombowca i kontynuuje lot zgodnie z ograniczeniami ze specjalnych reguł scenariusza.

Zamiast używać Serrate do ogólnego przeszukiwania, możesz w danej turze zastosować go do ukierunkowanego zawężania możliwej pozycji pojedynczego, odwróconego żetonu Ju88, w swoim szerokim obszarze przeszukiwania. Modyfikator -1 jest stosowany, jeśli w odległości do 4 heksów znajduje się inny odkryty żeton Ju88 albo dowolny nieodkryty żeton bombowca. Próba lokalizacji jest udana nawet wówczas, gdy żeton musi być przesunięty poza szeroki obszar przeszukiwania radaru Mosquita. Możesz wykorzystać takie ukierunkowane namierzanie do śledzenia Ju88, jeśli uda Ci się ustalić jego pozycję z dokładnością do jednego heksa przy użyciu odbiornika Serrate.

Scenariusz 8F

Ten scenariusz w wersji oryginalnej jest już gotowy do gry solo. Pozycja V-1 jest zawsze pewna, a ograniczenie w dostrzeganiu od góry celu zlokalizowanego przez reflektory [18.0] nie jest stosowane. Zamiast używać żetonów wejścia możesz rzucić dwiema kostkami: V-1 pojawi się w kolumnie wskazanej przez wynik rzutu.

Słowniczek tłumacza

AI – radar pokładowy nocnego myśliwca.

Fantom – jeden z żetonów wysokiej niepewności danego bombowca, który nie okazał się być żetonem średniej niepewności i jest zdejmowany z mapy.

Korkociąg (corkscrew) – płytki manewr unikowy wykonywany przez atakowany bombowiec; nie mylić z figurą akrobacji lotniczej o tej samej nazwie ani z korkociągiem mimowolnym.

Niepewność – jeden z trzech poziomów niewiedzy gracza na temat dokładnej lokalizacji nieprzyjacielskiego bombowca. W kolejności od najniższego poziomu wiedzy niepewność przyjmuje następujące wartości: wysoka, średnia, niska, brak niepewności; np. „żeton średniej niepewności", „żeton niskiej niepewności" itd.

Obszar niepewności – wszystkie heksy, na których może znajdować się bombowiec przy aktualnym poziomie jego niepewności (zob. **Niepewność**).

Obszar przeszukiwania – wszystkie heksy, na których bombowiec może być poszukiwany jedną z metod (np. radar, reflektory).

Search – parametr radaru naziemnego, wydrukowany na jego żetonie.

Tally, tallying (czynność)**, tallied** (stan) – trudny do przetłumaczenia slangowy zwrot, oznaczający wzrokową lokalizację samolotu przeciwnika, czyli jego dostrzeżenie, ale także późniejsze śledzenie.