

BLOCKS IN THE EAST



LA CAMPAGNA DI RUSSIA 1941-1945
Regolamento e Scenari

BLOCKS IN THE EAST**INDICE****PREFAZIONE**

CENNI STORICI	3
IL GIOCO	3
INTRODUZIONE ALLE REGOLE	3
SCALA DEL GIOCO	3
SCENARI	3
ABBREVIAZIONI	3
CONTRIBUTI	3

GIOCO DI BASE

1.0 COMPONENTI DEL GIOCO	4
1.1 Mappa	4
1.2 Unità	4
1.3 Nebbia di Guerra	4
2.0 PIAZZAMENTO INIZIALE	4
2.1 Scelta dello schieramento	4
2.2 Scelta dello scenario	4
2.3 Piazzare le pedine	4
3.0 DEFINIZIONI BASE	4
3.1 Giocatore in Comando / Nemico	4
3.2 Giocatore Attivo / Inattivo	4
3.3 Controllo a Esagoni di Città, Industrie, Centri Produzione	4
3.4 Basi Aeree	4
3.5 Ferrovie / Movimento Strategico	5
3.6 Centri di Produzione	5
3.7 Siberia e Zone Fuori Mappa	5
3.8 Unità di Combattimento	5
3.9 Unità di Supporto	5
3.10 Raggruppamento	5
3.11 Punti Forza (PF)	5
3.12 Punti Azione (AP)	5
3.13 Livello Tecnologico (TECH)	5
3.14 Potenza di Attacco-Difesa	5
3.15 Colpi Subiti e Danni	5
3.16 Frazioni	5
3.17 Attacco minimo	5
3.18 Movimento minimo	5
3.19 Zone di Controllo (ZOC)	6
3.20 Potenze dell'Asse e unità RHG	6
3.21 Primo Turno: Unità "Congelate"	6
3.22 Esagono di Battaglia	6
4.0 RIFORNIMENTO	6
4.1 Fonte di Rifornamento Principale	6
4.2 Altre Fonti di Rifornamento	6
4.3 Unità Fuori Rifornamento	6
4.4 Mancanza di Rifornimenti	6
4.5 Resa	6
5.0 NAZIONI IN GUERRA	6
5.1 Unione Sovietica (URSS)	6
5.2 Germania	7
5.3 Altre Potenze dell'Asse	7
5.4 Italia	7
5.5 Finlandia	7
5.6 Romania	8
5.7 Ungheria	8
5.8 Slovacchia	8
6.0 UNITA'	8
6.1 Classi delle Unità di Fanteria	8
6.1.1 Fanteria Base e Statiche	8
6.1.2 Fanteria da Montagna	8
6.1.3 Cavalleria	8
6.1.4 Artiglieria	8
6.1.5 Paracadutisti e Marines	9
6.2 Classi delle Unità Corazzate	9
6.2.1 Meccanizzate	9
6.2.2 Corazzate	9
6.3 Classi delle Unità Aeree	9
6.3.1 Caccia	9
6.3.2 Bombardieri	9
6.4 Quartier Generali	9
6.5 Cannoni Antiaerei (AA)	9
7.0 SEQUENZA DI GIOCO	10
7.1 Guerra Strategica	10
7.2 Rifornamento	10
7.3 Produzione	10
7.3.1 Nuove Unità	10
7.3.2 Restrizioni ai Rinforzi	10
7.3.3 Ritardare i Rinforzi	10
7.3.4 Sciogliere le formazioni	10
7.4 Movimento Strategico Ferroviario	10
7.5 Movimento	10
7.5.1 Numero di Unità da Muovere	10
7.5.2 Ordini di Movimento	10
7.5.3 Costi e Punti Movimento (PM)	10
7.5.4 Esagoni con Limitazioni	11
7.5.5 Attraversare gli Stretti	11
7.6 Reazione del Difensore	11
7.6.1 Attaccare le Basi Aeree	11
7.6.2 Evacuazione Aerea	11
7.7 Combattimento	11
7.7.1 Combattimento Aereo	11
7.7.2 Sbarramento Antiaereo	11
7.7.3 Incursione Aerea al suolo	11
7.7.4 Fuoco di Artiglieria	11
7.7.5 Combattimento Terrestre	12
7.7.6 Modifiche al Combattimento	12
7.7.7 Modificatori Cumulativi	12
7.7.8 Danni	12
7.7.9 Distribuire I Danni	12
7.7.10 Eliminare le Unità	12
7.7.11 Assegnare I Danni in Eccesso	12
7.7.12 Round Aggiuntivi di Combattim.	13
7.7.13 Ritirarsi	13
7.7.14 Direzione della Ritirata	13
7.7.15 Ritirare le Unità Terrestri	13
7.7.16 Ritirare le Unità Aeree	13
7.7.17 Ritirarsi Oltre I Limiti di Raggrupp.	13
7.7.18 Unità Coinvolte nella Ritirata	13
7.8 Fase di Blitz	13
7.8.1 Riposizionare Unità Aeree	13
7.9 Verifica dello Status di Rifornamento	13
7.10 Sfruttare la Mobilità dei Corazzati	13
7.11 Condizioni di Vittoria	13
REGOLE AVANZATE	
8.0 ZOC	14
9.0 METEO	14
9.1 Effetti sui Rifornimenti	14
9.2 Effetti sul Movimento	14
9.3 Effetti sul Combattimento	14
10.0 UNITA' DI ELITE	14
11.0 PRODUZIONE AVANZATA	14
11.1 Centri Urbani, Minerari e Petroliferi	14
11.2 Industrie	14
11.3 Campi Minati	15
12.0 RIFORNIMENTO AVANZATO	15
12.1 Porti e Capitali Assediati	15
12.2 Rifornamento e Fortezze: Sebastop.	15
12.3 Rifornamento e Fortezze: Leningrado e Oranienbaum	15
12.4 Capacità di Attacco Migliorata	15
12.4.1 Attacco Disperato	15
12.5 Resa	15
13.0 QG, CARBURANTE, MOVIMENTO	15
13.1 Quartier Generale Specifico	15
13.2 Rifornamento di Corazzati ed Aeree	16
13.3 Raggio dei QG	16
13.4 Unità da Muovere	16
13.5 Rifornimenti Limitati	16
13.6 Disattivare dei QG	16
13.7 Blitz e Movimento Extra dei Corazz.	16
13.8 QG Supremo Nazionale	16
13.8.1 Stavka Sovietica	16
13.8.2 FHQ tedesco	16
13.8.3 Altre Potenze dell'Asse	16

REGOLE OPZIONALI

14.0 MONTAGNE E PALUDI	17
15.0 NUOVE INDUSTRIE	17
15.1 Costruire nuove industrie	17
16.0 TERRA BRUCIATA	17
16.1 Industrie Conquistate	17
16.2 Industrie Evacuate	17
17.0 LIVELLI TECNOLOGICI DELLE	17
POTENZE MINORI DELL'ASSE	17
18.0 MOVIMENTO NAVALE	18
18.1 Trasporto Navale di Unità Terrest.	18
18.2 Trasporto Navale delle Risorse	18
19.0 RICOGNIZIONE AEREA	18
19.1 Procedura	18
19.2 Guidare il Tiro	18
20.0 CARICA DI CAVALLERIA!	18
21.0 ATTACCO PANZER!	18
22.0 TROMBE DI GERICO	19
23.0 ASSALTO DEI PARACADUTISTI	19
24.0 SBARCHI ANFIBI	19
25.0 EKATERINA BM-13	19
26.0 CANNONE GUSTAV	20
27.0 GUARNIGIONI	20
28.0 VOLKSSTURM	20
29.0 PARTIGIANI SOVIETICI	20
29.1 Piazzare i Partigiani	20
30.0 RIVOLUZIONARI CECENI	20
31.0 UNITÀ IN RISERVA	20
32.0 BOMBARDAMENTO STRATEG.	21
32.1 Bombardamento di Industrie, Città e Miniere	21
32.2 Bombardamento dei Porti	21
32.3 Bombardamento delle Stazioni Ferr.	21
33.0 IL PRIMO INVERNO PER L'ASSE	21
33.1 Locomotive Invernalizzate	21
33.2 I Cingoli Invernali del T-34 (55 cm)	21
34.0 IL LEND-LEASE ACT	21
35.0 GUERRA STRATEGICA	22
35.1 Guerra Aerea sulla Germania	22
35.2 Attacco ai Convogli Alleati	22
36.0 RESA DELL'ITALIA	22
37.0 LA PERSIA E L'ASSE	22
38.0 GIOCO A SQUADRE / SOLITARIO	22
38.1 A Squadre	22
38.2 Solitario	22
39.0 LA PIOGGIA LEGGERA	22
MANUALE DEGLI SCENARI	
BARBAROSSA PIAZZAMENTO STAND.	23
SCENARI BREVI	23
SBE1: VERSO LENINGRADO	23
Giugno – Settembre 1941 (1)	
SBE2: VERSO MOSCA	23
Giugno – Settembre 1941 (2)	
SBE3: VERSO ROSTOV	23
Giugno – Novembre 1941 (3)	
SBE4: BARBAROSSA BREVE	23
Giugno – Agosto 1941 (4)	
SCENARI LUNGI	24
SBE5: OPERAZIONE BARBAROSSA	24
Giugno – Novembre 1941 (8)	
SBE6: OPERAZIONE BLU	24
Giugno – Novembre 1942 (7)	
SBE7: OPERAZIONE CITADEL	25
Giugno – Novembre 1943 (6)	
SBE8: OPERAZIONE BAGRATION	25
Giugno 1944 – Giugno 1945 (6)	
SBE9: NOME IN CODICE DORTMUND	25
La Campagna di Russia 1941–45 (10)	

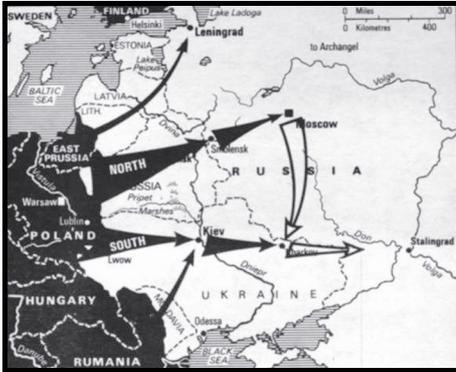
PIAZZAMENTO INIZIALE

BLOCKS IN THE EAST

PREFAZIONE

CENNI STORICI

Il 22 Giugno 1941, al diramarsi della parola d'ordine "Dortmund", le Forze Armate della Germania Nazista diedero inizio all'invasione dell'Unione Sovietica (*Operazione Barbarossa*) scatenando il più sanguinoso scontro militare della Storia.



All'alba di quella domenica di giugno, un esercito di 3,6 milioni di soldati, inquadrati in 150 divisioni, attaccò l'Unione Sovietica lungo un fronte di 2.900 chilometri. Alla campagna presero parte 600.000 veicoli a motore, 750.000 cavalli, 3.350 carri armati, 7.300 cannoni e quasi 2.000 aerei. Fu il più imponente schieramento di forze che la storia militare ricordi.

IL GIOCO

BLOCKS IN THE EAST (BITE) è un gioco sulla II Guerra Mondiale che simula il conflitto a livello strategico. Ripropone tutte le più importanti battaglie combattute sul Fronte Orientale dall'inizio dell'invasione nell'estate del 1941 fino alla drammatica fine nella primavera del 1945 per le strade di Berlino. Sebbene basato su eventi storici, i giocatori possono cambiare l'evolversi degli eventi sul Fronte Orientale.

Il gioco è consigliato per 2 o 4 giocatori divisi in due schieramenti: uno controlla l'Armata Rossa (Sovietici) e l'altro controlla le potenze dell'Asse. Blocks in the East prevede anche il gioco in solitario: il singolo giocatore controlla a turno entrambi gli schieramenti. In questo caso, è consigliato l'utilizzo delle regole per la "Nebbia di Guerra" (vedi 38.0 per dettagli).

INTRODUZIONE ALLE REGOLE

Le regole del gioco sono suddivise in 3 grandi sezioni che possono essere imparate una alla volta:

Regole Base (RB): la prima sezione introduce i concetti fondamentali di BITE permettendo di iniziare a giocare senza dover ricordare troppe regole. Gli scenari base (SBE1-4) sono particolarmente adatti all'utilizzo di queste regole e per imparare le meccaniche fondamentali del gioco.

Regole Avanzate (RA): la sezione seguente introduce regole specifiche e dettagliate per aumentarne il realismo, come l'utilizzo del carburante e il sistema di Produzione Avanzata. Gli scenari più lunghi dovrebbero essere giocati con queste regole.

Regole Opzionali (RO): infine, per gli appassionati che vogliono ottenere il massimo dal gioco, queste regole possono essere aggiunte (in genere alle RA) a scelta dei giocatori. Includono la ricerca tecnologica, la guerra strategica con bombardieri e sottomarini, i partigiani, gli sbarchi anfibi, gli assalti aviotrasportati, la carica di cavalleria, la rivolta cecena ecc.

SCALA DI GIOCO

Un esagono rappresenta approssimativamente 70 km per ogni lato. Un turno equivale a un mese.

Un'unità di gioco a piena forza rappresenta un formazione militare (normalmente un Corpo) di circa 30.000 uomini, 300 carri armati o 300 aeroplani, a seconda dal tipo di unità, equipaggiamento e nazionalità.

SCENARI

Con oltre 300 unità e 300 differenti punti risorsa di vari colori, i giocatori possono trascorrere ore di divertimento cimentandosi nell'impegnativa campagna completa *Code-word Dortmund* o in uno degli altri scenari più brevi. Ogni scenario ha un differente grado di difficoltà, indicato tra parentesi da 1 (molto facile) a 10 (molto difficile) e differenti condizioni di Vittoria:

SCENARI BREVI

- SBE1: Verso Leningrado
Giugno – Settembre 1941 (1)
- SBE2: Verso Mosca
Giugno – Settembre 1941 (2)
- SBE3: Verso Rostov
Giugno – Novembre 1941 (3)
- SBE4: Barbarossa breve
Giugno – Agosto 1941 (4)

SCENARI LUNGI

- SBE5: Operazione Barbarossa
Giugno – Novembre 1941 (8)
- SBE6: Operazione Blu
Giugno – Novembre 1942 (7)
- SBE7: Operazione Citadel
Giugno – Novembre 1943 (6)
- SBE8: Operazione Bagration
Giugno 1944 – Giugno 1945 (6)
- SBE9: Nome in Codice: Dortmund
La Campagna di Russia 1941–45 (10)

Ogni scenario ha differenti condizioni di vittoria e durata da 2 a 3 ore per gli scenari brevi e da 4+ per quelli lunghi.

ABBREVIAZIONI

(X.Y) = Vedi le regole al capitolo o X.Y
 AA = Anti-Aerea
 BPS = Barbarossa Piazzamento Standard
 D = Dimezzato
 DF = Fuoco Difensivo (Combattimento Aria-Aria per le Unità Aeree)
 MSF = Movimento Strategico Ferroviario
 ND = Non Disponibile / Non Consentito
 NE = Nessun Effetto
 OF = Fuoco Offensivo (Attacco al suolo per le Unità Aeree)
 PA = Punti Azione di un'Unità Comando
 PP = Punti Produzione
 PF = Punti Forza
 PP = Punti Produzione
 PV = Punti Vittoria
 Q = Ridotto ad un Quarto
 QG= Quartier Generale
 RA= Regole Avanzate
 RB = Regole Base
 RO = Regole Opzionali
 SBE = Scenari di BLOCKS IN THE EAST
 TECH = Livello Tecnologico

CONTRIBUTI

Il concetto base di BITE è stato sviluppato da Emanuele Santandrea a partire dal 2009, dopo oltre 30 anni di *wargames*.

Comunque, molti altri amici hanno contribuito allo sviluppo della versione finale del gioco.

Ringraziamenti particolari vanno a:

Jan Stetter

Sviluppo Regole 2.X, Web Design

Anna Castellano

Business Strategist

Monica Achilli

Sviluppo, Alpha Tester, Cheerleader

Silvia Grazioli .45gradi

Responsabile del Brand Care

Marina Cattaneo .45gradi

Responsabile Pubblicità

Marcello "Wave" Ruscio

Sviluppo, Responsabile del Beta Testing

Niccolò "Murdock" Villa

Alpha Tester

Marco "Slayer" Sbarra

Beta Tester

Riccardo Gatti

Grafica Copertina

Jordan Finley

Artista

Marco Broglia

Vendite, Traduzione Italiana

Lohengrin Giraud

Revisione testuale

Davide "White" Franchin

Sviluppo prodotto

Ben Curtis

Consulente lingua inglese

Alessandro Montel

Consulente Strategico

Antonio "Tonino" Santandrea

Direttore Qualità

Websites & Web-Communities:

Boardgamegeek.com

Eastfront.org

Consimworld.com

BLOCKS IN THE EAST

GIOCO BASE

1.0 COMPONENTI DEL GIOCO

Nell'Edizione Standard vengono utilizzati i seguenti componenti. Alcuni componenti (*) non sono necessari per il GIOCO BASE.

- 2 mappe di gioco plastificate 86x62cm
- 1 regolamento (con scenari inclusi)
- 1 libretto con Mappa Strategica della Germania, Tabelle Piazzamento Scenario, esempi di gioco
- 156 blocchi rossi (*Sovietici, segnalini sviluppo sovietici*)
- 144 blocchi neri (*Germania, tutte le Potenze Minori dell'Asse, segnalini sviluppo dell'Asse*)
- 6 blocchi verdi (*Unità italiane*)
- 6 Blocchi bianchi: 5 segnalini degli asset strategici tedeschi (2 *Intercettori*, 1 *Bombardiere FFN*, 2 *U-boats*) e 1 *segnaturno*
- 3 Blocchi verde (*bombardieri strategici americani*)
- 2 Blocchi blu (*bombardieri strategici britannici*)
- 318 adesivi in PVC (laminati, 2 adesivi per il blocco *Segna Turno*)
- 60 cubetti di legno gialli (*PP Generici*)
- 20 cubetti di legno rossi* (*PP Corazzati*)
- 20 cubetti di legno blu* (*PP Aerei*)
- 20 cilindri di plastica gialli (*Centri di produzione tedeschi riparati*)
- 20 cilindri di plastica neri* (*PP Petroliferi*)
- 10 cilindri in plastica bianchi (*Segnalini per indicare unità senza rifornimenti*)
- 20 Gettoni rosso scuro* (*Partigiani Soviet.*)
- 10 Gettoni neri* (*Pozzi Petr. Asse riparati*)
- 25 Industrie rosse*
- 20 Industrie blu*
- 5 Industrie nere*
- 7 dadi

1.1 MAPPA

La mappa di gioco rappresenta l'area in cui si è stata combattuta la campagna di Russia. La mappa è esagonale, regola i movimenti lungo sei direzioni, permette un preciso posizionamento delle unità. La geografia del territorio è stata semplificata e adattata agli esagoni. In alto a sinistra della mappa è presente la tabella SEGNA TURNO utilizzata per indicare il turno di gioco corrente, il tempo atmosferico, gli aiuti da parte degli Alleati (*Land-Lease*) e altri importanti eventi. (*Suggeriamo di mettere una sottile lastra di plexiglas sulla mappa - possibilmente utilizzando materiale a basso livello di riflessione*).

1.2 UNITÀ

317 blocchi di legno di colori contrastanti vengono utilizzati per indicare le unità in gioco. Gran parte di esse indicano le unità militari, altre servono per gestire e migliorare il gioco. Si incollino un sticker-unità per ciascun blocco dei seguenti colori:

- 148 Sovietici (rossi/rosa/arancio): ROSSI.
- 140 Tedeschi (grigi/neri), Finlandesi (bianchi), Rumeni (blu chiari), Ungheresi (verdi) e Slovacchi (porpora): NERI.
- 6 Italiani: VERDE CHIARO
- 5 segnalini degli asset strategici tedeschi (*Intercettori/FFN/U-boats*): BIANCHI.
- 3 bombardieri Americ. (blu): VERDI.
- 2 bombardieri Britannici (blu): BLU.

Nota: Alcune unità sovietiche e dell'Asse sono blu o di un altro colore, si tratta infatti delle unità aeree e/o navali. Per ulteriori dettagli, potete trovare la lista completa delle unità sul sito www.ventonuovo.net.

Inoltre, sono forniti come complemento di gioco alcuni cubetti di legno e cilindri di plastica. Essi vengono utilizzati per la produzione, il rifornimento, la ricerca tecnologica e altre proprietà.

1.3 NEBBIA DI GUERRA

Il gioco può essere giocato sia con l'utilizzo della "Fog of War" (Nebbia di Guerra: i blocchi di legno sono disposti in modo da non essere identificabili dall'avversario) sia senza (tutte le unità sono visibili).

Nota: per il gioco in solitario, l'uso della Nebbia di Guerra è raccomandato (39.2).

2.0 PIAZZAMENTO INIZIALE

2.1 SCELTA DELLO SCHIERAMENTO

All'inizio della partita, i giocatori scelgono casualmente o di comune accordo chi controlla l'URSS (Alleati) e chi controlla l'Asse.

2.2 SCELTA DELLO SCENARIO

I giocatori si accordano su quale scenario utilizzare, in funzione della propria esperienza e del tempo a disposizione. Si sconsiglia di partire da scenari avanzati (vedi libretto scenari).

2.3 PIAZZARE LE PEDINE

Posizionate la pedina Segna Turno sulla Tabella dei Turni con l'icona Asse a faccia in su (l'Asse ha sempre l'iniziativa, cioè gioca per primo, anche se però di solito è il giocatore Sovietico a schierare per primo le sue forze sul tabellone) e tutte le unità, i cubi e gli altri componenti indicati nello scenario.

3.0 DEFINIZIONI BASE

Le seguenti regole vengono utilizzate molte volte in diverse fasi e passaggi di un turno. Vengono raggruppate qui per evitare ripetizioni.

3.1 GIOCATORE IN COMANDO / NEMICO

Un giocatore muove sempre e solamente le unità della propria fazione, e viene definito "Giocatore in Comando" per le proprie unità e territori. Ogni qualvolta che il regolamento si riferisce al movimento di un'unità, questo interessa solo il Giocatore in Comando. Durante la fase in cui un giocatore non è in Comando, viene definito Nemico. Un giocatore controlla esagoni e città dietro le sue linee di fronte che non siano occupate da unità nemiche. Se non è possibile determinare una chiara linea di fronte, si contrassegnino le città in mano al nemico con i cubi disponibili sino a quando non verranno occupate e controllate da Unità amiche. Un giocatore controlla un'area di mare se ha il controllo di almeno 1 Porto Maggiore o 2 Porti Minori della costa adiacente. Se entrambi i giocatori soddisfano queste condizioni, entrambi i giocatori controllano l'area.

3.2 GIOCATORE ATTIVO / INATTIVO

Viene definito "Giocatore Attivo" colui che effettua l'azione nella fase di gioco in corso (sia dell'Asse che Sovietica).

In questo modo, il giocatore dell'Asse e Sovietico sono i giocatori Attivi nelle fasi dei propri turni. Il giocatore che non è attivo si definisce "inattivo".

3.3 CONTROLLO DI CITTÀ, INDUSTRIE, CENTRI DI PRODUZIONE

Quando un'unità di terra entra e/o passa attraverso un esagono di città, un centro di produzione o un pozzo petrolifero, l'esagono viene immediatamente conquistato e controllato. Le Fabbriche presenti catturate dal nemico vengono immediatamente distrutte.

Le città in BITE vengono raggruppate in 5 categorie:

- Le **Capitali** indicate da un grande punto rosso (i.e. Mosca);
- Le **Città Maggiori** sono indicate da un grande punto arancione (i.e. Kalinin). Tutte le regole applicabili per questo tipo di città valgono anche per le Capitali;
- Le **Città Minori** sono indicate da un punto giallo (i.e. Rubinsk);
- Le **Fortezze** sono indicate dal bordo arancione e contengono il disegno di una fortificazione (i.e. Leningrado);
- Le **Città Vittoria** sono indicate da un'icona speciale. Mosca (Cremlino), Leningrado (l'effigie di Lenin), Stalingrado (Falce e Martello), Baku (Falce e Martello) e Berlino (il Reichstag). Le Città Vittoria determinano il vincitore in alcuni scenari e nella campagna.



Nota: le località dove si è svolta una battaglia storica hanno un pallino nero o giallo. Questi esagoni (i.e. Demyansk, Uman) non hanno speciali funzioni in gioco. Sono state aggiunte solamente come riferimenti storici.

3.4 BASI AEREE

Gli aerei devono atterrare in località dove possano essere riforniti, riarmati ed eventualmente riparati.

Un aeroporto è presente in ogni Fortezza, Città Minore/Maggiore controllata e che possa funzionare come sorgente di rifornimenti (4.0). Non più di un'unità aerea può sostare nello stesso esagono di aeroporto.



BLOCKS IN THE EAST

3.5 MOVIMENTO STRATEGICO FERROV.

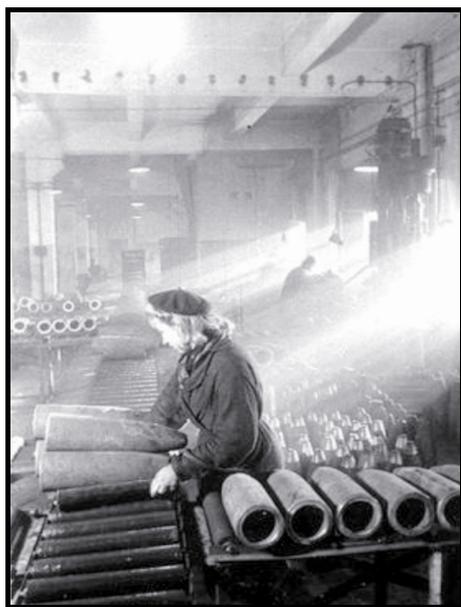
Le ferrovie sono utilizzate per tracciare il rifornimento e per effettuare i Movimenti Strategici Ferroviari (MSF, 7.4).

3.6 CENTRI DI PRODUZIONE

Esistono 3 categorie di centri di produzione in BITE, capaci di produrre diversi tipi di risorse, identificati nel gioco da cubetti di diverso colore (PP).

Nel gioco BASE vengono utilizzati soltanto i punti produzione (PP) gialli che sono prodotti dai centri abitati con più di 500.000 abitanti e dai centri minerari (simbolo di carrello minerario).

Il numero nero riportato nell'esagono indica quanti PP gialli vengono prodotti ogni turno da quel particolare centro risorsa.



3.7 SIBERIA E ZONE FUORI MAPPA

Ci sono 6 zone di gioco (box) fuori mappa nel gioco: Narvik, Tromsø, Petsamo, Murmansk, Krasnovodsk e la Siberia.

Queste aree speciali sono semplicemente troppo lontane dalla zona di gioco per essere rappresentate con degli esagoni, anche se seguono le stesse regole come se fossero degli esagoni.

- **Narvik** è in terreno di montagna.

È collegato via terra e ferrovia alla mappa (Gallivare) ed è anche collegato via terra a Tromsø.

- **Tromsø** è in terreno di montagna.

Non è direttamente collegato alla mappa, ma è collegato via terra a Narvik e Petsamo.

- **Petsamo** è in terreno di foresta.

È collegato via terra e ferrovia alla mappa (Salla), ed è anche collegato via terra solo a Tromsø e Murmansk.

- **Murmansk** è in terreno di foresta.

È collegato via terra e ferrovia alla mappa (Kantahalati), ed è anche collegato via terra a Petsamo.

- **Krasnovodsk** è in terreno di foresta.

È collegato via terra e ferrovia alla Siberia.

- **La Siberia** è in terreno di foresta.

È collegata via terra e ferrovia a Krasnovodsk ed è collegata via ferrovia alla mappa attraverso 5 linee: Nihzny Tagil, Sverdlovsk, Chelyabinsk, Magnitogorsk e Chalov.

Nota: la rotta marittima Baku-Krasnovodsk non è attiva all'inizio del gioco. Il giocatore Sovietico può costruirla in alcuni scenari.

3.8 UNITÀ DI COMBATTIMENTO

Tutte le unità capaci di attaccare da sole (per esempio i carri armati e le fanterie) sono chiamate Unità di combattimento, mentre Artiglierie e Quartier Generali non sono unità da combattimento, ma unità di supporto, e non possono mai attaccare da sole.

3.9 UNITÀ DI SUPPORTO

L'**Artiglieria** è un'arma devastante. Non può mai attaccare da sola, muove come la fanteria, ma spara prima delle altre unità terrestri.

Il successo di un attacco spesso dipende dal fuoco di preparazione delle vostre artiglierie!

I **Quartier Generali** (QG) sono il centro nevralgico di ogni forza militare. Ogni Potenza ha un proprio QG Supremo e alcuni quartier generali speciali: Corazzati, Aerei, e, i Sovietici, un QG Navale. I QG non sono utilizzati nel GIOCO BASE.



3.10 RAGGRUPPAMENTI

Fino ad un massimo di 4 unità della stessa fazione, possono essere raggruppate in uno stesso esagono, sia esso amico, vuoto, o occupato da truppe nemiche. Comunque, non più di una unità aerea può utilizzare un esagono come base aerea. Non più di 3 unità di terra possono essere raggruppate nello stesso esagono, di cui al massimo 2 possono essere unità di combattimento terrestri.

Esempio: possono raggrupparsi insieme nello stesso esagono: 3 QG/artiglierie, 2 QG/artiglierie più 1 fanteria/corazzato, 1 QG/artiglieria più 2 fanterie/corazzati, ma non 3 fanterie/corazzati. Durante l'attacco o la difesa, i giocatori possono utilizzare 1 unità aerea in più (2 in totale) per supportare il combattimento

3.11 PUNTI FORZA (PF)

Ogni unità ha una forza di combattimento determinata da quanti Punti Forza possiede. Ad esempio, gli Sciatori Finlandesi (2° e 4° Corpo) a piena forza hanno 5 PF. In combattimento l'unità tirerà tanti dadi quanti sono i suoi Punti Forza (PF) attuali. Un Punto Forza è di solito pari a una brigata.

3.12 PUNTI AZIONE (PA)

I QG hanno delle abilità speciali chiamate Punti Azione (PA). Questi Punti funzionano e sono riparati come i Punti Forza ma sono utilizzati dal QG per eseguire un numero di azioni speciali equivalenti al proprio valore attuale di AP.

3.13 LIVELLO TECNOLOGICO (TECH)

Definisce l'addestramento delle truppe, la loro esperienza e conseguentemente i loro valori in forza in combattimento, movimento,

ed abilità speciali. In BITE i livelli tecnologici sono predefiniti e gli avanzamenti tecnologici avvengono come indicato a seguire:

- Marzo '42: Fanteria Sovietica TECH 2
- Novembre '42: Corazzati Sov. TECH 2
- Gennaio '43: Caccia Sovietici TECH 2
- Luglio '43: Corazzati Tedeschi TECH 3
- Settembre '43: Bombardieri Sov. TECH 2
- Maggio '44: Caccia Tedeschi TECH 3
- Luglio '44: Corazzati Sovietici TECH 3
- Settembre '44: Fanteria Sov. TECH 3
- Ottobre '44: Fanteria Tedesca TECH 3
- Marzo '45: Bombardieri Tedeschi TECH 3

Di conseguenza nella Campagna (SBE9), una quantità prefissata di 4 PP gialli (nessuno per le altre Potenze) viene sottratta dal totale (50 PP) del Giocatore Sovietico per un totale di 46 PP disponibili per turno. Il livello tecnologico superiore è raggiunto con la ricerca scientifica, spendendo un certo numero di risorse per diversi turni di gioco. Comunque, queste sono regole non utilizzate in BITE, che verranno impiegate in combinazione con gli altri giochi della serie BITE. (Per maggiori dettagli vedi la Tabella dei Livelli Tecnologici).

Nota: Il Livello Tecnologico di un'unità non ha nulla a che vedere con i suoi Punti Forza.

3.14 POTENZA DI ATTACCO-DIFESA

La Potenza di Attacco-Difesa è l'abilità di colpire il nemico in combattimento.

Di solito la maggioranza delle unità colpisce con un 6, mentre i carri armati hanno una maggior potenza di attacco, e colpiscono con 5 e 6. Per le unità aeree, non si parla di Potenza di Attacco/Difesa, bensì di combattimento Aria-Terra e combattimento Aria-Aria. Gli aerei da Caccia di solito hanno un combattimento Aria-Aria migliore di quello Aria-Terra, mentre per i Bombardieri vale l'esatto contrario.

3.15 COLPI SUBITI E DANNI

I Colpi Subiti vengono applicati immediatamente dopo il tiro di dado, riducendo i PF dell'unità colpita. Per ridurre i PF di un'unità, bisogna ruotarla in senso antiorario per un numero di volte uguali ai Colpi Subiti.

Esempio: Un'unità di fanteria da 4 PF deve subire 4 colpi prima di essere distrutta, mentre un solo colpo la ridurrebbe a 3 PF.

L'unità con più PF deve essere ridotta per prima. Se due unità hanno gli stessi punti forza, il proprietario sceglie quale ridurre.

Scudo: alcune unità (ad esempio le unità da 7PF) possono incassare 2 colpi, prima di subire un danno ed essere ridotte (ruotate) (7.7.8).

3.16 FRAZIONI

Quando un'unità deve dimezzare o ridurre ad un quarto il proprio valore (punti movimento o Punti Forza), si arrotonda sempre per difetto.

3.17 ATTACCO MINIMO

Anche se ridotta ad un valore di PF inferiore a 1, un'unità tirerà sempre almeno 1 dado.

3.18 MOVIMENTO MINIMO

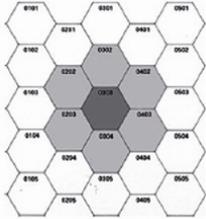
Anche se la capacità di movimento è ridotta ad un valore inferiore a 1, un'unità disporrà sempre di almeno 1 Punto Movimento.

BLOCKS IN THE EAST

3.19 ZONE DI CONTROLLO (ZOC)

Tutte le unità di terra, aeree e navali esercitano una "zona di controllo" (ZOC, Zone of Control). La ZOC rappresenta l'influenza di un'unità negli esagoni adiacenti: controllo dell'esagono, linee di rifornimento, ritirate, e movimento strategico ferroviario.

La ZOC normalmente viene esercitata in tutti e 6 gli esagoni adiacenti, con l'eccezione di esagoni occupati da unità nemiche.



Le unità impegnate in combattimento, gli aerei *in volo* e le navi *in mare* perdono immediatamente la loro ZOC.

Inoltre, la ZOC non si estende attraverso esagoni di acque profonde, stretti marittimi o esagoni interamente di lago, mare o esagoni costieri.

Nel Gioco Avanzato la ZOC non si estende nemmeno attraverso i lati degli esagoni di fiume.

Nota: ai fini di esercitare la ZOC non ha importanza se l'unità sia o meno rifornita (4.0).

3.20 POTENZE DELL'ASSE E UNITÀ RHG

Le forze dell'Asse sono rappresentate dalla Germania più i suoi alleati: Italia, Finlandia, Romania, Ungheria e Slovacchia.

Slovacchi e unità tedesche di sicurezza RHG (Rückwärtiges Heeresgebiet, unità delle retrovie) sono formazioni senza una reale efficienza di combattimento. Durante la guerra sono state utilizzate principalmente per azioni antipartigiane e non vengono utilizzate nel GIOCO BASE.

3.21 PRIMO TURNO: Unità "Congelate"

Durante il primo turno alcune unità sono congelate e non possono muoversi:

- Le unità ungheresi (H);
- le unità terrestri rumene e tedesche di stanza in Romania (R) (le restrizioni non valgono per Antonescu e per le unità aeree rumene e tedesche di stanza in Romania);
- le unità finlandesi (F);
- le unità Sovietiche all'interno di Leningrado (L), di Odessa (O) e del Distretto Militare del Caucaso (C) (unità con il pallino bianco, arancione e marrone).

Tutte queste unità sono considerate congelate, possono essere attaccate ma non possono essere mosse prima del secondo turno di gioco.

3.22 ESAGONO DI BATTAGLIA

Il combattimento in BITE avviene quando un giocatore porta almeno una sua unità all'interno di un esagono contenente una o più unità nemiche: quell'esagono è definito esagono di battaglia. In alcune situazioni, quando sono molte le battaglie disputate in esagoni adiacenti, potrebbe esser utile indicare tali esagoni di battaglia con dei segnalini, rimuovendo temporaneamente i blocchi unità dall'esagono di gioco,

posizionandoli in maniera che i valori siano visibili a entrambi i giocatori in uno spazio libero della mappa. Posizionando le unità di fronte a quelle nemiche, con il loro valore di forza (PF) attuale rivolto verso le unità nemiche.

4.0 RIFORNIMENTO

Le forze armate, per combattere a piena efficienza, richiedono vasti rifornimenti di cibo, acqua, munizioni, parti di ricambio e carburante.

Lo status di rifornimento è definito all'inizio del turno. Le unità se rifornite all'inizio del turno, operano a piena efficienza sino alla fase dello *Sfruttamento del Movimento Corazzato* (7.10).

4.1 FONTI DI RIFORNIMENTO PRINCIPALI

Le fonti di rifornimento delle nazioni in gioco sono le seguenti:

- Siberia (non Mosca!) per i Sovietici,
- Berlino per i Tedeschi,
- Belgrado per gli Italiani,
- Helsinki per i Finlandesi,
- Bucarest per i Rumeni,
- Budapest per gli Ungheresi, e
- Bratislava per gli Slovacchi.

4.2 ALTRE FONTI DI RIFORNIMENTO

Qualsiasi esagono di ferrovia o porto direttamente connesso con una fonte principale attraverso ferrovia o mare (non è necessario che ci sia una rotta marina BLU) è a sua volta fonte di rifornimento.

Nota: Non è necessario che l'esagono di ferrovia debba essere una città (naturalmente, molti porti sono città).

4.3 UNITÀ FUORI RIFORNIMENTO

Per essere rifornita, un'unità all'inizio del turno deve essere in grado di tracciare una linea di collegamento terrestre di massimo 3 esagoni verso la propria fonte di rifornimento. Questa linea di rifornimento può essere trovata attraverso qualsiasi esagono terreno, ma non

- attraverso esagoni di montagna o interamente di acqua,
- I rifornimenti non passeranno attraverso esagoni occupati da unità nemiche terrestri, o
- attraverso esagoni in ZOC nemica.

Nota: Un esagono che si trovi a far parte della ZOC di due o più unità di entrambi gli schieramenti non supporta nessuno e le linee di rifornimento ivi presenti non funzionano.

Un'unità che non può tracciare una linea di rifornimento a una fonte amica viene considerata "Fuori Rifornimento" e deve essere contrassegnata con un cilindro di plastica bianco (barile vuoto).

4.4 MANCANZA DI RIFORNIMENTI

Le unità rifornite sono in grado di agire normalmente.

Tutte le unità contrassegnate con un barile bianco non possono ricevere rimpiazzi di qualsiasi tipo durante la Fase di Produzione, hanno i loro Punti Movimento (PM) dimezzati e non possono attaccare durante la Fase di Combattimento.

Le unità aeree fuori rifornimento possono essere utilizzate solamente per missioni di trasferimento, da una base aerea amica ad un'altra, ma a raggio dimezzato. Tutte le unità contrassegnate come "Fuori Rifornimento" che non riescono ad esser rifornite entro la Fase Finale di Rifornimento alla fine di un turno, sono costrette alla resa e sono eliminate dal gioco (vedi più avanti e 7.9).



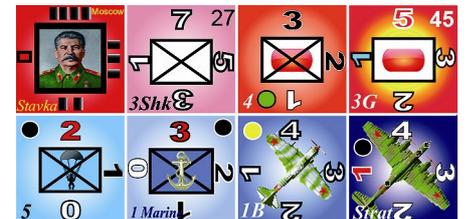
4.5 RESA

Ogni unità fuori rifornimento costretta alla resa durante la Fase Finale di Rifornimento, fornisce 1 PP al nemico e viene rimossa dalla mappa (potrà essere ricostruita in una successiva Fase di Produzione). Questo simula da parte del nemico il riutilizzo bellico di equipaggiamenti, veicoli, aerei, armi e manodopera catturati per proprio esercito. Nel GIOCO BASE il PP è di colore giallo, nel Gioco Avanzato il PP varia di colore a secondo dell'unità che si arrende (12.5). *Nota: le unità da 0 LF (artiglieria, fanteria o paracadutisti Sovietici, unità aeree di alleati minori dell'Asse) non si arrendono mai. Per essere distrutte devono essere ingaggiate in combattimento!*

5.0 LE NAZIONI IN GUERRA

5.1 UNIONE SOVIETICA (URSS)

Stalin pose molta enfasi sui numeri e sulla creazione di un esercito imponente, a scapito della qualità.



L'Armata Rossa era scarsamente equipaggiata, i suoi soldati non avevano alcun addestramento e i comandanti erano perlopiù scelti per ragioni politiche. Così, quando l'invasione ebbe inizio, non potevano sperare di competere con le superiori forze tedesche.

Amesso che l'Unione Sovietica sopravviva al massacro iniziale, essa può colmare la differenza iniziale con l'Asse contando su enormi riserve naturali, una sterminata estensione territoriale e abbondante mano d'opera.

I Sovietici nel gioco:

Tutte le unità dell'Armata Rossa e l'Aviazione Sovietica (*Voyenno-Vozdushnye Sily: VVS*) iniziano il gioco a livello TECH 1 in tutti i campi.

BLOCKS IN THE EAST

I sovietici tuttavia sono ben preparati per la guerra invernale e non soffrono alcuna penalità per combattere in condizioni di neve (snowy weather).

Nota: I Sovietici non hanno alleati minori nel gioco.

5.2 GERMANIA NAZISTA



Quando l'Operazione Barbarossa venne lanciata, le unità tedesche della Wehrmacht e della Luftwaffe erano altamente addestrate ed equipaggiate con le migliori armi del periodo.

Tuttavia, la Wehrmacht non era preparata a condurre una lunga campagna o per l'inverno russo.

E' imperativo per il Tedesco conquistare lo spazio vitale orientale (*Lebensraum*), ricco di industrie e aree minerarie, e distruggere la maggior parte dell'Armata Rossa prima che sia troppo tardi.

I Tedeschi nel gioco:

Tutte le unità Tedesche in gioco iniziano la partita con un livello TECH 2 in ogni campo, quindi hanno un considerevole vantaggio qualitativo in termini di movimento, forza d'attacco e abilità speciali.

Per ciascun turno la Germania può dare aiuti a tutti i suoi alleati minori, inviando loro Punti Produzione per riparare o ricostruire le loro armate fino ad un massimo di 3 PP per ciascun alleato/turno.

Nota: l'Italia e la Finlandia non hanno PP, quindi l'unico modo per costruire o riparare le proprie unità è chiedere aiuto alla Germania.

5.3 ALTRE POTENZE DELL'ASSE

A metà del 1941, gli Italiani e gli alleati minori dell'Asse (Rumeni, Ungheresi e Slovacchi; I Finlandesi sono un caso a parte) non avevano la stessa forza di combattimento ed esperienza delle forze Tedesche. Le truppe erano generalmente mal addestrate e mancavano di una reale volontà di combattere.

In aggiunta, il loro equipaggiamento era inadeguato per una guerra moderna.

Gli Alleati minori dell'Asse nel gioco:

Tutti gli alleati minori dell'Asse (con l'eccezione dei Finlandesi) e l'Italia iniziano il gioco con un livello TECH 1 in ogni campo. Quindi sono esattamente come le unità Sovietiche all'inizio del gioco (unità terrestri 3 PM, cavalleria 4 PM, colpiscono col 6...)

Le unità italiane, rumene, ungheresi e slovacche non possono operare nel territorio sovietico a nord della linea di confine verde.

I rispettivi aerei possono solamente supportare in combattimento le proprie unità nazionali.

Inoltre si noti che le unità rumene e quelle ungheresi non possono mai trovarsi o combattere nello stesso esagono: nel caso che questo succeda il giocatore dell'Asse deve eliminare immediatamente una di

queste unità prima che il normale combattimento sia risolto.

Per i Finlandesi vigono regole speciali (5.5).

5.4 ITALIA



L'Italia è una Potenza maggiore dell'Asse.

Nonostante il suo forte impegno nel teatro del Mediterraneo e la sua debolezza globale, il leader fascista Benito Mussolini volle che un corpo di spedizione italiano si unisse agli alleati tedeschi sul fronte Russo.

Gli Italiani sono stati spesso tenuti in scarsa considerazione dai Tedeschi, che li accusavano di scarso impegno e codardia.

In realtà la loro relativa inefficacia in combattimento dipendeva dallo scarso equipaggiamento, da armi obsolete e da ufficiali tatticamente incompetenti. In particolare le forze italiane, soprattutto nei ranghi inferiori (soldati e sottufficiali) si distinsero per il loro coraggio in numerosi scontri, come nella battaglia di Nikolaevka.



Assolutamente impreparati a questo tipo di guerra, senza equipaggiamento invernale e mal comandati, i soldati del Corpo di Spedizione Italiano in Russia (CSIR), successivamente ampliato ad Armata Italiana in Russia (ARMIR), furono mandati direttamente all'inferno.

Gli Italiani nel gioco:

L'Italia non possiede Punti Produzione, ma può sperare di riceverne dalla Germania.

Comunque le unità Italiane eliminate non possono essere ricostruite e vengono eliminate permanentemente dal gioco.

Le unità italiane possono operare solamente in Jugoslavia, Ex-Polonia e nell'Unione Sovietica a sud della linea di confine verde.

5.5 FINLANDIA

Dopo la sconfitta nella guerra invernale, le truppe del Maresciallo Finlandese Mannerheim cercavano una rivincita.

I soldati Finlandesi sono altamente addestrati, di un valore e di una tenacia senza pari



Durante la Guerra d'Inverno (1939-40) e nella successiva Guerra di Continuazione (1941-44) attaccarono, circondarono e distrussero un numero impressionante di divisioni Sovietiche, del tutto incapaci di resistere al loro impeto.

La Finlandia non aderì mai al Patto Tripartito, quindi non le fu imposta la Resa Incondizionata (vedi Resa Finlandese)



I Finlandesi nel gioco:

La fanteria inizia con un livello tecnologico di 2 (TECH 2), quindi le unità di fanteria e Mannerheim hanno 4 Punti Movimento. Se Mannerheim viene usato come artiglieria, colpisce tirando al 5 e al 6.

Grazie ai loro tiratori scelti, le unità finlandesi di fanteria ricevono 1 Bonus (7.7.6) quando difendono in foresta o palude all'interno delle loro zone di attacco (vedi). Le unità di sciatori Finlandesi inoltre ricevono anche 1 Bonus quando attaccano in foresta o palude nella loro zona di attacco. Infine TUTTE le unità finlandesi sono perfettamente preparate alla guerra invernale e non subiscono alcuna penalità in combattimento durante i mesi di neve.

A causa della loro logistica limitata, questi eccellenti soldati non sono in grado di combattere e muoversi molto lontano dalla loro Patria.

Così i Finlandesi (e le unità tedesche rifornite attraverso la Finlandia) non possono attaccare le unità Sovietiche dietro la linea indicata dai Pallini Bianchi (FAZ - Zona di Attacco Finnico) né possono muoversi, e nemmeno tracciare alcun tipo di rifornimento, a est o a sud del grande pallino bianco (FOA - Area Operativa Finlandese). La Finlandia non ha Punti Produzione, ma può sperare di averne dalla Germania.

I Tedeschi riforniti attraverso la Finlandia:

Essi non possono attaccare unità sovietiche fuori dalla zona d'attacco finnica.

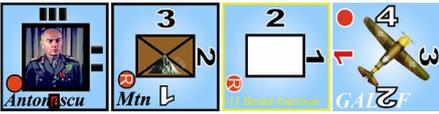
Non più di una unità tedesca può essere di stanza nei confini finlandesi del 1941, prima che l'Armata Rossa passi questo confine.

Resa Finlandese: Se, durante la *Victory Phase*, Vyborg è controllata dai Sovietici e 4 unità terrestri Finlandesi risultano eliminate dal gioco, la Finlandia si arrende.

Effetti: Le unità Finlandesi vengono rimosse dal gioco e la Finlandia diventa neutrale. Unità tedesche e Sovietiche eventualmente presenti in Finlandia devono iniziare il prima possibile l'evacuazione dalla Finlandia.

BLOCKS IN THE EAST

5.6 ROMANIA



Tra tutti gli alleati del Reich, i Rumeni sono stati quelli più impegnati sul Fronte Orientale, con oltre 600.000 uomini guidati dal Maresciallo Antonescu.

La Romania è inoltre il fornitore di petrolio più importante della Germania: perdere i giacimenti petroliferi di Ploesti equivarrebbe a perdere la guerra.

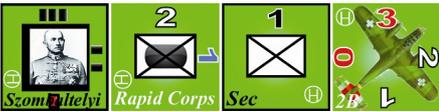
Le truppe di montagna Rumene si sono distinte in duri combattimenti – a volte persino a piedi nudi – e l'intero corpo alpino è stato disintegrato nelle furiose battaglie combattute sul Monte Elbrus, nel Caucaso, alla fine del 1942.

I Rumeni nel gioco:

I Rumeni possono solo operare in Russia (a sud della zona demarcata con i Pallini Verdi) e in Romania.

Nota: rivendicazioni territoriali sulla Transilvania rendevano il rapporto tra Ungheria e Romania impossibile. Unità Rumene e Ungheresi non possono mai raggrupparsi assieme nello stesso esagono (5.3), né operare o tracciare alcun tipo di rifornimento attraverso l'altra nazione.

5.7 UNGHERIA



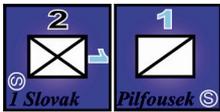
Gli Ungheresi erano guidati dal Generale, poi Maresciallo, Ferenc Szombathelyi.

Gli Ungheresi nel gioco:

Possono operare all'interno della loro nazione, in Jugoslavia, ex-Polonia e in Russia a sud della zona demarcata dai Pallini Verdi.

Nota: rivendicazioni territoriali sulla Transilvania rendevano il rapporto tra Ungheria e Romania impossibile. Unità Rumene e Ungheresi non possono mai raggrupparsi assieme nello stesso esagono (5.3), né operare o tracciare alcun tipo di rifornimento attraverso l'altra nazione.

5.8 SLOVACCHIA



Lo Stato fantoccio della Slovacchia governata da Monsignor Josef Tiso si unì sin dal principio alla Germania Nazista nella crociata anti-bolscevica, attraversando il confine Sovietico alla fine di giugno 1941.

Tuttavia, gli Slovacchi non erano preparati per sostenere un così grande sforzo bellico. Dopo un breve periodo furono ritirati dalla prima linea ed impiegati come guarnigioni di retrovia.

Gli Slovacchi nel gioco:

Gli Slovacchi possono operare in Slovacchia, nell'Ex-Polonia e in Unione Sovietica a sud della zona demarcata dai Pallini Verdi..

A parte questa limitazione sono trattati a tutti gli effetti come normali unità di un alleato minore dell'Asse (5.3)

6.0 UNITÀ

Nel gioco ci sono unità terrestri e unità aeree.

Le unità navali, ad eccezione di alcuni sommergibili tedeschi e italiani, non sono utilizzate in BitE.

In combattimento, ogni unità lancia tanti dadi quanti sono i propri Punti Forza.

Esempio: una brigata Ungherese da montagna da 1 PF lancerà 1 dado, mentre una potente armata d'assalto (Shock) della Siberia con 7 PF tirerà 7 dadi.

Le unità possono avere differenti potenze di attacco-difesa in base ai propri livelli tecnologici o nazionalità. La Potenza di attacco-difesa può variare a seconda che l'unità attacchi o difenda.

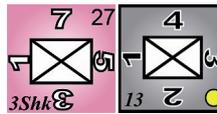
Un elevato livello tecnologico garantisce un significativo vantaggio in potenza di attacco-difesa, punti movimento e abilità speciali di ogni unità.

Nota: i termini "Bonus" e "Malus" sono modifiche al combattimento descritte in 7.7.6.

6.1 CLASSI DELLE UNITÀ DI FANTERIA

Fanno parte di questa categoria la Fanteria base, le Statiche, la Cavalleria, la Fanteria da Montagna (Alpini), l'Artiglieria, i Paracadutisti e i Marines (Fanti di Marina).

6.1.1 Fanteria Base e Statiche



La **fanteria base** è l'unità più economica di cui si può disporre. È ottima per la difesa e costituisce la spina dorsale di ogni buon esercito. Le fanterie sovietiche e delle potenze minori dell'Asse (salvo i Finlandesi) non avevano alcuna esperienza di combattimento nel 1941 ed erano mal addestrate e equipaggiate (TECH 1), mentre la fanteria tedesca aveva già una maggiore esperienza e risorse più ampie (TECH 2).

Al livello TECH 2 un'unità di fanteria è più veloce e ottiene 4 importanti abilità: la Modalità Riserva, l'Attacco Disperato e in casi speciali l'Assalto Anfibio ed l'Assalto Aviotrasportato. Infine, quando viene raggiunto TECH 3 la fanteria ottiene un Bonus in difesa, mentre l'artiglieria acquisisce un importante Bonus extra. Le Fanterie da Assalto (Shock) sovietiche hanno alle spalle una buona esperienza di combattimento, perché già impiegate nella guerra di confine Russo-Giapponese del 1938/39. Esse hanno il livello TECH 2 e 4 Punti Movimento.



Le **Statiche** sono unità incapaci di muoversi normalmente che possono solo spostarsi col Movimento Strategico Ferroviario (7.4) e col movimento navale (RO 18.0). Non possono attaccare o ritirarsi.

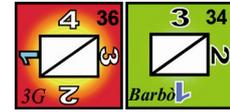
Anche se prive di rifornimento, non si arrendono, né vengono ridotte.

6.1.2 Fanteria da Montagna



Queste fanterie specializzate sono particolarmente adatte per i combattimenti in montagna: quando combattono in esagoni di collina o montagna non subiscono il Malus per l'attacco e ottengono 1 Bonus in difesa.

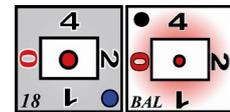
6.1.3 Cavalleria



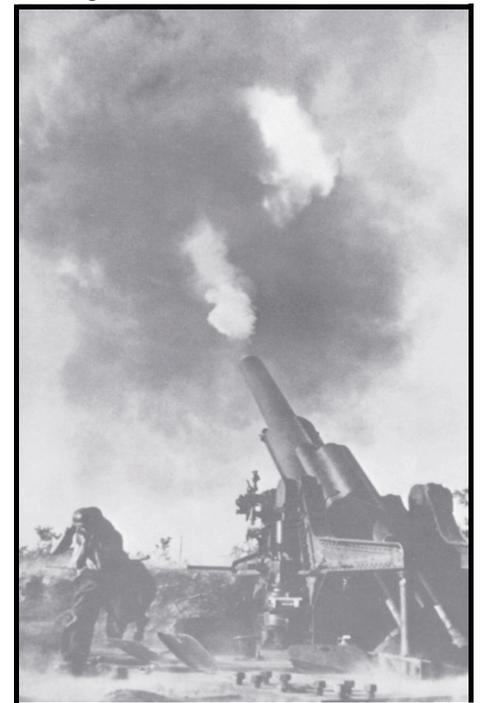
La Cavalleria è una classe speciale di unità di fanteria a cavallo. Sia in attacco che in difesa opera come una normalissima unità di fanteria ma è di 1 PM più veloce.



6.1.4 Artiglieria



L'Artiglieria muove come la fanteria, ma spara sempre prima di tutte le altre unità di terra e quando attacca, lo fa prima dell'artiglieria avversaria.



Quando pianifichi un buon attacco non dimenticarti di quest'arma potentissima! Quando attacca, l'artiglieria spara prima del nemico. Quando difende invece spara subito dopo l'artiglieria dell'attaccante.

BLOCKS IN THE EAST

Comunque sempre prima di ogni altra unità di combattimento terrestre.

L'artiglieria TECH 2 ottiene un Bonus in battaglia sia in attacco che in difesa e può seguire i Corazzati durante i BLITZ, mentre quando raggiunge TECH 3, colpisce addirittura al 4, al 5 e al 6 (attacco e difesa). Tuttavia, se si trova da sola e viene attaccata da unità terrestri nemiche, non spara affatto!

Esempio: la 4° armata tedesca (artiglieria), a 4 PF, viene attaccata da un bombardiere Strategico Sovietico da 4 PF.

Prima la 4° armata apre il fuoco di sbarramento antiaereo, tirando 4 dadi al 5 e 6 (TECH 2!), poi il bombardiere Sovietico, tira tanti dadi quanti sono i suoi Punti Forza rimanenti, colpendo al 6 (TECH 1)

Ricordati, che dopo aver sparato nel combattimento terrestre, l'artiglieria deve essere ridotta per simulare il consumo di munizioni.

A 0 LF l'unità non è più in grado di sparare fino a che non sarà rifornita di munizioni. Le artiglierie vengono ridotte dopo aver sparato nel combattimento terrestre. Nessuna riduzione invece avviene dopo il fuoco antiaereo!

6.1.5 Paracadutisti e Marines



Nel GIOCO BASE, le unità di fanteria speciali, cioè Paracadutisti e Marines, sono utilizzate esattamente come le altre unità di fanteria senza nessuna abilità speciale (RO 23.0 e 24.0).

6.2 CLASSI DELLE UNITÀ CORAZZATE

Le forze mobili hanno fatto la differenza in tutti i campi di battaglia della Seconda Guerra Mondiale in cui furono utilizzate, soprattutto se ben comandate. Le unità corazzate hanno la capacità di muoversi ed attaccare due volte nello stesso turno, quindi possono facilmente accerchiare e distruggere le forze nemiche. In BITE sono presenti due tipi di unità corazzate:

- **Meccanizzati:** carri leggeri, fanteria meccanizzata.
- **Corazzati:** carri medi, carri pesanti.

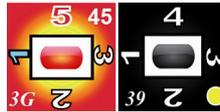
6.2.1 Meccanizzati



Le Unità Leggere Meccanizzate non hanno lo stesso potere di attacco dei Carri armati medi e pesanti, ma vengono utilizzate, soprattutto nella *Fase di Movimento Extra dei Corazzati*, per ridurre i vuoti tra i corazzati che avanzano, e la fanteria di linea.

A TECH 2 muovono più velocemente e ottengono 1 Bonus in difesa. Inoltre, acquisiscono la capacità Blitz, il Movimento Extra, l'Attacco Panzer e la Modalità Riserva. Al TECH 3 ottengono 1 Bonus addizionale sia in attacco che in difesa e diventano praticamente dei mezzi d'assalto inarrestabili.

6.2.2 Corazzati



I carri armati medi e pesanti sono le unità terrestri più forti del gioco. La loro presenza sul campo di battaglia conferisce un grande vantaggio rendendo facile attaccare e accerchiare le forze nemiche.

Al livello base attaccano col 6 e difendono al 5 e al 6.

Quando raggiungono il TECH 2, attaccano al 5 e al 6, muovono più velocemente (4 PM invece di 3) ed possono andare in Modalità Riserva. A TECH 3 diventano carri pesanti: attaccano e difendono al 4, 5 e 6.



6.3 CLASSI DELLE UNITÀ AEREE

Di base esistono due tipi di Aerei in BITE: caccia e bombardieri.

6.3.1 Caccia



La caccia sono l'equivalente della fanteria per l'aviazione. Sono economici e ottimi per scortare i preziosi bombardieri, anche se hanno un corto raggio operativo.

Al TECH 2 ottengono un Bonus nel combattimento aereo (colpiscono al 5 e 6) e diventano capaci di attaccare le truppe nemiche a terra (tirando 6) e di seguire i corazzati nei BLITZ.

Al TECH 3 diventano caccia a reazione aumentando il raggio di azione a 10 esagoni. Hanno inoltre la capacità di combattimento aerea a colpire al 4, 5 e 6 e quella a terra a 5 e 6.

La caccia attaccati a terra da formazioni aeree nemiche possono immediatamente decollare e combattere (scrambling 7.6.1). Se invece i caccia sono attaccati a terra da unità terrestri e non ci sono altre unità terrestri amiche nell'esagono, devono immediatamente evacuare in una base aerea amica entro il loro raggio operativo subendo la perdita di 1 PF, e se questo non è possibile devono essere eliminati (7.6.2).

6.3.2 Bombardieri



I bombardieri sono l'arma migliore per bombardare al suolo e indebolire le formazioni nemiche, aeree e terrestri. Sono molto costosi e molto fragili, e necessitano di una scorta di caccia per difendersi dagli attacchi degli aerei da caccia nemici.

Quando raggiungono il TECH 2 ottengono un Bonus nell'attacco al suolo (colpiscono con 5 e 6), diventano capaci di sostenere combattimenti aerei contro i caccia nemici (colpiscono al 6) e di seguire i Corazzati nei BLITZ.

A TECH 3 diventano bombardieri pesanti con un raggio di azione aumentato a 15 esagoni, colpiscono al 5 e al 6 nel combattimento aereo e al 4, 5 e 6 nel bombardamento al suolo.

I Sovietici possiedono come unità aerea speciale l'*Aviatsiya Dal'nego Deystviya* (bombardieri strategici a lungo raggio), che opera come gli altri bombardieri ma con un raggio operativo di 15 esagoni già da TECH 1 e non necessitano di ricognizioni aeree per attaccare a piena forza (RO 19.0).

Se attaccati da unità aeree nemiche, i bombardieri al suolo non decollano nel primo round di combattimento (7.6.1).

Se i bombardieri al suolo vengono attaccati da unità nemiche terrestri e non sono assieme ad altre unità amiche nell'esagono, prima subiscono inermi un round di combattimento e poi devono immediatamente ritirarsi ad una base aerea amica in raggio e perdere 1 PF. Se questo non è possibile i bombardieri devono essere eliminati (7.6.2).

6.4 QUARTIER GENERALI (QG)



Rappresentano i comandi ma anche le risorse fondamentali, munizioni, benzina, cibo e quant'altro necessario all'armata.

I QG Corazzati (ma *non* i QG Aerei, il QG della Marina Sovietica, e i QG Supremi Nazionali) possono operare come unità di artiglieria, dopo aver sparato sono ridotti di 1 PF. Comunque come l'Artiglieria, se si trovano da soli, non combattono affatto.

Se inviate direttamente in battaglia, queste unità operano hanno la stessa capacità di combattimento dei carri. QG Aerei, il QG della Marina Sovietica e i QG Supremi Nazionali sono solamente unità di supporto. Hanno capacità di fuoco antiaereo e, se attivati possono effettuare azioni speciali: il movimento navale (18.0), la ricognizione aerea (19.0), inviare unità aeree in battaglia (13.0), ecc.

Nota: Quartier Generali corazzati, aerei e della Marina Sovietica non sono utilizzati nel GIOCO BASE.

6.5 CANNONI ANTIAEREI (AA)

Ogni unità di terra (QG inclusi) in BITE possiede un valore di difesa antiaerea (AA). Se attaccata da aerei nemici, l'AA prova ad abbattere gli aerei nemici prima che questi bombardino od attacchino al suolo. La sua forza è uguale alla Potenza Difensiva e tirerà tanti dadi di AA per quanti PF possiede. Esempio: la 4° armata tedesca, a 4 PF, viene attaccata da un bombardiere Strategico Sovietico da 4 PF. Prima la 4° armata apre il fuoco di sbarramento antiaereo, tirando 4 dadi al 5 e 6 (TECH 2!), poi il bombardiere Sovietico, tira tanti dadi quanti sono i suoi Punti Forza rimanenti, colpendo al 6 (TECH 1)

BLOCKS IN THE EAST

7.0 SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco inizia quando il piazzamento iniziale è terminato. BITE è giocato a turni, ognuno rappresenta un mese di tempo reale. Ogni turno è diviso in fasi che devono essere svolte in un preciso ordine.

Dopo aver determinato le condizioni meteorologiche (solo in Maggio e Ottobre), il giocatore dell'Asse completerà tutte le fasi indicate nella Sequenza di Gioco. Poi sarà il turno del giocatore sovietico.

Dopo che entrambi i giocatori avranno completato le loro fasi, si verificheranno le condizioni di vittoria, a quel punto il turno sarà finito e ne inizierà uno nuovo.

A. Condizioni Meteorologiche

Maggio e Ottobre (solo RA)

B. Turno dell'Asse

1. Guerra Strategica (solo RA)
2. Controllo del Rifornimento
3. Produzione, Arrivo di rinforzi, Rimozione di unità e Disbanding
4. Movimento Strategico Ferroviario
5. Movimento
6. Reazione del Difensore
7. Combattimento
8. Blitz
9. Verifica Status Rifornimento
10. Extra Movimento Corazzato

C. Turno Sovietico

Identico a quello dell'Asse 1-10

D. Check Condizioni di Vittoria

7.1 GUERRA STRATEGICA

Questa fase non è inclusa nel GIOCO BASE. Ha importanza solamente nel GIOCO AVANZATO utilizzando la RO 35.0.

7.2 RIFORNIMENTO

Il giocatore attivo controlla che le sue unità siano in rifornimento e appone un barile bianco su quelle che non lo sono (4.0).

7.3 PRODUZIONE

Le industrie e i centri urbani/minerari, se in grado di funzionare come fonte di rifornimento (4.2), ogni turno producono un certo numero di Punti Produzione (PP) (3.6 / 11.0). Questi PP possono essere utilizzati per ripa-rare unità in gioco e/o ricostruire quelle distrutte:

- ogni PF **nero** delle unità costa 1 PP
- ogni PF **bianco** 2 PP
- ogni PF **rosso** 3 PP
- i PF **blu** non possono essere ricostruiti.

Il giocatore attivo può spendere tutti, alcuni o nessuno dei suoi PP accumulati.

Punti produzione non utilizzati sono conservati per usi futuri nell'apposita casella in mappa (SAVED PP BOX).

Poi, il giocatore attivo verifica sull'Ordine di Battaglia in mappa quali rinforzi (nuove unità) o rimozioni sono disponibili per il turno.

7.3.1 Nuove Unità

Salvo eccezioni, unità ricostruite e rinforzi possono essere piazzate in qualsiasi esagono di città maggiore della madrepatria, controllata e in grado di funzionare da sorgente di rifornimento, non più di 1 unità per città maggiore.

Nota: solo a questo scopo, la Polonia è trattata come paese natale per le unità italiane.

In tutte le capitali nazionali e a Stalingrado e Leningrado possono essere piazzate 2 unità. I corazzati devono essere piazzati in una fabbrica (rossa) di corazzati.

Unità aeree e paracadutisti devono entrare in una fabbrica (blu) aeronautica.

Fanti di marina Sovietici possono solamente essere piazzati nei cantieri navali di Sebastopoli e/o Leningrado.

Le unità di rinforzo entrano in gioco al livello di PF indicato sull'Ordine di Battaglia sulla mappa (normalmente a piena forza).

7.3.2 Restrizioni ai rinforzi

Unità ricostruite o di rinforzo possono essere piazzate solamente nelle città che siano in grado di funzionare come fonte di rifornimento.

I rinforzi appena piazzati, possono raggrupparsi, oltre ai limiti consentiti, sino alla seguente Fase di Movimento.

Se il luogo di arrivo dei rinforzi non soddisfa queste condizioni, il piazzamento deve essere rinviato.

7.3.3 Ritardare i rinforzi

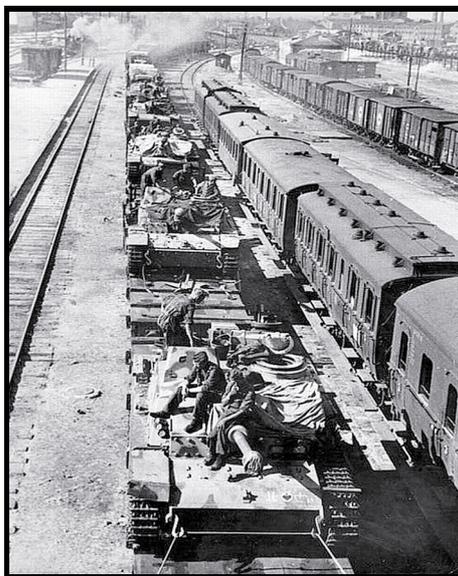
Rinforzi che siano stati rinviati o che il giocatore non abbia voluto piazzare possono essere messi in gioco, senza alcuna penalità, durante la propria Fase di Produzione di ogni turno seguente.

7.3.4 'Sciogliere' le Unità

Dopo aver completato la produzione, il giocatore attivo può volontariamente sciogliere un qualsiasi numero di proprie unità purchè rifornite. Queste unità possono essere ricostruite a partire dal successivo turno.

7.4 MOVIMENTO STRATEGICO FERROVIARIO (MSF)

Lo Movimento Strategico Ferroviario (MSF) permette l'immediato riposizionamento di un certo numero di truppe da un'area ad un'altra. E' il modo migliore per muovere nuove unità verso il fronte. Viene soprattutto utilizzato per ammassare truppe prima di lanciare un'offensiva a sorpresa in un'area scarsamente difesa dal nemico, o per rinforzare un'area sotto attacco.



I Sovietici possono fare un Massimo di 5 Movimenti Strategici Ferroviari per turno. L'Asse ha disponibili solamente 4 Movimenti Strategici Ferroviari per turno in Unione Sovietica, più uno nella Finnish Operative Area

Le Forze dell'Asse possono comunque fare un illimitato numero di MSF fuori dal territorio dell'Unione Sovietica, purchè paghino 1AP/PP giallo per ciascuno di essi..

Con ciascun MSF un giocatore può spostare 1 unità, ma il trasferimento deve essere pagato con 1 PP giallo o con 1 AP di un QG (3.12 / 13.0).

Per poter utilizzare il movimento ferroviario un'unità deve iniziare il turno rifornita in un esagono contenente una linea ferroviaria e non adiacente ad unità nemiche. Potrà muovere di una qualsiasi distanza su ferrovia, ma non potrà passare o finire il movimento in esagoni adiacenti ad unità nemiche. Dopo questa fase, le unità possono muovere normalmente durante la fase di movimento.

7.5 MOVIMENTO

Le unità possono essere mosse da sole o a gruppi, Le unità devono essere mosse tracciando un cammino continuo di esagoni sulla mappa. Gli esagoni non possono essere saltati o evitati.

7.5.1 Numero di unità da muovere

Nel GIOCO BASE, il giocatore attivo può muovere quante unità desidera senza restrizioni.

7.5.2 Ordine di Movimento delle Unità

Il giocatore attivo muove sempre per prime le sue unità terrestri e successivamente le sue unità aeree.

Il giocatore attivo può muovere un qualsiasi numero di unità aeree rifornite verso qualsiasi esagono di battaglia entro 5 esagoni (caccia), 10 (bombardieri), o 15 (bombardieri sovietici a lungo raggio) dalle loro basi aeree.

In alternativa, può riposizionare un qualsiasi numero di unità aeree dalla base in cui si trovano ad un'altra, raddoppiando il loro movimento (*rebasing*).

Unità aeree fuori rifornimento possono solo essere riposizionate ad altre basi, ma hanno autonomia dimezzata.

7.5.3 Costi e Punti Movimento (PM)

Ogni unità possiede una capacità di movimento espressa in PM variabile a seconda del tipo di unità e del Livello Tecnologico.

Esempio: un'unità terrestre sovietica di TECH 1 ha 3 PM, mentre una TECH 2 dell'Asse ha 4 PM.

Un'unità di terra spende un certo numero di PM per esagono a seconda del tipo di terreno in cui entra:

- Pianura 1 PM
- Foresta 2 PM
- Collina 2 PM
- Montagna 3 PM
- Palude 3 PM

Nota: attraversare un fiume non costa PM addizionali.

BLOCKS IN THE EAST

Senza considerare i costi del terreno, un'unità Aerea spende 1 PM per esagono in cui entra. Nessuna unità può entrare in un esagono se non ha sufficienti PM per farlo.

I Punti Movimento non utilizzati sono persi. Non sono trasferibili da un'unità ad un'altra o accumulabili da un turno ad un altro. Le unità possono passare attraverso esagoni contenenti unità amiche senza penalità, pagando i normali costi per il terreno.

In fase di movimento non si considerano i limiti del raggruppamento (3.10). Il movimento termina necessariamente quando un'unità entra in un esagono contenente una unità nemica. Un'unità terrestre può muovere in un esagono in ZOC nemica, mentre un'unità in ritirata non può farlo (7.7.15).

Unità aeree possono entrare e/o passare attraverso esagoni contenenti unità nemiche senza penalità.

Nota: i PM delle unità fuori rifornimento sono dimezzati.

7.5.4 Esagoni con Limitazioni

Unità di terra non possono (a differenza delle unità aeree) entrare e passare attraverso esagoni contenenti solo acqua.

Le unità possono entrare esagoni di costa (contenenti sia acqua che terra) ai normali costi di movimento, ma non possono muovere in esagoni incompleti sui lati mappa.

Esagoni Incompleti: Gli esagoni incompleti (bordi della mappa) non sono giocabili, anche se, in alcuni casi, producono Punti Produzione, come Sverdlovsk.

L'ultima linea di esagoni giocabile è quella che passa attraverso Salla. L'ultima colonna di esagoni è quella che passa attraverso Magnitogorsk.

Eccezione: Teheran è un esagono di gioco.

7.5.5 Movimento attraverso gli Stretti e Aree Fuori Mappa (Frecce Rosse)

Il movimento attraverso le Frecce Rosse stampate sulla mappa in corrispondenza di stretti e aree fuori mappa costa 3 PM.



Il giocatore attivo, se non controlla entrambi gli esagoni collegati dalle frecce, potrà far attraversare questi particolari esagoni solamente ad unità che appartengono alla categoria delle fanterie.

Stretto di Kerch: per poter attraversare lo Stratto di Kerch, il giocatore dell'Asse deve anche controllare Sebastopoli al momento del tentativo (vedi esempi di gioco).

7.6 REAZIONE AEREA DEL DIFENSORE

Dopo che il giocatore attivo ha mosso tutte le sue unità, il giocatore inattivo ha la facoltà di reagire muovendo un illimitato numero di unità aeree a qualsiasi esagono di battaglia

entro 5 (caccia), 10 (bombardieri), o 15 (Bombardieri sovietici a lungo raggio) esagoni dalle loro basi aeree. Unità aeree che si trovino già in esagoni di battaglia non possono essere spostate in altri esagoni, vengono considerate come attaccate a terra (fanno eccezione i caccia: vedi dopo).

7.6.1 Attaccare le Basi Aeree

Il giocatore attivo può inviare le sue unità aeree (caccia e bombardieri, se hanno almeno 1 Punto Forza) contro gli aeroplani nemici al suolo. I caccia del giocatore inattivo che subiscono l'attacco (da soli o assieme ad altre unità di terra), decollano immediatamente e combattono (scrambling), mentre i bombardieri devono rimanere a terra, subendo l'eventuale bombardamento, per il primo round di battaglia. Entrambi i giocatori possono ritirare le proprie unità aeree alla fine di ogni round di combattimento, e subito dopo la Fase di Combattimento Aereo (7.7.13).

7.6.2 Evacuazione Aerea

Se un'unità terrestre del giocatore attivo (l'attaccante) entra in un esagono aeroporto dove stazionano al suolo esclusivamente unità aeree nemiche, durante la successiva fase di combattimento, quest'ultime devono immediatamente evacuare la base: perdono 1 PF e si riposizionano in una base aerea amica in raggio (se disponibile: 7.7.16). Se non possono completare l'evacuazione si considerano distrutte sul posto.

7.7 COMBATTIMENTO

L'ordine di svolgimento dei combattimenti, quando ne vengono programmati più d'uno, è deciso dal giocatore attivo.



Un combattimento deve essere completamente concluso prima di procedere al successivo. Ogni unità in grado di combattere *deve* partecipare alla battaglia. Ogni battaglia è risolta fase per fase:

ROUND DI COMBATTIMENTO

1. Combattimento Aereo
2. Antiaerea
3. Incursione Aerea contro unità terrestri
4. Artiglieria (prima l'attaccante)
5. Combattimento terrestre (prima il difensore)

7.7.1 Combattimento Aereo

Questa fase avviene solamente se entrambi gli schieramenti hanno delle unità aeree nell'esagono di battaglia e *uno dei due abbia almeno un caccia*; diversamente si passa alla fase seguente.

In questa fase le unità aeree dei due giocatori combattono tra loro simultaneamente. Le unità aeree tirano 1 dado per ogni PF che possiedono.

All'inizio del gioco e per alcuni turni successivi, i caccia tedeschi colpiscono col 5 e col 6 mentre tutte le altre unità aeree colpiscono col solo col 6.

I colpi sono applicati immediatamente: ogni colpo inflitto riduce 1 unità aerea di 1 PF.

Dopo ciascun round di combattimento aereo, i due partecipanti possono decidere di ritirarsi (il difensore sceglie per primo).

Se nessuno si ritira, inizia immediatamente un altro round di combattimento aereo.

7.7.2 Sbarramento Antiaereo

Questa fase è possibile solo se almeno uno schieramento ha unità Aeree nell'esagono di battaglia.

Prima che le unità aeree possano attaccare le unità nemiche al suolo, devono subire il fuoco antiaereo dalle unità nemiche di terra.

- Unità terrestri tirano 1 dado per PF.
- Città grandi o fortezze tirano 2 dadi ciascuna.
- Città piccole o bunker tirano 1 dado ciascuna.

La capacità AA di un'unità è pari al valore della sua difesa (*DF, Defensive Firepower*): all'inizio del gioco e per alcuni mesi successivi Bunker, Forte, Corazzati tedeschi (carr, meccanizzati e QG corazzati), altri carr, e QG Corazzati sovietici colpiscono col 5 e col 6. Tutte le altre unità terrestri e città col solo 6. I danni sono assegnati immediatamente.

Ogni colpo normalmente causa 1 danno e riduce di 1 PF l'unità aerea nemica. Alcune unità aeree devono subire 2 colpi prima di subire 1 danno e la riduzione di 1 PF (7.7.8). Le unità aeree rispondono al fuoco nella fase seguente.

Ricorda: le artiglierie e i QG non vengono ridotti dopo aver sparato nella fase di Fuoco Antiaereo!

7.7.3 Incursione aerea al suolo

Le unità aeree sopravvissute alle due fasi precedenti, ora possono attaccare le unità terrestri. Ogni unità aerea tira 1 dado per ogni PF. Caccia Tedeschi, e bombardieri Sovietici e Minori dell'Asse colpiscono col 6 quando attaccano a terra. I bombardieri Tedeschi colpiscono con 5 e 6. Tutte le altre unità Aeree non sparano. I danni sono assegnati immediatamente.

Ogni colpo riduce 1 unità terrestre nemica di 1 PF. Alcune unità aeree devono subire 2 colpi prima di subire 1 danno e la riduzione di 1 PF (7.7.8).

7.7.4 Fuoco di artiglieria

L'artiglieria dell'attaccante spara per prima, poi quella del difensore risponde al fuoco (questo combattimento non è simultaneo). Ogni unità di artiglieria tira 1 dado per PF e all'inizio del gioco colpisce col 6 (quella Tedesca e Mannerheim anche al 5). I danni sono assegnati immediatamente. Ogni colpo causa 1 danno e riduce 1 unità nemica di 1 PF. Alcune unità terrestri possono incassare 2 colpi prima di subire 1 danno e la riduzione di 1PF (7.7.8). Dopo il tiro dei dadi, l'artiglieria è ridotta (ruotandola in senso antiorario) questo simula il consumo di munizioni (un artiglieria da 4 PF è ridotta a 2 PF dopo che ha sparato).

BLOCKS IN THE EAST

7.7.5 Combattimento terrestre

Dopo che le artiglierie dell'attaccante e del difensore hanno sparato, faranno fuoco tutte le altre unità terrestri cominciando da quelle del difensore (il combattimento non è simultaneo).

Ogni unità terrestre tira 1 dado per ogni PF. Per determinare la Potenza di fuoco di ciascuna unità terrestre si consulti la Tabella dei Livelli Tecnologici. I danni sono applicati immediatamente. Ogni danno riduce di 1 PF l'unità. Per alcune unità sono necessari 2 colpi per causare 1 danno e ridurre l'unità di 1 PF (7.7.8).

Questo conclude il round di combattimento terrestre. Round addizionali possono essere combattuti come indicato in 7.7.12.



7.7.6 Modifiche al combattimento

Il terreno contenuto nell'esagono della battaglia modifica i valori di combattimento di attacco e difesa delle unità terrestri aggiungendo un Bonus alla difesa o un Malus all'attaccante. Aggiungere 1 Bonus aumenta la capacità di fuoco: migliora la capacità di colpire di + 1.

Esempio: I carri sovietici difendono normalmente col 5 e 6; con 1 Bonus invece difendono con 4-6.

Subire 1 Malus comporta la riduzione della capacità di colpire dell'unità dimezzando il numero di dadi rispetto ai PF dell'unità. Il terreno modifica i valori di combattimento delle unità terrestri e AA attaccanti, ma non quello delle unità di supporto (artiglierie e QG) o unità aeree.

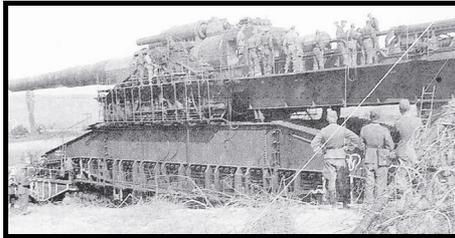
Altri terreni, quali fortezze e bunker, modificano i valori di tutte le unità attaccanti (per dettagli, vedi la tabella delle Modifiche del Terreno sulla mappa o la scheda 1 a seguire).

I combattimenti tra aerei e il combattimento aereo contro unità terrestri non sono modificati dal terreno (ma possono subire modifiche a seconda dalle condizioni meteorologiche come anche la ricognizione aerea quando si utilizza il RA). Normalmente, solo il combattimento terrestre e l'AA sono modificati dal terreno. In tutti gli altri casi si aggiungano i Bonus/Malus normalmente (vedi RA e RO).

Se una particolare unità riceve contemporaneamente un Bonus e un Malus, i giocatori possono accordarsi che questi si annullino l'uno con l'altro.

Esempio: un Corpo Alpino da 4PF, che attacca in montagna riceve 1 Malus e 1 Bonus al tempo stesso. Invece di tirare 2 dadi al 5 e 6, può tirare 4 dadi al 6.

Questi accordi vanno presi all'inizio della partita da entrambi i giocatori e mantenuti per tutta la durata della partita.



7.7.7 Modifiche Cumulative

Tutte le modifiche sono cumulative. *Esempio 1: Un carro tedesco di PF 5 normalmente attacca con 5 dadi. Se subisce un Malus (dimezzato), tirerà solo la metà dei dadi arrotondato per difetto: 2 dadi. Se subisce 2 Malus, es. per attaccare in un esagono di foresta attraversando un fiume, la sua forza di combattimento sarà ridotta ad 1 quarto e tirerà 1 solo dado.*

Esempio 2: un'unità di fanteria TECH 1 colpisce col 6. Se difende in un esagono di foresta, che inoltre contiene una città maggiore e dietro un fiume, riceverà 1 bonus sia per il fiume che per la città e colpirà col 4-6. Un attaccante riceverà invece 1 Malus per il fiume, uno per la foresta e uno per la città maggiore.

Dadi cumulativi: Quando due o più unità nella stesso esagono di battaglia ricevono lo stesso MALUS, prima somma i loro Punti Forza, e dopo dividi il totale. L'eventuale dado extra è lanciato dall'unità più debole. *Esempio: Un corazzato Sovietico da 3 Punti Forza che colpisce a 5-6 attacca in foresta insieme a una fanteria Sovietica da 3 Punti Forza. Entrambi sono dimezzati dal MALUS, quindi tirano 3 dadi e non 2: 1 dado al 5-6, 2 dadi al 6.*

7.7.8 Danni

I danni vengono assegnati ruotando il segnalino dell'unità in senso antiorario per il numero di colpi che subisce. Così, un'unità danneggiata vedrà diminuita la propria forza di combattimento.

Alcune unità possono incassare 2 colpi prima di subire 1 danno ed essere ridotte (ruotate): se subiscono 1 colpo, devono essere contrassegnate appositamente (con un dado o ruotando di 45° se posizionate orizzontalmente sul piano di gioco) finché non vengono colpite una seconda volta o termina la battaglia (non il round!).

7.7.9 Distribuire i Danni

A meno che una fazione abbia solamente un'unità coinvolta nel combattimento, i danni possono essere distribuiti su differenti unità. L'unità più forte subisce sempre per prima il danno fino alla riduzione di livello. Se due unità possiedono la stessa forza il giocatore che le controlla sceglie a chi assegnare il danno.

7.7.10 Eliminare le unità

Un'unità è eliminata e rimossa dalla mappa quando il numero di danni è uguale o superiore ai PF dell'unità.

Esempio: Se un'unità da 1 PF subisce 1 danno, è immediatamente eliminata.

La maggior parte delle unità di supporto ha un valore base di PF 0 (come le artiglierie) e queste unità non vengono eliminate se ridotte a zero: esse rimangono in gioco

SCHEDA 1: MODIFICATORI DI TERRENO

Tutte le unità terrestri

Foreste, Colline, Montagne e Paludi: Tutte le unità terrestri attaccanti (e le loro AA), eccetto le artiglierie, subiscono 1 Malus.



Fiumi: Tutte le unità terrestri attaccanti e le loro AA, tranne l'artiglieria, subiscono 1 Malus nell'attraversare il fiume. Tutte le unità terrestri in difesa, salvo l'artiglieria e AA ricevono 1 Bonus se tutte le unità dell'attaccante attraversano il fiume.

Città Maggiori: Tutte le unità terrestri attaccanti e le loro AA, tranne l'artiglieria, subiscono 1 Malus e tutte le unità terrestri in difesa, salvo l'artiglieria e AA ricevono 1 Bonus.

Stretti e Frece Rosse: Come per i fiumi, ma l'attaccante riceve un Doppio Malus.



Ricorda: se il giocatore attivo non controlla entrambi gli esagoni collegati dallo stretto, potrà attraversare lo stretto solo con unità di Fanteria (7.5.5).

Pianure, Luoghi di Battaglia Storici, Città Minori: Questi esagoni non causano modifiche, salvo che non contengano anche altri tipi di terreno.

Tutte le unità

Fortezze: Leningrado, Oranienbaum e Sebastopoli sono fortezze difficilmente conquistabili se ben difese.



Tutte le unità attaccanti subiscono 2 Malus (sono ridotte a un quarto), mentre tutte le unità terrestri in difesa, eccetto l'artiglieria e AA, ricevono 2 Bonus.

Se una fortezza cade in mani nemiche si trasforma immediatamente in un bunker e in BITE non potrà essere ricostruita.

Il Cannone Pesante d'Assedio *Gustav* non subisce nessun Malus quando attacca un esagono fortezza, riceve invece 1 Bonus (26.0).

Bunker (La base di Hanko e la Trincea Tartara *Tatarenwall* ad Armjansk e a Solone Ozero):



Sebbene molte trincee e fortificazioni di diversi tipi furono costruite durante la guerra sul Fronte Orientale, si scelto di rappresentarne solo alcune nel gioco. Tutte le unità terrestri e aeree attaccanti subiscono 1 Malus mentre tutte le unità terrestri in difesa, eccetto artiglierie e AA ricevono 1 Bonus.

Il Cannone Pesante d'Assedio *Gustav* non subisce nessun Malus quando attacca un esagono bunker, riceve invece 1 Bonus (26.0).

Se un bunker cade in mani nemiche viene immediatamente distrutto e non può essere ricostruito in BITE.

Nota: l'esagono Solone Ozero contiene un bunker in un esagono di palude.

fino a che non rimangono da sole con unità combattenti terrestri nemiche.

BLOCKS IN THE EAST

7.7.11 Assegnare i Danni in Eccesso

Se tutte le unità di una fazione coinvolte in un combattimento sono state eliminate, eventuali danni in eccesso sono persi.

7.7.12 Round aggiuntivi di Combattimento

Se al termine del round di combattimento terrestre le unità di una fazione non sono state eliminate o ritirate (7.7.13, il difensore sceglie per primo), i giocatori devono combattere un round aggiuntivo di combattimento cominciando dal fuoco di sbarramento anti-aereo (7.7.2). Successivi round di combattimento seguono la stessa procedura e regole come nel primo round di combattimento, iniziando dalla fase del Combattimento Anti-Aereo (7.7.2).

7.7.13 Ritirarsi

Dopo ogni round di *Combattimento Aereo*, alcuni o tutti i caccia e bombardieri di entrambe le fazioni possono volontariamente ritirarsi, mentre le unità terrestri devono rimanere nell'esagono di battaglia.

Dopo ogni round di *Combattimento Terrestre*, alcune o tutte le unità terrestri e aeree possono volontariamente ritirarsi, mentre le unità che rimangono nell'esagono proseguono il combattimento.

Il difensore sceglie sempre per primo. Se il difensore non si ritira, l'attaccante può a sua volta decidere se ritirare tutte o alcune delle sue unità dall'esagono di battaglia. Se nessuna fazione si ritira, si proseguirà con un altro round di combattimento

7.7.14 Direzione della Ritirata

Il giocatore che la controlla, decide dove ritirare le sue unità terrestri/aeree.

Se più unità devono ritirare possono farlo in più esagoni adiacenti (o basi aeree), sempre che si rispettino le regole 7.7.15-16.

Le unità possono ritirarsi solamente in esagoni liberi o controllati da forze amiche/alleate.

Nessuna unità può ritirarsi in una ZOC nemica o in esagoni parziali dei lati della mappa. Il movimento di ritirata non è mai conteggiato nei PM e non costa punti movimento.

7.7.15 Ritirare le Unità Terrestri

Per le unità terrestri l'esagono di ritirata adiacente deve essere,

a) a partire dall'esagono di battaglia, in una direzione che permetta di raggiungere una Fonte di Rifornimento *senza allungare* la distanza dalla Fonte di rifornimento e senza passare attraverso:

- esagoni di sola acqua,
- ZOC nemiche,
- città controllate dal nemico,
- esagoni occupati da unità nemiche (anche se aeree in volo!),
- un altro esagono di battaglia.

b) L'esagono di ritirata adiacente può essere in ogni direzione, a patto che contenga solamente unità amiche o una città amica (fortezza, maggiore o minore).

Se nessuna di queste condizioni non possono essere soddisfatte, l'unità non può ritirarsi o viene distrutta.

7.7.16 Ritirare le Unità Aeree

Le unità aeree si ritirano in una Base Aerea

compresa nel loro raggio di azione (5 esagoni per i Caccia, 10 per i Bombardieri e 15 per i Bombardieri Sovietici a Lungo Raggio).

7.7.17 Ritirarsi oltre i Limiti di Raggruppamento

Le unità non possono ritirarsi se eccedono i limiti di raggruppamento.

7.7.18 Unità coinvolte nella Ritirata

Ogni tipo di ritirata durante la fase di Combattimento Aereo riguarda esclusivamente le unità Aeree – le unità terrestri presenti nell'esagono devono aspettare la fase di Combattimento Terrestre.

In entrambe le fasi di combattimento Aerea e Terrestre, l'attaccante e/o il difensore possono ritirare alcune o tutte delle loro unità dopo ciascun round di combattimento. Il difensore ha sempre la prima scelta, poi l'attaccante sceglie se rimanere o ritirarsi.

Ricorda: Ogni unità che sceglie di ritirarsi ma non può farlo è eliminata.

7.8 FASE DI BLITZ

Effettuare un Blitz è il modo migliore per inseguire e mettere definitivamente KO unità che siano sopravvissute e fuggite a un primo attacco. Solo le unità corazzate che abbiano partecipato a un qualunque combattimento possono utilizzare questa speciale abilità.



Carri sovietici, QG Corazzati e tutte le unità corazzate tedesche possono spendere 1 PM addizionale per muovere e attaccare in un esagono adiacente (le unità sovietiche meccanizzate devono raggiungere il TECH 2 per usufruirne). Unità aeree e artiglierie TECH 2 coinvolte nel combattimento iniziale possono unirsi alle unità corazzate nell'inseguimento. L'attaccante può effettuare i Blitz disponibili nell'ordine che desidera. Può muovere queste unità in un esagono vuoto o occupato da unità nemiche, sempre che questo non costi, a ogni unità, più di 1 PM.

Gli attacchi Blitz sono risolti come normali attacchi, eccetto che il giocatore inattivo non può reagire con le sue unità aeree (può farlo però con eventuali unità in Riserva: RO 31.0). La fase di Blitz non è permessa con condizioni di maltempo (in cui nessun esagono costa 1 PM).

7.8.1 Riposizionare Unità Aeree

Alla fine di questa fase, tutte le unità aeree che sono state coinvolte e sono sopravvissute alla fase di combattimento, devono essere riposizionate come descritto in 7.7.16. Al termine, non ci devono essere esagoni di basi aeree contenenti più di 1 unità aerea. Se questo non è possibile, il giocatore interessato deve eliminare le unità in eccesso.

7.9 CONTROLLO FINALE DELLO STATUS DI RIFORMIMENTO

Ogni unità che nella Fase di Rifornimento (7.2) sia stata contrassegnata da un barile bianco (fuori rifornimento) deve ora verificare il proprio *status*. Se l'unità adesso è rifornita, il barile bianco viene rimosso. Se invece l'unità è ancora non rifornita, deve arrendersi ed è rimossa dalla mappa insieme al barile bianco (4.5).

Ricorda: Unità di PF 0 non si arrendono, ma devono essere ingaggiate in combattimento e distrutte.

Nel GIOCO BASE il giocatore inattivo ottiene 1 Punto Produzione per ogni unità nemica arresa. Nel GIOCO AVANZATO il colore del PP dipende dal tipo di unità catturata.

7.10 SFRUTTARE LA MOBILITÀ DEI CORAZZATI: MOVIMENTO EXTRA

Questa fase permette di muovere le unità Corazzate (nessun altro tipo di unità) una seconda volta nel turno. Solo i Carri e i QG Sovietici, e tutte le unità Corazzate Tedesche (carri, meccanizzati e QG corazzati) possono utilizzare il movimento supplementare durante i turni del 1941: i meccanizzati sovietici devono raggiungere il TECH 2 per poter ottenere lo stesso vantaggio dei Tedeschi. Questa condizione è prevista per il Novembre 1942.

Solo le unità rifornite possono fare uso del movimento EXTRA (l'unità può essere fuori rifornimento durante o dopo la conclusione dell'Extra movimento, ma non all'inizio).

La verifica del rifornimento è fatta normalmente, apponendo il solito barile bianco sui corazzati fuori rifornimento, anche se comunque nessuna unità verrà eliminata se fuori rifornimento alla fine della fase.

Le unità corazzate rifornite muovono normalmente, esattamente come durante la fase di Movimento Terrestre, usando il loro pieno valore di movimento. Tuttavia, non possono combattere: non è loro permesso entrare in esagoni contenenti unità nemiche.

7.11 VICTORY PHASE

In questa Fase, si verificano sia la Resa delle Potenze in gioco, sia le Condizioni di Vittoria dello scenario. Gli effetti sono immediati.

Tedeschi, Finlandesi, Rumeni, e Ungheresi e Slovacchi si arrendono se la propria rispettiva capitale (rispettivamente Berlino, Helsinki, Bucarest, Budapest e Bratislava) è controllata dal nemico durante questa fase: nel caso, vengono rimosse dalla mappa tutte le unità della nazione arresa.

Si verifica anche l'esistenza delle condizioni per la Resa Finlandese.

Ovviamente, una resa Tedesca determina automaticamente anche la Resa di tutte le altre Potenze dell'Asse e la Vittoria Immediata del giocatore Sovietico!

La resa Sovietica è invece dipendente da una speciale procedura descritta in seguito.

Nel GIOCO BASE l'Italia si arrende alla fine del Settembre 1943. L'apposito indicatore Turno viene infine spostato in avanti aggiornando la Tabella dei Turni.

La Resa è definitiva!

Le Nazioni che si arrendono sono eliminate definitivamente dal gioco.

BLOCKS IN THE EAST

REGOLE AVANZATE

8.0 ZOC

La ZOC non si estende attraverso un fiume non ghiacciato, nemmeno in una città maggiore, bunker o fortezza nemici (anche se non occupati da alcuna unità nemica), a meno che, oltre a essere vuote, sono anche completamente circondate da unità amiche.

9.0 METEO

Alcuni turni hanno condizioni meteorologiche prestabilite: bel tempo = sereno; *maltempo* = pioggia o neve. Nei mesi di Maggio e Ottobre è necessario determinare se il tempo è piovoso o meno. Il giocatore Sovietico tira un dado per il tempo: 1,2,3 = Sereno, mentre 4,5,6 = Pioggia

9.1 EFFETTI SUI RIFORNIMENTI

Il *maltempo* riduce le linee di rifornimento a 2 esagoni.

9.2 EFFETTI SUL MOVIMENTO

Pioggia e Neve influenzano il movimento nel seguente modo:

Pioggia: Tutti gli esagoni costano 3 PM, e non è possibile attraversare lo Stretto di Kerch. Le unità aeree non possono effettuare missioni di combattimento, ma possono riposizionarsi su altre basi. La ricognizione può comunque essere tentata (AR 19.0).

Neve: Tutti gli esagoni di pianura, foresta e



Tutti i porti nel Mare Bianco, nel Golfo di Botnia, nel Golfo di Finlandia e nel Mar d'Azov ghiacciano (sono indicati con un'ancora bianca). Attraverso questi porti e in queste aree di mare è proibito:

- Qualsiasi tipo di Movimento Navale.
- Il trasporto navale di risorse (PP).
- Tracciare linee di rifornimento.

9.3 EFFETTI SUL COMBATTIMENTO

Pioggia: le unità aeree non decollano e non effettuano alcun tipo di missione di attacco, anche se possono riposizionarsi su altre basi. Tutti le unità attaccanti e le AA subiscono 1 Malus, mentre tutte le unità terrestri in difesa ricevono 1 Bonus addizionale. L'artiglieria non subisce modifiche.

Neve: nei cieli coperti tutte le unità aeree, le AA, e tutte le unità terrestri attaccanti subiscono 1 Malus. L'artiglieria non subisce modifiche. I fiumi sono considerati ghiacciati e non hanno effetto ai fini del combattimento sia per l'attaccante che per il difensore.

Ricorda: Tutte le unità finlandesi e sovietiche oltre alle Truppe da Montagna dell'Asse non soffrono le penalità dovute dalla neve, mentre subiscono quelle per il movimento e il rifornimento.



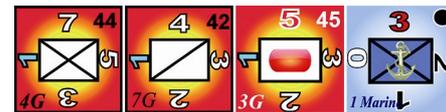
10.0 UNITÀ DI ÉLITE

Queste sono truppe altamente addestrate e molto ben equipaggiate, guidate da leader carismatici e con un morale altissimo.



Unità tedesche di élite :

- 22° Divisione Fanteria Aviotrasportata
- 7° Flieger-Division (Paracadutisti)
- Corpo Corazzato Großdeutschland (GD)
- Corpo Corazzato "Hermann Göring" (HG)
- Tutte le unità SS (Schutzstaffeln)



Unità sovietiche di élite:

- Tutte le unità della Guardia
- Tutte le unità di Fanti di Marina

Le unità della Guardia sovietiche (*Sovetskaja Gvardija*) e le unità speciali tedesche GD/HG/SS aggiungono 1 Bonus quando attaccano, mentre i fanti di marina sovietici, la 22° D.F. Aviotrasportata e la 7° D. Paracadutisti (e i loro AA) aggiungono 1 Bonus quando difendono.

Le unità della Guardia sovietiche sono inoltre formazioni motorizzate che muovono, sin dall'inizio del gioco, con 4 PM invece di 3 (le unità di Cavalleria delle Guardie muovono di 5 PM). Le Guardie sovietiche possono essere riparate durante il gioco ma non possono essere ricostruite se eliminate.



11.0 PRODUZIONE AVANZATA



Quando vengono utilizzate le Regole per la Produzione Avanzata, i giocatori ricevono risorse addizionali (un maggior numero di PP gialli) oltre a PP di industria pesante per le unità corazzate (rossi), aeronautici (blu) navali (bianchi) e di carburante (neri). Tutti i PP sono rappresentati da cubetti di legno colorati, il carburante da barili neri di plastica.

I cantieri navali che generano i PP bianchi, sono già presenti sulla mappa per ulteriori sviluppi della serie Blocks, ma non sono utilizzati in BITE.

Per prima cosa bisogna calcolare la quantità di PP disponibili che ogni giocatore riceve ogni turno nello scenario specifico.

Per riparare un'unità di fanteria si applicano le stesse Regole Base della produzione. Invece, per riparare unità corazzate, aeree, navali e QG, deve essere speso per ogni 1 PP giallo anche 1 PP addizionale rosso, blu, o nero.

- Fanteria: 1 PP giallo
- Corazzati: 1 PP giallo + 1 rosso
- Aerei: 1 PP giallo + 1 blu
- Navali (Marines): 1 PP giallo
- QG: 1 PP giallo + 1 Nero



Ricorda: un PF di colore nero costa 1PP, uno bianco costa 2 PP, uno rosso 3 PP, mentre quelli blu non possono essere ricostruiti. Nota: la costruzione di navi non è permessa in BITE. La produzione delle navi e dei marines richiederà anche un PP bianco in ulteriori sviluppi della serie Blocks.

11.1 CENTRI URBANI, MINERARI, E PETROLIFERI

Centri urbani sono definiti quelle città maggiori ad alta densità che forniscono reclute e manodopera per l'esercito.

Esempio: Leningrado ha un valore di manodopera 2, per cui produce 2PP gialli per turno.

Centri Minerari (simbolo del carrello minerario) sono miniere dove risorse naturali come, carbone, ferro, rame, nickel e bauxite sono estratti e impiegati per la produzione degli armamenti.

Esempio: Kerch produce 1 PP giallo per turno.

Centri Petroliferi (simbolo di torre di estrazione) sono pozzi petroliferi e/o impianti di idrogenazione dove il petrolio viene estratto e la benzina sintetica prodotta. *Esempio: i pozzi petroliferi di Maykop producono 5 PP (barili) neri ogni turno.*

11.2 INDUSTRIE

Sono rappresentati 4 tipi di fabbriche in BITE:

- Le **Industrie Pesanti** (rosse) sono impianti dove le unità corazzate, meccanizzate e i QG Corazzati vengono costruiti. *Esempio: le industrie di Leningrado producono 3 PP rossi per ciascun turno.*
- Le **Industrie Aeronautiche** (blu) sono impianti di produzione di aerei da caccia, bombardieri, paracadutisti e QG Aerei. *Esempio: l'impianto di Mosca produce 3 PP blu per ciascun turno.*
- I **Cantieri Navali** (bianchi) sono impianti dove vengono costruiti le flotte, i Marines e i QG Navali.

Esempio: il cantiere navale di Oranienbaum produce 1 PP bianco ogni turno. Nota: i cantieri navali non hanno funzioni particolari in BITE. Avranno particolari funzioni nei prossimi titoli della serie.

- Gli **Impianti di Idrogenazione** (neri, solo in Germania) sono impianti dove il carbone viene usato per produrre carburante sintetico. Solo la Germania può costruire e utilizzare questo tipo di impianti.

BLOCKS IN THE EAST

Esempio: l'impianto di idrogenazione di Police produce 2 PP neri (barili) ciascun turno.

Nota: solamente le fabbriche che sulla mappa sono racchiuse in un cerchio sono attive e producono risorse.

Le potenze minori dell'Asse: anche se non hanno fabbriche rosse o blu, possono piazzare nuovi corazzati e aerei nella propria capitale.

I **Punti Produzione** possono essere accumulati di turno in turno, ma per ogni PP Rosso, Blu o Nero è necessario conservare anche 1 PP Giallo.

Per poter utilizzare un PP, il centro risorsa deve essere rifornito e collegato via ferrovia e/o rotta marina BLU alla fonte di Rifornimento Principale - un collegamento navale è possibile solo tra Porti Maggiori, indicati con un'ancora arancione, come Sebastopoli.

Nota: i Partigiani sovietici che si trovano su un porto, su un esagono di ferrovia o su un centro risorsa, impediscono il trasporto ferro-viario di risorse alla Fonte di Rifornimento Primaria (29.0).



11.3 CAMPI MINATI

Se un PP è collegato alla fonte di rifornimento solo attraverso una rotta marina BLU in un mare ad alta densità di mine (Golfo di Finlandia, Mar d'Azov e Mar Nero) è soggetto al tiro di dado per la presenza di mine:

- 1-5: trasporto è effettuato con successo e i PP arrivano.
- 6: trasporto fallito, PP persi.

Esempio: nel giugno 1942 il giocatore dell'Asse controlla il centro minerario di Kerch. Un Partigiano Sovietico viene posto nell'esagono ferroviario a sud di Solone Ozero, impedendo al PP di essere collegati a Berlino via ferrovia. Inoltre, anche se il porto di Kerch non è ghiacciato in giugno, non è un Porto Maggiore; così il giocatore dell'Asse non può trasportare il PP via mare. Se l'Asse avesse anche il controllo di Sebastopoli, bisognerebbe effettuare un tiro di dado per le mine: con un tiro di 6 il PP sarebbe perso per quel turno, altrimenti il PP raggiungerebbe con successo Berlino.

12.0 RIFORMIMENTO AVANZATO

12.1 PORTI E CAPITALI ASSEDIATI

Unità in porti o nelle proprie Capitali completamente circondate da unità e/o ZOC nemiche sono considerate sotto assedio ai fini del rifornimento. Queste unità sono contrassegnate come Fuori Rifornimento e non possono essere riparate, ma alla fine del turno perderanno 1 PF invece di arrendersi. Quando rimarranno con solo 1 PF si arrenderanno come le altre unità.

Nota: le unità da 0 PF e le Statiche non si arrendono, ma devono essere ingaggiate e distrutte.

12.2 RIFORMIMENTO E FORTEZZE:

SEBASTOPOLI

Unità sotto assedio nell'esagono di Fortezza di Sebastopoli sono contrassegnate come Fuori Rifornimento e trattate esattamente come tutte le altre unità non rifornite: non possono essere riparate, non possono attaccare e hanno i loro PM dimezzati.

Comunque non perdono PF alla fine del turno e non si arrendono.

Suggerimento: si può mettere sotto assedio Sebastopoli per evitare che le unità che vi si trovano possano essere riparate, ma per poter prendere questa fortezza è necessario un assalto diretto (e sanguinoso).

12.3 RIFORMIMENTO E FORTEZZE:

LENINGRADO E ORANIENBAUM

Gli esagoni delle Fortezze di Leningrado/Oranienbaum (anche detti Sacca di Leningrado: anche se 2 esagoni, vengono considerati come 1 esagono, solamente per questo scopo) sono Fortezze sotto assedio quando tutti gli esagoni adiacenti sono occupati dalle ZOC e/o dalle unità dell'Asse. Se però è possibile tracciare una linea di rifornimento da Leningrado a Volkhov attraverso il Lago Ladoga e poi fino in Siberia, allora la Sacca di Leningrado è considerata rifornita attraverso la Speciale Regola Fortezza di Leningrado.

La *Strada della Vita* tracciata attraverso il Lago Ladoga è sempre funzionante, anche durante i mesi di neve (sebbene i PP di Leningrado non possono transitare attraverso una linea di rifornimento ghiacciata e quindi non sono spendibili altrove).

Le unità Sovietiche all'interno della Sacca di Leningrado vengono comunque marcate Fuori Rifornimento con il solito barile bianco: non possono attaccare, e hanno MP dimezzati MA possono essere riparate e nuove unità possono essere create in Leningrado, MA solo utilizzando i PP (sia Rossi che Gialli) di Leningrado. Inoltre le unità nella Sacca, fin tanto che la *Strada della Vita* è in funzione, non vengono né eliminate né ridotte alla fine del turno.

Se invece la *Strada della Vita* è interrotta, allora queste unità vanno in Siege Supply (12.1).



12.4 CAPACITÀ di ATTACCO delle UNITÀ TERRESTRI TECH 2 e 3 non rifornite

Unità terrestri non rifornite di TECH 1 subiscono le penalità descritte nelle REGOLE BASE (4.4), mentre unità meglio addestrate ed equipaggiate sono capaci di sopportare meglio queste condizioni.

Esempio: la 6° Armata Tedesca di von Paulus rimase circondata a Stalingrado da metà novembre del 1942 continuando a combattere sino al febbraio del 1943.

Unità terrestri di TECH 2 e 3 contrassegnate come Fuori Rifornimento hanno i loro PM dimezzati ma possono tentare un *Attacco Disperato* nel tentativo di rompere le linee nemiche e ripristinare lo *status* di rifornimento.

12.4.1 Attacco Disperato

L'Attacco Disperato è il solo modo con cui le unità TECH 2 e 3 non rifornite possono attaccare: l'attacco si svolge normalmente, ma se non riescono ad eliminare tutti le pedine nemiche TERRESTRI nel primo round di combattimento, allora devono arrendersi immediatamente, e non alla fine del turno! Unità Corazzate Fuori Rifornimento possono tentare un Attacco Disperato anche senza l'attivazione aggiuntiva da parte del QG (13.0).

Quello dell'Attacco Disperato è l'unico caso in cui le artiglierie e altre unità con 0 PF sono costrette ad arrendersi.

12.5 RESA

In BITE, un'unità che si arrende fornisce 1 PP all'avversario: un'unità di fanteria o una navale (bianca) danno 1 PP giallo ciascuna, mentre tutte le altre unità forniscono 1 PP giallo più 1 PP colorato a seconda del tipo di unità arresa: rosso, blu o nero (11.0).



13.0 QG, CARBURANTE, MOVIMENTO

Corazzati e unità aeree necessitano di grandi quantità di carburante per muovere e combattere a piena efficienza. Questo carburante è fornito da uno specifico QG Corazzato o Aereo che deve essere prima attivato a questo scopo. Il QG prima si muove e poi viene attivato, non il contrario!



13.1 QG SPECIFICO



I QG Corazzati (rossi se sovietici, neri se Tedeschi) possono comandare le unità Corazzate, mentre i QG Aerei (Blu sia per la Luftwaffe che per la VVS) comandano solo quelle aeree.

Ricorda: per il giocatore dell'Asse, i QG Corazzati e Aerei non comandano unità di una nazionalità diversa. Solamente il FHQ può comandare unità dell'Asse di ogni tipo e nazionalità, ma in numero limitato (13.8.2).

BLOCKS IN THE EAST

13.2 RIFORNIMENTO DI CORAZZATI E AEREI

Unità Corazzate (carri, assieme a unità Meccanizzate e QG Corazzati non attivati) e Aeree (caccia e bombardieri) sono completamente rifornite solamente se il giocatore attiva lo specifico QG rivelandolo (girandolo verso l'avversario). Soltanto in questo caso gli aerei e i corazzati possono muovere alla massima capacità di movimento e attaccare normalmente.

13.3 RAGGIO DEI QG

Per essere mossa e attaccare a piena efficienza un'unità deve trovarsi entro 5 esagoni di distanza dal rispettivo QG attivato. Questi esagoni devono essere controllati dalla fazione (non in ZOC nemica).

Il giocatore attivo può muovere un QG utilizzando tutti i suoi PM e poi attivarlo.

Il giocatore inattivo può attivare QG Aerei (se non ancora coinvolti in combattimenti) nella Fase di Reazione del Difensore (7.6) per poter alzare in volo le unità aeree, ma non può muovere il QG: ogni QG deve essere attivato nell'esagono in cui si trova.

Nei turni di maltempo, il raggio di comando dei QG è ridotto a 3 esagoni.

13.4 UNITÀ DA MUOVERE

I giocatori possono muovere un numero di unità pari all'ammontare effettivo di barili di petrolio (AP, Punti Azione) appartenenti al QG attivato.

Esempio: un QG con 4 PF ha 4 AP, e ha 4 barili di petrolio disponibili con cui muovere un massimo di 4 unità (1 unità per barile).

13.5 RIFORNIMENTI LIMITATI

Senza l'attivazione di un QG, tutte le unità corazzate sono considerate in una fase di rifornimenti incomplete: non possono attaccare e hanno PM dimezzati.



Un'unità corazzata con rifornimenti limitati può provare un Attacco Disperato *solo* se si trova anche in una condizione di Fuori Rifornimento. In tal caso il valore degli PM è di un quarto, e se non riesce a farsi strada tra le unità nemiche entro il primo round di combattimento deve arrendersi immediatamente.

Le unità aeree, senza l'attivazione di un QG, possono riposizionarsi in un'altra base ma non possono supportare alcun combattimento.

Qualora un QG sia indicato come Fuori Rifornimento, esso potrà ancora essere attivato, ma funzionerà al 50% di efficienza. Ciononostante, un QG di 1AP e senza rifornimenti può sempre muovere almeno un'unità (Minimo Comando).

Esempio: un QG da 4 PA/barili, ma senza rifornimenti, può muovere solo 2 unità. Un QG da 3 PA/barili, ma senza rifornimenti, può muovere solo 1 unità.

13.6 DISATTIVAZIONE DEI QG

Alla fine della Fase di Blitz, tutti i QG devono essere disattivati riducendoli di un PA e risistemandone il segnalino in modo che non siano più visibili al giocatore avversario. Un QG da 1 barile attivato sarà automaticamente rimosso dal gioco e potrà essere ricostruito in turni successivi.

13.7 BLITZ E MOVIMENTO EXTRA DEI CORAZZATI

Corazzati, Artiglieria e unità aeree possono effettuare Blitz senza attivare ulteriormente un QG. Nella fase dello sfruttamento dei corazzati, il QG Corazzati (ma non il QG Supremo!) dovrà comunque essere attivato per muovere i corazzati.

Per questa ragione i Corazzati Rumeni e Ungheresi non possono muovere in questa fase, a meno che siano stati messi in Riserva (RO 31.0) durante la Fase di Movimento.

13.8 QG SUPREMO NAZIONALE

Il Quartier Generale Supremo Nazionale (Stavka, FHQ e i QG dei comandi nazionali delle potenze minori dell'Asse) hanno abilità speciali che possono svolgere con i loro Punti Azione.

Se il giocatore che li controlla desidera utilizzarli deve necessariamente attivarli all'inizio della Fase di Movimento.

13.8.1 Stavka Sovietica



La Stavka rappresenta l'Alto Comando Sovietico.

E' dotata di antiaerea che colpisce al 5 e 6. Può essere attivata per effettuare un numero di azioni pari ai suoi PA (barili). Non può eseguire più di un'azione per tipo, scegliendo tra quelle seguenti:

- Muovere 1 Corazzato come se fosse totalmente rifornito;
- Muovere 1 unità non rifornita come se fosse totalmente rifornita;
- Muovere un'unità Aerea come se fosse totalmente rifornita ;
- Effettuare 1 movimento strategico ferroviario gratuito (7.4);
- Effettuare un movimento navale (RO 18.0);
- Lanciare 1 Assalto di Paracadutisti;
- Mettere un Corazzato in Riserva.

La Stavka è posizionata a Mosca e non può mai essere spostata. Se Mosca cade, la Stavka è eliminata e può essere ricostruita a Chelyabinsk. Se Mosca è fuori rifornimento o è persa, la capacità ferroviaria sovietica è ridotta di 1 movimento strategico (quindi 4 MSF a turno).

13.8.2 FHQ tedesco



Il FHQ (*Führerhauptquartier*) tedesco è il Quartier Generale del Cancelliere Tedesco e da lui dipende l'OKW (*Oberkommando der Wehrmacht*), da cui dipendono a loro volta l'OKH, l'OKL e l'OKM (Comando Supremo dell'esercito, dell'aeronautica e della marina). E' dotato di antiaerea che colpisce al 4, 5 e 6. Esso come QG supremo nazionale segue regole diverse dell'omologo russo, per simulare le decisioni che la Germania Nazista dovrà seguire negli altri teatri di guerra (Africa, Atlantico, Europa Occidentale).

Il FHQ dev'essere attivato all'inizio di ogni turno e deve essere sempre rifornito per primo nella fase di Produzione prima di tutte le altre unità.

Il FHQ viene sempre attivato alla sua massima forza (4 barili), ma può solo effettuare 2 azioni speciali tra quelle indicate sopra.

Si trova a Rastenburg (Prussia Orientale) e non può lasciare questa località. Se unità sovietiche entrano in un qualsiasi esagono della Germania, il FHQ si riposiziona subito a Berlino, senza costo alcuno, dove rimarrà sino alla fine del gioco.

Nota: L'ingresso di Forze Sovietiche in Germania determina l'attivazione delle Volksturm (RO 28).



13.8.3 Altre Potenze dell'Asse



I comandi degli alleati minori dell'Asse (Antonescu per la Romania, Mannerheim per la Finlandia, Szombathelyi per l'Ungheria e Garibaldi per l'Italia) funzionano allo stesso modo della Stavka (inoltre hanno 1 punto di abilità di ricognizione, se si utilizzano le relative regole opzionali sulla ricognizione aerea, RO 19.0).

Possono essere usati solo per muovere le rispettive unità nazionali, non quelle di altre alleati dell'Asse.

Comando incrociato dell'Asse: una volta attivato, il FHQ tedesco può muovere le unità di altri alleati dell'Asse, ma non può accadere il contrario.

BLOCKS IN THE EAST

REGOLE OPZIONALI

14.0 MONTAGNE E PALUDI

Montagne: tutte le unità corazzate (carri, meccanizzati, QG corazzati) non possono muovere in esagoni di montagna.

Inoltre, durante turni di brutto tempo, solo le unità da montagna possono entrare in questi esagoni. Le unità da montagna consumano 1 PM in meno quando entrano in un esagono di montagna/collina.

Paludi: Le Unità corazzate subiscono 1 extra Malus quando attaccano in un esagono di palude non ghiacciata.

Terreni non montagnosi: A prescindere dalle condizioni meteo, la Cavalleria utilizza al massimo 2 PM (solo 1 PM in pianura) per muovere in qualunque esagono che non sia di montagna (o collina con neve).

15.0 NUOVE INDUSTRIE

I giocatori possono decidere di affrontare la costruzione di nuove industrie per aumentare la produzione di un particolare tipo di unità.

- 1 industria rossa produce 1 PP corazzato/turno.
- 1 industria blu produce 1 PP aereo/turno.
- 1 industria nera è equivalente a 1 pozzo petrolifero e produce 1 PP carburante/turno (barile nero).

Nota: Quest'impianto è esclusivamente disponibile per la Germania.

- Le industrie bianche non sono disponibili nelle modalità di gioco di BITE, ma saranno utili per ulteriori sviluppi della serie.

15.1 COSTRUIRE NUOVE FABBRICHE

La costruzione di qualunque nuova industria richiede 10 PP gialli e 10 turni di tempo. A ogni turno, durante la Fase di Produzione, è possibile destinare 1 PP per la costruzione del nuovo impianto, durante la fase di Produzione.

I 10 turni non devono necessariamente essere consecutivi. Si consiglia di usare il *Production Tracker* della propria fazione per tenere traccia dello stato dei lavori di costruzione. Quando completato, il nuovo impianto viene inserito sulla mappa in una località scelta a caso secondo uno schema casuale, determinato da un tiro di dado e seguendo le istruzioni della scheda apposita.

Quando sono disponibili più città, sarà il giocatore a decidere.

Se una città ha già raggiunto il suo limite massimo, allora l'industria sarà automaticamente costruita sull'altra; se entrambe le città hanno già raggiunto il limite massimo, allora si procede a un nuovo lancio del dado.

Qualora tutte le località disponibili abbiano già raggiunto il limite massimo =12 impianti industriali il giocatore può liberamente decidere di piazzare la nuova fabbrica in una città della madrepatria a sua scelta.

Le nuove industrie, una volta completate, inizieranno a produrre a partire dal turno successivo al completamento.

Esempio: Il giocatore Tedesco vuole una nuova industria di corazzati. Spende 1 PP giallo e mette una industria rossa sul riquadro

"1" dell'Axis Production Tracker. Nei turni successivi, spende un PP giallo per finire la costruzione prima possibile. Al raggiungimento del riquadro "10", la fabbrica è completata. Il giocatore tedesco tira un dado e fa 2: Kassel/Magdeburg. Se Magdeburg ha già raggiunto il limite previsto, l'impianto viene piazzato a Kassel.

NOTA: Nella Campagna 1941-45, entrambi i giocatori iniziano la partita con 10 impianti industriali parzialmente costruiti (a 5/10):

Germania: 5 industrie rosse, 4 blu e 1 nera.

URSS: 5 industrie rosse e 5 blu.

16.0 TERRA BRUCIATA

"Non dobbiamo lasciare un solo chilo di grano o un solo litro di benzina al nemico. Devono essere adottate tattiche di guerriglia: nelle zone invase è necessario creare condizioni di vita insopportabili. Tutti i lavoratori devono difendere la Madre Russia nella nostra Guerra Patriottica contro il Nazi-Fascismo."

(Joseph Stalin, radio discorso, 3 luglio '41)

Quest'opzione permette all'Unione Sovietica di distruggere automaticamente centri petroliferi, minerari e città (non le industrie!) quando si ritira da zone che deve abbandonare.

A causa di questa strategia, i centri distrutti non producono PP per il giocatore dell'Asse a partire dal turno della conquista.

Ogni centro deve essere riparato prima che possa riprendere il suo funzionamento. La riparazione è simile alla costruzione delle nuove fabbriche (15.0) e richiede 3 PP gialli e 3 turni (al massimo 1 PP per turno) per ogni centro distrutto (non è necessario che i turni siano consecutivi).

Ciascun centro produttivo riparato riprende la produzione nella successiva fase di Produzione del giocatore che ne ha il controllo. *Nota: Il giocatore dell'Asse piazza 1 PP giallo o un barile nero per indicare la riparazione in corso ed il suo completamento sulla mappa, nel punto dell'impianto in via di ripristino.*

Semplicemente grazie al suo potere economico, l'URSS ripara immediatamente a piena produzione i centri distrutti che sono riconquistati dal giocatore sovietico.

16.1 INDUSTRIE CONQUISTATE

Le industrie nemiche conquistate sono immediatamente distrutte quando conquistate e forniscono immediatamente e solo per una volta 1 PP del tipo specifico.

16.2 EVACUAZIONE INDUSTRIE

Solo nel 1941, il giocatore Sovietico ha l'opzione di smantellare una fabbrica ed evacuarla al costo di 3 MSF nella fase del movimento strategico ferroviario allo scopo di sottrarla alla cattura e alla distruzione.

Quando una fabbrica viene evacuata, il giocatore sovietico mette la fabbrica sulla casella "8" della Tabella della Produzione Sovietica e la muoverà gratuitamente di 1 casella in avanti per ogni turno seguente. Quando raggiunge la casella "10", la fabbrica verrà posizionata in una nuova locazione scelta a caso, nello stesso modo delle nuove fabbriche, pronta per produrre.

17.0 LIVELLI TECNOLOGICI

In BITE sono previsti 4 campi di ricerca tecnologica: fanteria, corazzati, aerei da caccia e bombardieri.

Ogni campo è suddiviso in 3 livelli di tecnologia (TECH). Più alto è il livello più alti saranno velocità, potenza di fuoco e il numero di abilità speciali.

Nel GIOCO BASE, I livelli tecnologici sono predeterminati: avanzamenti tecnologici sono previsti in turni ben precisi e fissi (3.13). Conseguentemente, un prefissato numero di PP (4 PP per l'URSS, nessuno per le altre nazioni) viene sottratto a ogni turno dall'ammontare totale (vedi scenario SBE9).

Con le RO, I giocatori hanno l'opzione di modificare lo sforzo di ricerca decidendo dove concentrare l'impegno scientifico:

- Per raggiungere il TECH 2 in un campo specifico, un giocatore deve spendere 20 PP gialli nel corso di 20 turni minimi (quindi investendo un massimo di 1 PP per turno).
- Per raggiungere TECH 3 in un campo specifico (previo raggiungimento del TECH 2), sono necessari 30 PP gialli in un minimo di 30 turns (investendo un Massimo di 1 PP per turno). (Chiaramente, non è necessario che I turni siano consecutivi.)

Per monitorare l'evoluzione della ricerca, viene utilizzata la Pedina di Sviluppo Tecnologico, muovendola sul Production Tracker.

Nota: Questa Regola Opzionale sulla ricerca tecnologica sostituisce e annulla il progresso predefinito che è presente nel GIOCO BASE come alcuni valori scadenziati delle unità come specificato nelle regole di base (potenza di fuoco, autonomia aerea, ecc.). Tuttavia, a causa della lunghezza del progresso tecnologico, ogni ricerca opzionale vede la propria utilità solo nella campagna Codice Dortmund (SBE9).



17.1 LIVELLI TECNOLOGICI DELLE POTENZE MINORI DELL'ASSE

Le potenze minori dell'Asse non sono in grado di condurre la propria ricerca tecnologica. Tuttavia, traggono benefici dagli sforzi del loro leader, la Germania.

Il livello tecnologico di Finlandesi, Rumeni, Ungheresi e Slovacchi è di 1 livello inferiore a quello dei Tedeschi (con l'eccezione della Fanteria finlandese che inizia il gioco a TECH 2).

Esempio: Al raggiungimento da parte della Germania del livello TECH 3 per i propri corazzati nel Luglio 1943, le unità corazzate rumene e ungheresi raggiungeranno automaticamente e senza costi TECH 2.

BLOCKS IN THE EAST

L'Italia, in quanto Potenza dell'Asse "non minore", conduce la propria ricerca scientifica. Eppure, questa caratteristica non viene rappresentata in BITE, anche a causa del limitato coinvolgimento dell'Italia in questo scenario. Pertanto, le unità italiane non verranno sottoposte ad alcun miglioramento tecnologico, quale che sia l'andamento del gioco.

17.2 BONUS DI RICERCA NAZIONALE

La ricerca tecnologica per la Fanteria sovietica, e per i Corazzati tedeschi costa 5 PP meno di quanto specificato sopra, e può essere acquisita più velocemente, con un risparmio di 5 turni.

18.0 MOVIMENTO NAVALE



BITE non prevede l'uso di unità militari navali. Tuttavia, entrambi i giocatori possono muovere truppe di terra per mare, da un porto amico a un altro, purchè sia nello stessa area di mare e a patto che non attraversi stretti di mare *non amici*.

Uno *stretto di mare è amico* se il giocatore controlla tutti gli esagoni al di qua e al di là dello stretto.

Solo il QG supremo nazionale (con l'eccezione dei Finlandesi e degli Ungheresi) e il QG navale sovietico può ordinare il movimento navale per mezzo di un'azione speciale (13.8).

Nota Storica: L'attività navale dell'Asse sia sul Mar Nero che nel Golfo di Finlandia fu rara e limitata durante l'intera durata della campagna, mentre la Marina sovietica si era fondamentalmente trincerata nei porti di Leningrado e Oranienbaum. Di fatto, il Mar Baltico fu considerato per l'intera durata del conflitto un "lago tedesco".



18.1 TRASPORTO NAVALE DI UNITÀ DI TERRA

Molti specchi d'acqua erano minati (il Mar Nero, il Mar d'Azov e il Golfo di Finlandia: vedi le icone con la mina sulla mappa di gioco), quindi i trasporti navali attraverso queste zone di mare sono molto rischiosi e soggetti a tiri di dado (come 11.3).

Quando si muove un'unità di terra attraverso questi mari, seU controllati dal giocatore avversario, 1 dado dev'essere lanciato per determinare, anche se in maniera molto astratta, il successo dell'operazione:

- 1-3: successo, l'unità raggiunge la riva.
- 4-5: il trasporto colpisce una mina e viene danneggiato, e con sé l'unità trasportata, che perde 1 PF.
- 6: il trasporto finisce in un banco di mine e affonda: l'unità è perduta.

Nota: un giocatore controlla un mare se controlla almeno 1 porto maggiore o 2 porti minori lungo le sue coste. Se entrambi i giocatori raggiungono quest'obiettivo, entrambi controllano il mare e la procedura si applica a qualunque trasporto.

18.2 TRASPORTO NAVALE DI RISORSE

La stessa procedura si applica nel trasporto di risorse (PP/Petrolio) per mare attraverso acque molto minate

Un trasporto marittimo di risorse può essere necessario per l'Asse, se i partigiani bloccano tutti gli snodi ferroviari che portano una specifica risorsa dai suoi impianti di produzione fino in Germania.

Tirando 1 dado per ogni PP che deve viaggiare lungo la rotta navale, si ottiene:

- 1-5: trasporto riuscito, PP consegnato.
- 6: trasporto fallito, PP perso.

19.0 RICOGNIZIONE AEREA

La ricognizione aerea permette al giocatore attivo di svelare le unità nemiche in un particolare esagono.

Essa conferisce un vantaggio tattico, poiché le unità aeree e di artiglieria hanno bisogno di una visione chiara della zona per attaccare a piena potenza: senza una buona ricognizione, gli aerei (durante la fase di incursione al suolo, non nel combattimento aria-aria) e l'artiglieria (durante il fuoco di batteria diretto verso le unità nemiche a terra, non durante la fase di Fuoco antiaereo) ricevono 1 Malus (*tirano metà dadi*) per il primo round di combattimento. Il difensore e il potente cannone d'assedio *Gustav* (26.0) non richiedono, invece, alcuna ricognizione. Il difensore, i bombardieri strategici e il potente cannone d'assedio *Gustav* (26.0) non richiedono, invece, alcuna ricognizione per attaccare a piena efficienza. La ricognizione è possibile anche durante i mesi di Poggia, sebbene gli aerei non possano compiere missioni di combattimento.

Il difensore, i bombardieri strategici e il potente cannone d'assedio *Gustav* (26.0) non richiedono, invece, alcuna ricognizione per attaccare a piena efficienza. La ricognizione è possibile anche durante i mesi di Poggia, sebbene gli aerei non possano compiere missioni di combattimento.

19.1 PROCEDURA

In aggiunta alle normali abilità, ogni QG Aereo può condurre un numero di tentativi di ricognizione uguale ai propri Punti Azione. Anche il supremo QG delle potenze minori dell'Asse può, una volta attivato, fare 1 tentativo. Ogni tentativo ha una possibilità di rivelare le unità dell'esagono bersaglio, che deve trovarsi nel raggio di 5/10/15 esagoni a seconda del livello tecnologico dei caccia (TECH 1, TECH 2, TECH 3), e sullo stesso esagono la ricognizione può essere tentata più di una volta.

Nota: non è sufficiente inviare un'unità aerea sull'esagono bersaglio: la ricognizione aerea è un'azione speciale, prerogativa solo dei QG aerei, di Antonescu, di Mannerheim, di Szombathely e di Gariboldi.

La ricognizione sarà possibile solo al verificarsi nell'ordine delle seguenti 2 condizioni: solo dopo il fallimento del fuoco antiaereo delle unità/città dell'esagono bersaglio; e solo se l'attaccante tirando un dado, otterrà un valore di 1-4 (modificatori compresi). Sarà invece negata in tutti gli altri casi.



Se coronata da successo, il giocatore non attivo deve rivelare immediatamente tutte le sue unità nell'esagono bersaglio rendendo visibili i suoi blocchi.

I modificatori vanno applicati cumulativamente e con la seguente logica:

- **sottrarre 2** dal tiro del dado per ogni Fighter Tech Level più alto di 1.
- **aggiungere 2** al tiro del dado se l'esagono è su terreno di foresta, colline, montagne o palude, o se l'esagono contiene una città maggiore o un bunker.
- **aggiungere 4** al tiro del dado se l'esagono è una fortezza.
- **aggiungere 2** al tiro del dado in turni di maltempo.

NOTA: Vologda è una città maggiore immersa nella foresta. Col mal tempo, è in-utile tentare una ricognizione se non si ha almeno il FIGHTER (CACCIA) TECH 3.

19.2 GUIDARE IL TIRO D'ARTIGLIERIA E LE INCURSIONI AEREE

Se il tempo è buono e la ricognizione efficace, le unità aeree e di artiglieria con TECH 2 possono decidere di colpire una specifica unità nemica, tra due o tre unità nemiche a pari Punti Forza, come per esempio un'unità di artiglieria nemica!

20.0 CARICA DI CAVALLERIA!

Se l'attacco è condotto con unità di cavalleria e il difensore non ha né cavalleria né carri, l'attaccante può dichiarare lo speciale attacco della *Carica di Cavalleria*.

Il tempo dev'essere buono e l'esagono dev'essere in pianura per questo tipo d'attacco.

In tali condizioni la cavalleria carica la fanteria nemica e la colpisce per prima.

Il fuoco di risposta del difensore, dopo, sarà quindi completamente diretto prima contro la cavalleria che carica, e dopo contro altre unità dell'attaccante.

Una sola volta nel corso del gioco, in memoria della battaglia di Isbuscenskij, la Cavalleria italiana del Gruppo *Barbò* può caricare usando 3 dadi addizionali.

21.0 ATTACCO PANZER!

Se l'attaccante ha carri in battaglia e il difensore no, l'attaccante può dichiarare un *Attacco Panzer* e caricare coi suoi corazzati.

Il tempo dev'essere buono e l'esagono dev'essere in pianura per questo tipo di attacco.

La carica consente ai corazzati in attacco di sparare prima delle unità non corazzate in difesa.

Il fuoco di risposta del difensore, dopo, sarà quindi completamente diretto prima contro i corazzati, e dopo contro altre unità dell'attaccante.

Nota: per questo attacco speciale, i meccanizzati con TECH 1 non possono essere considerati attaccanti corazzati, né difensori corazzati.

Appunto tattico: l'opzione dell'Attacco Panzer potrebbe essere la chiave di volta per risolvere facilmente alcune situazioni, specialmente se si attacca con le forze corazzate d'élite.

Tuttavia, subire forti perdite su queste preziose formazioni potrebbe, al contrario, rivelarsi controproducente sul lungo periodo.

BLOCKS IN THE EAST

22.0 TROMBE DI GERICO



Lo Junkers Ju-87 *Stuka* fu uno degli strumenti più importanti per la Blitzkrieg tedesca. Una vera e propria artiglieria aerea, era un velivolo capace di piazzare bombe con letale accuratezza e di diffondere il terrore nelle schiere nemiche. Per mezzo delle sirene montate sotto la carlinga (le "Trombe di Gerico"), le formazioni di *Stuka* a piena forza possono lanciare 2 dadi in più quando bombardano unità nemiche al suolo, senza ripari (la città minore non fornisce riparo), con buone condizioni meteo e con ricognizione aerea. Tuttavia, erano aerei molto vulnerabili alla caccia nemica: queste formazioni non possono fare uso di quest'attacco speciale se ci sono caccia nemici nello stesso esagono. E' necessario avere quindi una chiara conoscenza dell'esagono bersaglio (Ricognizione) e fare in modo che una scorta di caccia cancelli ogni minaccia per trarre vantaggio di quest'attacco micidiale.

Nel 1941, l'asso tedesco Hans Ulrich Rudel, ai comandi del suo Stuka, affondò la corazzata Sovietica Marat con una sola bomba



23.0 PARACADUTISTI



I paracadutisti tedeschi (7° Flieger Division) e sovietici (1°, 2°, 3° e 4° Corpo Paracadutisti) con TECH 2 e le unità aviotrasportate tedesche (22° LuftLande)

- sono a piena Forza;
- iniziano il turno rifornite e in un esagono contenente una base aerea;
- il lancio deve essere ordinato direttamente dalla Stavka o dal FHQ;
- ci sono buone condizioni meteo;
- l'esagono bersaglio è in pianura (può essere una città minore) ed entro 5 esagoni.

Il giocatore deve dichiarare il lancio durante la fase di movimento. L'attaccante può anche aggiungere aerei per supportare l'azione e

il giocatore non attivo può provare a intercettare con i suoi caccia e anche attivare corazzati in modalità Riserva (RO 31.0).

La 22° Divisione di Fanteria Aviotrasportata tedesca, richiedeva particolari alianti. Nel gioco questa necessità è simulata abbinando un'unità di bombardieri tedeschi per lanciarli sull'esagono bersaglio che può essere entro 10 esagoni.



Risoluzione: il combattimento aria-aria e poi quello antiaereo vengono risolti come di consueto, ma ogni colpo subito viene attribuito sia all'unità aerea sia all'unità trasportata.

Se un'unità di paracadutisti o aviotrasportata sopravvive, si considera atterrata nell'esagono bersaglio. Se l'esagono è occupato da unità nemiche, segue un normale combattimento terrestre (eventualmente assistito anche da forze aeree).

Nel primo round di combattimento i paracadutisti hanno 1 Malus.

Tali unità possono raggrupparsi oltre il limite normale delle unità previste negli esagoni, ma solo per il turno in cui sono state lanciate. Le unità tedesche e sovietiche di paracadutisti e aviotrasportate possono essere ricostruite con PP gialli e blu come le unità aeree.

Se ricostruiti o se arrivano come rinforzi, entrano in gioco in un esagono con industria aeronautica nella madrepatria

24.0 SBARCHI ANFIBI



In BITE, solo la fanteria della Marina Sovietica possiede l'abilità speciale di effettuare sbarchi anfibi, ma solo dopo aver raggiunto il TECH 2 per la fanteria.

Per provare un assalto anfibio devono essere soddisfatte le seguenti condizioni:

- L'unità di Marines e il QG della Marina Sovietica (che deve essere preventivamente attivato) devono iniziare l'azione nello stesso porto, riforniti e a piena potenza.
- Il tempo dev'essere bello.

- L'esagono bersaglio non può essere una montagna, una città maggiore o presentare secche di sabbia (vedi Golfo di Botnia) e deve trovarsi entro 5 esagoni dal porto di partenza.

Per il primo round, le unità di difesa di terra (se presenti) ricevono 1 Bonus e sparano per prime; la fanteria di marina attaccante spara successivamente e con 1 Malus.



Tuttavia, se le cose si mettono male, i marines possono essere reimbarcati e possono ritirarsi dopo ogni turno di combattimento al costo di una nuova attivazione del QG di Marina.

In tal caso, la fanteria di marina perde 1 livello addizionale ed è nuovamente soggetta al tiro di dado per le mine.

Le unità di Marines eliminate possono essere ricostituite con un PP giallo e possono essere piazzate su Oranienbaum o Sebastopol. *Nota: nei prossimi scenari della serie Blocks i Marines saranno ricostituiti con 1 PP giallo e 1 PP bianco, il quale in questo particolare scenario viene ommesso per ovvie ragioni di comodità. I PP bianchi vengono prodotti a ogni turno dai cantieri navali di Oranienbaum e Sebastopol, e si presume che il mero possesso da parte dell'URSS di almeno una di queste due città sia sufficiente a garantirne la ricostituzione.*

Alle unità di Marines è permesso raggrupparsi in sovrannumero negli esagoni in cui sbarcano nel turno del loro attacco speciale, come per i paracadutisti.

25.0 EKATERINA BM-13

Pur paragonati ad altre unità di artiglieria, questi lanciarazzi sono in grado di bersagliare il nemico con una devastante potenza di fuoco.



L'efficacia va a scapito dell'accuratezza e dei tempi di ricarica, che sono particolarmente lunghi.

Quando l'artiglieria sovietica raggiunge il livello TECH 2, essa viene equipaggiata coi nuovi razzi da 132 mm al posto dei proiettili da 80mm, ed è in grado di tirare 2 dadi in più (ma non la sua AA).

Come al solito, unità di artiglieria al livello 0 non possono sparare.

BLOCKS IN THE EAST

26.0 CANNONE GUSTAV



Questo gigantesco cannone ferroviario è stata concepito per demolire ogni tipo di fortificazione, senza bisogno di ricognizione aerea.

Quando impiegato contro bunker e fortezze, il Gustav può eccedere i limiti di raggruppamento. Inoltre colpisce con 1 Bonus e senza il Malus che queste fortificazioni solitamente conferiscono agli attaccanti e senza bisogno di ricognizione.

Quando viene utilizzata su altri terreni quest'artiglieria gigantesca lavora come le altre artiglierie.

Quando la Fanteria tedesca raggiunge TECH 3, quest'arma mortale guadagna 1 extra Bonus, colpendo dal 3 al 6 del dado. Una mancanza di ricognizione aerea non comporta svantaggi per quest'arma, che diventa così ideale per colpire quei bersagli che costituiscono sfide troppo sanguinose per un attacco combinato tra forze di terra e aeree. Quanto al suo movimento, anche se formalmente non lo è, la Gustav viene considerata al pari di un corpo corazzato, e richiede l'attivazione di un QG Corazzati o del FHG per essere mossa a piena efficienza e inviata in battaglia (13.0).

27.0 GUARNIGIONI

Per mantenere sotto controllo il vasto territorio russo che si appresta a conquistare, l'Asse dovrà ricorrere a guarnigioni di occupazione che mantengano l'ordine nelle città sovietiche conquistate.

Città prive di guarnigioni sono infatti soggette alla creazione di brigate partigiane (29.0). Giocando con questa regola, è necessario aggiungere i 3 Corpi di Sicurezza delle Retrovie RHG tedeschi e i 2 Corpi della Slovacchia.

I Sovietici dovranno a loro volta sorvegliare il confine con la Turchia in modo che ogni esagono della frontiera sia coperto dalla ZOC di almeno un'unità sovietica, scelta a piacere dal giocatore URSS. Perché ciò sia portato a compimento, serviranno almeno 3 unità, opportunamente posizionate nel Caucaso. Tutte queste unità di guarnigione vengono messe in gioco e possono essere usate come unità normali.

Nota storica: i Sovietici dovettero militarizzare il confine turco perché fino all'agosto 1944 non era ben chiaro se la Turchia sarebbe entrata in Guerra, né con chi si sarebbe schierata. La Turchia mantenne la neutralità, consentendo la riallocazione delle risorse nel Caucaso alle battaglie in Europa e all'invasione della Mançiuria.

28.0 VOLKSSTURM

Le Volkssturm, o Milizia Popolare, furono create negli ultimi mesi di vita del Terzo Reich richiamando sotto le armi tutti gli uomini abili tra i 16 e i 60 anni d'età, nel tentativo estremo di salvare la Germania dalla sconfitta.

Non appena un'unità terrestre Sovietica entra nella Grande Germania, il piano Volkssturm diventa operativo.

Da questo momento in poi e fino alla fine della partita, il giocatore Tedesco può ricostruire gratuitamente corpi di fanteria a 1 PF su ogni città tedesca, fin tanto che ci sono blocchi di fanteria tedesca fuori dal gioco e città maggiori disponibili.

29.0 PARTIGIANI SOVIETICI

A partire dal settembre 1941 i Sovietici organizzano movimenti partigiani oltre le linee nemiche. Nel gioco si traduce nella creazione di battaglioni partigiani nella fase di produzione di ogni turno. I partigiani non si possono muovere, non hanno ZOC.

Però compiono sabotaggi e possono interdire:

- i movimenti strategici ferroviari,
- il trasporto di risorse su ferrovia,
- le linee di rifornimento,
- le ritirate in esagoni da loro occupati

Se una unità Sovietica di terra entra in un esagono occupato dai partigiani Sovietici, i partigiani vengono rimossi dal gioco e un egual numero di Punti Produzione Gialli è aggiunto ai PP Sovietici salvati.

29.1 PIAZZARE I PARTIGIANI

Per prima cosa, si faccia il conto delle città minori sovietiche che siano state conquistate da unità dell'Asse, ma prive di una guarnigione militare. Si divida questa somma per 3 e si aggiunga 1 per ogni città maggiore dell'Asse già catturata, ma priva di una guarnigione militare.

Il risultato corrisponde ai battaglioni partigiani (= dischi rossi) che l'URSS potrà piazzare in qualunque punto del territorio sovietico controllato dall'Asse, purché non sia in una ZOC di un'unità dell'Asse.

Il maggior numero di battaglioni partigiani che possono trovarsi contemporaneamente sulla mappa è di 20.

Le zone formalmente appartenenti all'URSS ma di recente acquisizione (Vyborg e Salla conquistate dalla Finlandia nella Guerra d'Inverno, gli Stati Baltici e la Bessarabia annessi nel 1940) contengono città che non andranno mai incluse nel conteggio delle città sguarnite, essendo sostanzialmente favorevoli all'occupazione.

E' possibile piazzare un battaglione direttamente su un centro risorsa, impedendo la produzione della risorsa, fin tanto che l'area è occupata dai partigiani.

E' anche possibile piazzare un battaglione su un esagono che già ne contiene uno (piazzato però nei turni precedenti), fino a un massimo totale di 3 battaglioni.

Effetti:

1 Battaglione: impedisce l'uso dei binari per l'MSF e per il trasporto delle risorse. Non appena, nella Fase di Movimento, un'unità di terra dell'Asse entra in o muove attraverso un esagono occupato dai partigiani, la loro formazione viene immediatamente rimossa dal gioco, ma può ritornare nella fase di produzione del turno successivo.

2 Battaglioni: impediscono anche il passaggio delle linee di rifornimento su strada. Equivalgono a 1 brigata: se attaccate, tirano 1 dado e colpiscono al 6.

3 Battaglioni: impediscono anche il passaggio delle linee di rifornimento su strada e anche su ferrovia. Equivalgono a 2 brigate: se attaccate, tirano 2 dadi e colpiscono al 6.

30.0 RIVOLUZIONARI CECENI



Gli indipendentisti Ceceni militano sotto il comando di Mairbek Sheripov (1905 – 7/11/1942), il leader che guidò il movimento rivoluzionario nazionalista scatenando una feroce guerriglia nel Caucaso a cavallo tra gli anni Trenta e Quaranta del XX secolo e fu ucciso durante un rastrellamento.

A partire dal gennaio 1942, se l'URSS non è in grado di mantenere una guarnigione nella città di Grozny, o se in generale Grozny cade sotto il controllo dell'Asse, quest'ultimo può piazzare a Grozny un'unità di Rivoluzionari Ceceni (truppe da montagna) durante la propria fase di produzione.

L'unità entra senza alcun costo ed entra a piena forza. Si tratta di un'unità sotto il comando tedesco in ogni caratteristica, ma la sua principale fonte di rifornimento sarà la capitale cecena Grozny.

Qualora distrutta in combattimento o *sciolta* dal giocatore dell'Asse, l'unità è in grado di ricostituirsi gratuitamente se una delle due condizioni sopra descritte ha luogo.

31.0 UNITÀ IN RISERVA

Mantenere unità in riserva, cioè assegnare a tali unità una riserva di carburante autonoma, può risultare fondamentale in diverse situazioni.

Esistono due differenti momenti in cui è possibile porre unità in Modalità Riserva, a patto che sia a TECH 2:

- **Durante la fase di movimento:**

Motorizzazione:

Il giocatore attivo può assegnare qualunque unità Classe Fanteria alla Riserva.

Le fanterie in riserva non muoveranno durante la fase di movimento, ma potranno invece muovere *gratuitamente* durante lo Sfruttamento del Movimento Extra Corazzato, (7.10) come se fossero unità corazzate.

- **Durante la fase di Sfruttamento della Mobilità dei Corazzati: Difesa Mobile**

Il giocatore attivo può mettere le sue unità corazzate in Modalità Riserva.

Queste unità corazzate non potranno muovere durante la fase di Sfruttamento, ma potranno muovere durante la Fase di Reazione per intervenire in soccorso di truppe amiche sotto attacco.

Per mettere un'unità in modalità riserva, il giocatore deve spendere 1 AP di un opportuno QG dopo averlo attivato come di consueto e usando uno dei barili neri per marcare l'unità in riserva.

Per evitare di rivelare all'avversario la posizione delle proprie reserve, è possibile collocare il barile nero sulla pedana dell'OB Card della mappa, invece che sulla pedana.

BLOCKS IN THE EAST

32.0 BOMBARDAMENTO STRAT.



Industrie, porti, miniere, città e stazioni possono essere bombardati strategicamente per ridurre i PP e gli MSF dell'avversario. Durante la fase di movimento, il giocatore attivo può muovere i suoi bombardieri per eseguire missioni di bombardamento strategico su una specifica infrastruttura del nemico.

Il difensore può reagire come al solito nella fase di reazione. Durante il bombardamento al suolo, i bombardieri tattici in dotazione che abbiano almeno TECH 2 e i bombardieri strategici (come i bombardieri sovietici a lungo raggio) possono colpire infrastrutture anziché le unità nemiche, ma non possono svolgere contemporaneamente entrambe le missioni.

Poiché tutte le infrastrutture costituiscono un bersaglio piuttosto grande, sia che si tratti di un impianto industriale, di una stazione o di uno snodo ferroviario, i bombardieri strategici non subiranno alcun Malus (se non quelli dovuti al maltempo); i bombardieri con TECH 2 richiederanno invece una preventiva ricognizione aerea per attaccare a piena forza.

Dopo il normale Combattimento Aereo, il bombardamento strategico al suolo dura 1 solo round e gli effetti si applicano per 1 solo turno. Quindi tutti i bersagli che non sono stati nuovamente colpiti da bombardamento si considerano automaticamente riparati e a piena forza all'inizio del turno successivo



32.1 BOMBARDAMENTO DI INDUSTRIE, CITTÀ E MINIERE

Ogni danno ricevuto riduce la produzione di 1 PP per turno.

10 colpi nel corso dello stesso attacco (un'eventualità assai rara ma possibile) distruggono permanentemente un complesso industriale.

32.2 BOMBARDAMENTO DEI PORTI

Quando subiscono 1 danno, i porti restano inagibili per 1 turno sia nella movimentazione di truppe, sia nel lancio di assalti anfibi.

Quando subiscono 3 danni nel corso dello stesso attacco, i porti non possono essere usati neanche come sorgente di rifornimento per 1 turno.

Per indicare questa particolare condizione, si marchi il porto con un barile bianco.

32.3 BOMBARDAMENTO DELLE STAZIONI FERROVIARIE

Ogni città possiede una stazione ferroviaria che può essere bersaglio di incursioni aeree. Ogni danno da bombardamento strategico è da intendersi come l'inagibilità totale della struttura e il giocatore che possiede quello snodo vedrà la sua capacità di movimenti strategici ferroviari (MSF) ridotta di 1 per il turno successivo, e nessun movimento strategico potrà partire, passare o terminare da/a quella stazione. Si consiglia di marcare la città con un barile bianco.

33.0 IL PRIMO INVERNO DELL'ASSE

L'inverno del 1941/42 fu uno dei più freddi degli ultimi 100 anni, e le truppe dell'Asse non erano in alcun modo preparate a combattere a temperature che arrivarono a -30° o -40°, così molte armi e molti motori smisero semplicemente di funzionare.

A causa della mancanza di autocarri funzionanti, le linee di rifornimento si allungarono a tal punto che divenne impossibile rifornire le unità al fronte in modo anche solo vagamente adeguato.

In BITE, dal dicembre 1941 al marzo 1942 compresi tutte le unità dell'Asse (ma non la Fanteria da Montagna né le unità finlandesi) subiscono 1 Malus addizionale, anche quando difendono.

Aeroplani: ridotti a un quarto.

Artiglierie: dimezzate.

Altre Truppe di terra (e tutte le AA): ridotte a un quarto quando attaccano, dimezzate se difendono.

Le linee di rifornimento sono ridotte a 1 esagono per tutte le unità dell'Asse, eccetto per le unità della Finlandia e le unità tedesche di stanza in Finlandia: esse possono godere di linee di rifornimento di 2 esagoni a partire dalle ferrovie, come normalmente applicato durante l'inverno.

A dicembre 1941, vanno inoltre rimosse permanentemente dal gioco: la 7° Flieger-Division, e i Rapid Corps ungheresi.



33.1 LOCOMOTIVE INVERNALIZZATE

Solo il 20% delle locomotive tedesche "invernalizzate" erano operativamente disponibili nel 1941. Di contro, le enormi locomotive sovietiche, risalenti all'Impero Russo, seppero funzionare in tutta tranquillità durante il gelo dei mesi invernali.

Quindi dal novembre 1941 al marzo 1942 gli SMR dell'Asse sono ridotti a 1 per turno (più 1 in Finlandia).

Dal novembre 1942 al marzo 1943 tale capacità è ridotta a 2 MSF (più 1 in Finlandia).

Dall'inverno 1943 non sono previste ulteriori riduzioni della capacità MSF.

33.2 I CINGOLI INVERNALI DA 550 mm DEL T-34

A causa dei loro cingoli più ampi (550 mm anziché 400 mm) i Corazzati sovietici e i QG Corazzati sovietici (ma non le semplici unità motorizzate) mantengono una buona mobilità durante l'inverno e hanno 4 PM dal dicembre 1941 al marzo 1942.



35.0 IL LEND-LEASE ACT



Nel 1941 l'Unione Sovietica, dopo lo shock iniziale, si riprese rapidamente grazie anche all'aiuto fornito dalla Gran Bretagna e dagli Stati Uniti, passato sotto il nome di Lend Lease Act.

Quest'aiuto consisteva in vari tipi di equipaggiamento, armi, munizioni, pezzi d'artiglieria, carri armati e aerei diretti in Unione Sovietica attraverso 3 rotte principali:

- La **Rotta Pacifica**, da Anchorage a Vladivostok, percorsa liberamente da convogli russi, grazie al Patto di Neutralità Nippo-Sovietica (13/4/1941).
- La **Rotta Artica**, dal Regno Unito a Murmansk e Archangelsk.
- A partire dal maggio 1942, il **Corridoio Persiano** che era stato aperto attraverso la Persia e il Caucaso.

Nota: L'esatta natura degli aiuti da parte degli Alleati all'URSS sono specificati nella Turn Record Chart sul tabellone.

L'aiuto non fu costante e si differenziò in qualità, quantità e tipologia di materiali durante la Guerra poiché dipendeva da molti fattori, non ultimi la volontà di USA e Gran Bretagna di aiutare i Sovietici sottraendo preziose risorse a loro stessi.

Il giocatore URSS riceverà un ammontare fisso di aiuti Lend-Lease per ogni turno di gioco, nel seguente ordine:

Dal settembre 1941:

- 8 PP: max. 5 PP Corazzati, 3 PP Aerei.
- 3 PP Corazzati, 2 PP Aerei da Vladivostok.
- 2 PP Corazzati, 1 PP Aereo da Murmansk.

Dal giugno 1942 (+ Corridoio Persiano):

- 10 PP: max. 6 PP Corazzati, 4 PP Aerei.
- 3 PP Corazzati, 2 PP Aerei da Vladivostok.
- 2 PP Corazzati, 1 PP Aerei da Murmansk.
- 1 PP Corazzati, 1 PP Aerei dalla Persia.

Dal giugno 1943:

- 11 PP: max. 3 PP Corazzati, 8 PP Aerei.
- 2 PP Corazzati, 4 PP Aerei da Vladivostok.
- 1 PP Corazzati, 2 PP Aerei da Murmansk.
- 2 PP Aerei dalla Persia.

BLOCKS IN THE EAST

Questi PP possono essere utilizzati senza la normale controparte di PP gialli, ma non possono essere accantonati.

Gli aerei e i corazzati costruiti *ex-novo* con il Lend Lease possono essere piazzati anche in città maggiori senza fabbriche, purchè siano collegate (vedi 7.33) non solo alla Siberia, ma anche alla rotta di arrivo del Lend Lease. Fatta eccezione per la Rotta Pacifica, le altre 2 fonti di approvvigionamento sono soggette agli attacchi della Luftwaffe (FFN) di stanza in Norvegia e dei sottomarini tedeschi e italiani, durante la fase di Guerra Strategica.

35.0 GUERRA STRATEGICA

Questa è una fase aggiuntiva che si svolge due volte ogni mese (prima della fase di produzione di ciascun giocatore).

Mentre i Sovietici combattevano le forze dell'Asse sul loro territorio, la Gran Bretagna (e dall'agosto '42 anche gli USA) cominciarono una campagna di bombardamenti pesanti sul Reich per ridurre l'efficienza dell'industria tedesca, demoralizzarne la popolazione e decimarne gli squadroni caccia.

Allo stesso tempo, la Germania cercò di distruggere quanti più convogli Lend-Lease possibili, per ridurre le risorse a disposizione dell'URSS e allentare la pressione sul Fronte Orientale.

35.1 GUERRA AEREA SULLA GERMANIA

Durante la Fase di Produzione Tedesca, i bombardieri Alleati, di stanza in Gran Bretagna (non rappresentata nel gioco) e controllati dal giocatore sovietico, attaccano le fabbriche della Germania.

Il giocatore Sovietico posiziona a piacere i bombardieri Inglesi e Americani sopra specifici bersagli (fino a un massimo di 2 bombardieri per esagono).

Il giocatore tedesco reagisce, facendo volare sia i propri intercettori, sia gli eventuali normali caccia, purchè di stanza in Germania, per attaccare i bombardieri nemici. In questo caso speciale, non si richiede che si attivi un QG Aereo in BitE.



Quindi viene risolto dapprima il combattimento aereo, poi spara l'antiaerea e infine i bombardieri sopravvissuti bombardano l'obiettivo. Ogni fase dura 1 solo round.

- I bombardieri strategici degli Alleati possono colpire i caccia tedeschi al 6 e, dal gennaio 1943, al 5 e al 6.

- Gli intercettori e i caccia tedeschi colpiscono i bombardieri al 5 e al 6, e a partire dal maggio 1944 al 4, 5 e 6.

Dopodiché, la contraerea tedesca lancia 6 dadi contro i bombardieri strategici nemici, per simulare il tragitto sui cieli nemici, colpendo al 6 e, dall'ottobre 1944, al 5 e al 6. I bombardieri sopravvissuti possono a quel punto lanciare le proprie bombe.

- Essi colpiscono al 5 e al 6 e, dal gennaio 1944, dal 4 al 6.

Nota: Il maltempo influisce sul combattimento aereo e sull'accuratezza della contraerea, ma non sulla precisione dei bombardieri Alleati nel colpire bersagli al suolo.

Ogni danno reduce di 1 PP la capacità produttiva dell'esagono colpito, scelto a caso tra quelli disponibili.

Non sono possibili danni in eccesso.

Mentre i bombardieri degli Alleati sono riparati automaticamente a ogni turno senza costi, i caccia tedeschi devono essere riparati secondo la procedura, spendendo l'opportuna quantità di PP gialli e blu.

Nota: Gli intercettori tedeschi (JF2 and 9FK) non possono essere utilizzati in combattimento, mentre gli altri caccia tedeschi possono essere utilizzati indifferentemente sia in combattimento, sia a protezione dei cieli della Germania.

35.2 ATTACCO AI CONVOGLI LEND-LEASE

Il giocatore dell'Asse può attaccare i convogli Lend-Lease coi propri sottomarini e bombardieri. Il combattimento dura 1 solo round.



Rotta Artica: 3 U-Boot tedeschi Tipo VII (= 1 unità con PF 3) e 2 bombardieri (= 1 unità con PF 2). I sottomarini colpiscono al 6, i bombardieri al 5 e al 6.



Corridoio Persiano: 2 U-Boot tedeschi Tipo IX (= 1 unità con PF 2) e 1 sommergibile italiano Classe Marcello (= 1 unità con PF 1). Tutti i sottomarini colpiscono al 6.

Ogni danno riduce di 1 PP (scelto a caso tra quelli in viaggio lungo la rotta).

Nota: In BITE, il giocatore sovietico non è in grado di attaccare i sommergibili dell'Asse o le unità aeree strategiche tedesche. In cambio, il giocatore tedesco non ha modo di rinforzare queste unità.

36.0 RESA DELL'ITALIA

L'Italia non si arrende automaticamente, come nel GIOCO BASE, nel settembre 1943.

A partire dal luglio 1943, il giocatore sovietico lancia un dado all'inizio di ogni turno. L'Italia si arrende se il dado totalizza 1 a luglio, 2 o meno ad agosto, 4 o meno a settembre, 5 o meno dall'ottobre 1943.

37.0 LA PERSIA E L'ASSE

Nell'agosto del 1941, lo Shah di Persia Mohammad Reza Pahlavi si rifiutò di rompere le relazioni diplomatiche con la Germania e altri Paesi dell'Asse. Come conseguenza e senza alcuna dichiarazione di guerra, gli eserciti sovietico e britannico da sud invasero il Paese.

In BITE, nell'agosto 1941, la Persia diventa una potenza minore dell'Asse, anche se non interviene con unità militari. Unità sovietiche che siano rimaste 'congelate' nel Caucaso possono immediatamente attivarsi e invadere la Persia: non appena Teheran viene occupata la Persia si arrende immediatamente.

Dopo la resa della Persia, l'Unione Sovietica deve mantenere un'unità a Teheran per il resto della partita, e nove mesi dopo la caduta della Persia il *Corridoio Persiano* si aprirà automaticamente, permettendo l'arrivo del Lend-Lease anche dall'Oceano Indiano.

Nota: i sommergibili dell'Asse possono attaccare i convogli nell'Oceano Indiano durante la fase di Guerra Strategica (35.0).

38.0 A SQUADRE E SOLITARIO

38.1 A SQUADRE

I quattro scenari brevi non sono realmente stati progettati per essere giocati da 4 persone, ma i 4 scenari più lunghi e l'impegnativa **Campagna Codice Dortmund** possono essere giocati in 4 divisi in 2 squadre. I pallini verdi sulla mappa, a metà dello schieramento di gioco nella direttrice est-ovest (quella che gli alleati della Germania non possono varcare) è il limite tra le aree di comando dei due giocatori della fazione.

Di fatto, un giocatore prende il controllo di tutte le truppe a nord di questa linea, mentre l'altro si occupa dello schieramento a sud.

Qualora un'unità dovesse sorpassare la linea verde, passerebbe subito sotto il comando dell'altro 'Comandante in Capo'; infatti, tale procedura porterà i giocatori a spartirsi truppe e risorse, esattamente come fecero i generali di tutti i fronti e tutti gli schieramenti nel corso della Seconda Guerra Mondiale.

Anche se i giocatori sono liberi di agire come preferiscono, devono spartirsi tutte le risorse della propria fazione e conseguentemente devono lavorare insieme per vincere il gioco.

38.2 SOLITARIO

BITE non ha alcuna meccanica automatizzata di gioco ("una Game-AI") per le partite in solitario. Però un giocatore esperto di BITE può tranquillamente elaborare strategie di alto livello per entrambi le fazioni e lasciarsi guidare dalla casualità dei dadi per la risoluzione degli scontri.

La Nebbia di Guerra e le oltre 300 unità sulla mappa richiedono un concetto di gioco simile a quello di chi gioca a scacchi contro se stesso.

39.0 LA PIOGGIA LEGGERA

All'inizio dei mesi di maggio e di ottobre, il tempo deve essere determinato come al solito, ma con questa regola opzionale, vivamente consigliata, ci sono 2 cambiamenti per migliorare il bilanciamento del gioco:

- Non è mai possibile avere 2 identiche situazioni meteorologiche consecutive.

- Esiste una terza possibilità

Pioggia Leggera: Si verifica quando il dado per determinare il tempo dà un risultato di 3&4. (Quindi: Sereno: 1&2, Pioggia Leggera: 3&4, Pioggia: 5&6.)

- Effetti sui rifornimenti: riduce le linee di rifornimento a 2 esagoni.

- Effetti sul movimento: tutti gli esagoni costano 3 PM, tranne quelli di pianura che costano 2MP.

- Effetti sul combattimento: tutte le unità terrestri e aeree attaccanti subiscono 1 Malus. L'artiglieria non subisce modifiche.

- Effetti sul Raggio di Comando: Nessuno

BLOCKS IN THE EAST

MANUALE DEGLI SCENARI

Nove scenari sono stati sviluppati per BITE. Ogni scenario ha un livello di difficoltà indicato da un numero tra parentesi compreso tra 1 (molto semplice) e 10 (molto complesso).

BARBAROSSA PIAZZAMENTO STANDARD (BPS)

Descrizione dei blocchi: Le pedine possono avere sul loro simbolo un pallino colorato, che indica l'area in cui la pedina deve essere schierate negli scenari ambientati nel 1941. Si veda l'immagine in fondo a questo manuale per maggiori dettagli.

Le unità con un pallino nero vengono posizionate in un punto preciso come indicato nei riquadri sulla mappa.

Esempio: Il distretto militare di Odessa ha un pallino arancione, così come le unità dell'11° Armata tedesca e le unità rumene.

Anche la posizione del pallino è molto importante per l'allestimento iniziale.

Le unità dell'Asse devono avere il pallino nell'angolo in basso a destra, per i Sovietici nell'angolo in basso a sinistra.

Unità senza pallino sono destinate a entrare in gioco successivamente. Il turno in cui l'unità compare (gratuitamente) è indicato in alto a destra.

Nell'angolo in basso a sinistra si trova il nome dell'unità, o l'ordinale della sua denominazione.

URSS: In genere le unità sovietiche devono essere schierate a est del confine nazionale dell'URSS (linea rossa). Tutte le unità sovietiche con un pallino colorato devono essere posizionate nel Distretto Militare Sovietico più appropriato, cosicché ogni esagono di entrambi i lati del confine sovietico con Finlandia, Polonia (occupata dalla Germania), Ungheria, Romania, Turchia e Persia sia occupato da un'unità sovietica o si trovi all'interno della ZOC di un'unità sovietica.

(I colori dei distretti militari sono: bianco = Leningrado, blu = Stati Baltici, giallo = Distretto Occidentale, verde = Kiev, arancione = Odessa, marrone = Caucaso.)

Asse: Le unità tedesche con un pallino colorato devono essere posizionate nell'area più appropriate del Gruppo d'Armata che le appartiene, secondo il seguente schema (blu = Gruppo Armate Nord, giallo = Gruppo Armate Centro, verde = Gruppo Armate Sud). Tutte le unità finlandesi sono da piazzarsi entro il confine finlandese.

Le unità rumene e i 7 Corpi tedeschi di stanza in Romania devono essere posizionati entro i confini nazionali rumeni.

Lo stesso dicasi per le unità ungheresi e slovacche che vengono schierate in Ungheria e Slovacchia, rispettivamente.

Ogni esagono a ovest del confine sovietico può (ma non è necessario) essere occupato da un'unità dell'Asse.

Gli Italiani non sono parte del setup standard dell'operazione Barbarossa, perché il loro arrivo è stato successivo.

Mussolini infatti fu informato dell'invasione quando questa era già iniziata.

Gli Italiani giocheranno un ruolo di primo piano nell'"OPERAZIONE BLU".

Per tutte le unità: I Corpi con un pallino nero devono essere posizionate come indicato sul Order of Battle Sheet.

Ricorda: non più di un'unità tedesca può trovarsi all'interno dei confini della Finlandia del 1941 prima che un'unità sovietica attraversi tali confini.

(Vedi ultima pagina del manuale e gli Order of Battle Sheets di entrambi gli schieramenti sulla mappa.)

SCENARI BREVI

Questi quattro scenari sono studiati per essere risolti brevemente e far prendere dimestichezza ai giocatori.

Ognuno di questi può essere giocato come GIOCO BASE.

In questi scenari non si usano né i QG, né gli Slovacchi, né le RHG.

I Sovietici piazzano sempre per primi nel 1941.

Nota: Per via delle necessarie astrazioni, non ogni regola di questi scenari ricalca le regole avanzate (per esempio, il conteggio dei PP è diverso).

SBE1: VERSO LENINGRADO

Giugno – Settembre 1941 (1)

Durata: 4 turni.

Area: Germania, Stati Baltici, URSS a nord del fiume Dvina.

Condizioni di vittoria: L'Asse vince se conquista Leningrado o se taglia ogni possibilità di comunicazione tra Leningrado e la Siberia. Qualora nessuna di queste condizioni venisse fallita, si verifica un pareggio.

Allestimento: Si segue il BPS, limitato ai Distretti Militari del Baltico e di Leningrado per l'URSS (12 pedine, quelle col Pallino Bianco e Blu) e al Gruppo Armate Nord tedesco (13 pedine, quelle col Pallino Blu).

Produzione (PP/turno dal luglio 41):

- GER: 5 PP.
- USSR: 10 PP.

SBE2: VERSO MOSCA

Giugno – Settembre 1941 (2)

Durata: 4 turni.

Area: Germania, URSS a sud del fiume Dvina e delle Colline Valdai e a nord di Kiev e della fila orizzontale di esagoni che la contiene.

Condizioni di vittoria: L'Asse vince se conquista Mosca o se riesce ad accerchiarla completamente entro la fine dello scenario. Qualora fallisse, è un pareggio.

Allestimento: Si segue il BPS, limitato al Distretto Militare Occidentale per l'URSS (14 pedine, quelle col Pallino Giallo) e al Gruppo Armate Centro per l'Asse (23 pedine, quelle col Pallino Giallo).

Produzione (PP/turno dal luglio 41):

- GER: 5 PP.
- USSR: 20 PP.

SBE3: VERSO ROSTOV

Giugno – Novembre 1941 (3)

Durata: 6 turni.

Area: Germania, Ungheria, Romania, URSS a sud della linea di esagoni contenente Kursk.

Condizioni di vittoria: Per vincere, l'Asse deve raggiungere le porte del Caucaso prima dell'arrivo dell'inverno: Rostov, Kharkov e Sebastopoli sono obiettivi obbligatori.

Se tutte e 3 queste città vengono conquistate e mantenute fino alla fine di novembre del 1941, l'Asse consegue una vittoria decisiva.

Se ne conquista 2, l'Asse consegue una vittoria marginale. Se ne conquista solo 1, si considera un pareggio.

L'Unione Sovietica, per vincere, deve mantenere il controllo di tutte e 3 le città.

Allestimento: Si segue la BPS limitato ai Distretti Militari di Odessa e Kiev per i Sovietici (30 pedine, quelle col Pallino Verde e Arancione) e il Gruppo Armate Sud tedesco, i rumeni coi Corpi d'Armata tedeschi e l'11° Armata tedesca in Romania per l'Asse (32 pedine, quelle col Pallino Verde e Arancione). Si tenga presente che tutte le unità del Distretto Militare di Odessa, tutte le unità delle potenze minori dell'Asse e le unità tedesche in Romania sono congelate per il primo turno.

Produzione (PP/turno dal luglio 41):

- GER: 5 PP.
- ROM: 2 PP.
- HUN: 1 PP.
- USSR: 15 PP.

SBE4: BARBAROSSA BREVE

Giugno – Agosto 1941 (4)

Questo scenario copre l'intera invasione dalla Finlandia al Mar Nero.

Durata: 3 turni.

Area: Mappa completa.

Condizioni di vittoria: Alla fine di agosto 1941, l'Asse conta i propri punti vittoria (VP): ogni città maggiore sovietica controllata dall'Asse vale 1 VP, Leningrado 2 VP e Mosca 3 VP.

- 0-3 VP: vittoria decisiva sovietica
- 4-6 VP: vittoria marginale sovietica
- 7: pareggio
- 8-18: vittoria marginale dell'Asse
- 19+: vittoria decisiva dell'Asse

Allestimento: Si segue la BPS (109 pedine per l'Unione Sovietica, 82 pedine per l'Asse), ma non sono in alcun modo previste RA o RO, mantenendo il GIOCO BASE.

Produzione (PP/turno dal luglio 41):

- GER: 15 PP.
- ROM: 2 PP.
- HUN: 1 PP.
- USSR: 46 PP.



BLOCKS IN THE EAST

SCENARI LUNGH

Questi quattro scenari lunghi e la **Campagna Nome in Codice Dortmund** sono stati sviluppati per quei giocatori che hanno il tempo e la passione per rievocare le più importanti e decisive battaglie combattute sul Fronte Orientale, dall'Asse e dall'Unione Sovietica durante la Seconda Guerra Mondiale.

Le RA sono altamente raccomandate per tutti gli scenari, mentre le RO possono essere aggiunte a piacere

Scenari Setup Charts: Questa Tabella indica, per ciascuna Potenza in gioco, il numero e il tipo di pedine, nonché il numero complessivo di Punti Forza per ciascuna classe. I giocatori possono decidere liberamente come distribuire i Punti Forza tra le loro unità.

I Sovietici schierano sempre per primi, tranne nel 1944.

Rimozione di un' unità dal gioco: All'inizio di alcuni turni di gioco, consultando l'OB card, potrebbe rendersi necessaria la rimozione di alcune pedine dal gioco. Quando una pedina deve essere rimossa dal gioco, deve essere rifornita e a piena forza.

Se la pedina è a forza ridotta, il giocatore, prima di rimuoverla, deve ripararla a piena forza. Se la pedina è già stata eliminata, un analogo numero di PP deve immediatamente essere sottratto, come se la pedina dovesse essere ricostruita completamente e a piena forza.

Se la pedina è fuori rifornimento, verrà rimossa non appena possibile, alle condizioni di cui sopra.

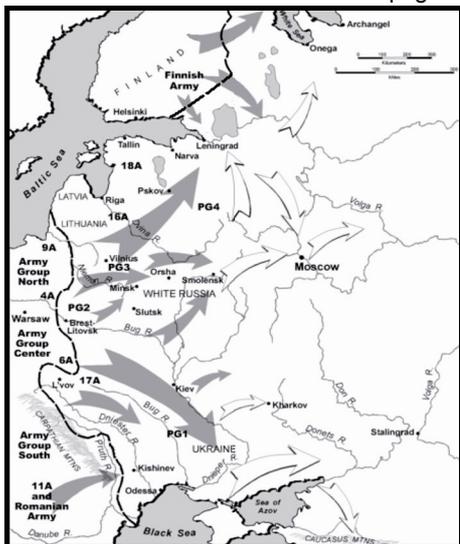
Le pedine rimosse non possono essere ricomprate (alcune potrebbero tornare successivamente come rinforzi)

SBE5: BARBAROSSA

Giugno - Novembre 1941 (8)

Anche se molti segnali avvertivano delle intenzioni aggressive della Germania, come l'anomalo ammassamento di truppe al confine sovietico e le note allarmate dei Servizi Segreti britannici e sovietici, l'Armata Rossa fu colta del tutto impreparata quando alle 3.00 del mattino di domenica 22 giugno 1941 fu lanciato l'assalto.

Questo è uno scenario molto complesso, soprattutto per l'Asse. Un errore nelle fasi iniziali dell'invasione può compromettere definitivamente il successo dell'intera campagna.



Durata: 6 turni.

Area: Mappa completa.

Condizioni di vittoria: Alla fine di novembre l'Asse conta i propri Punti Vittoria: Leningrado, Mosca, Stalingrado e Baku valgono ciascuno 1 Punto Vittoria.

- 0 VP: Vittoria Decisiva Sovietica
- 1 VP: Pareggio
- 2 VP: Vittoria Marginale dell'Asse
- 3+ VP: Vittoria Decisiva dell'Asse

Allestimento: Si segue la BPS. **Produzione** (PP/turno dal luglio 1941):

- GER: 24 PP, 3 Corazzati, 9 Aerei, 10 Petrolio.
- ROM: 2 PP, 2 Petrolio.
- HUN: 1 PP, 1 Petrolio.
- USSR: 46 PP, 7 Corazzati, 6 Aerei.

Note: I Sovietici non devono tenere traccia del consumo di petrolio.

Regole speciali:

Sorpresa Barbarossa: Nel primo turno i caccia sovietici non possono decollare e non esiste possibilità di reazione (saltare la Fase di Reazione del giocatore Sovietico)

Inoltre nessuna unità sovietica può ottenere Bonus di alcun tipo e nessuna unità dell'Asse subisce Malus (con l'eccezione di ricognizioni aeree non andate a buon fine).

Tutte le unità di artiglieria tedesca e le forze aeree dell'Asse invece ricevono 1 Bonus per il primo round di ogni combattimento.

A causa di un ordine diretto di Stalin, infine, le AA sovietiche non possono far fuoco alle unità aeree dell'Asse durante il primo round di ogni combattimento.

Unità congelate: La Stavka è in stato di shock e non può essere attivata nel giugno 1941. I Rumeni (ma non le loro unità aeree né Antonescu-QG), gli Ungheresi, i Finlandesi e le unità sovietiche di Leningrado, Odessa e il Distretto Militare del Caucaso sono congelate nel giugno 1941.

Supremazia Aerea della Luftwaffe: Questa opzione, se giocata, permette a tutti gli aerei tedeschi e rumeni di lanciare doppi dadi durante il primo round dell'attacco a sorpresa, al costo però di una doppia riduzione dei QG della Luftwaffe (ma non di Antonescu!).

SBE6: OPERAZIONE BLU

La strada per Baku

Giugno - Novembre 1942 (7)

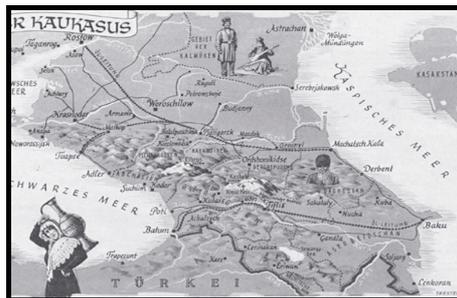
"Se non ci impossessiamo dei pozzi di Maykop e Grozny, sarò costretto a porre fine a questa guerra!"

(Adolf Hitler, QG Gruppo Armate Sud, 6/42)

"Non un passo indietro!"

"Non c'è terra al di qua del Volga!"

(Joseph Stalin, Ordine n. 227, 28/6/42)



Dopo il successo iniziale dell'estate 1941 e l'inatteso arresto durante l'inverno, la Wehrmacht ritrova le condizioni ideali per

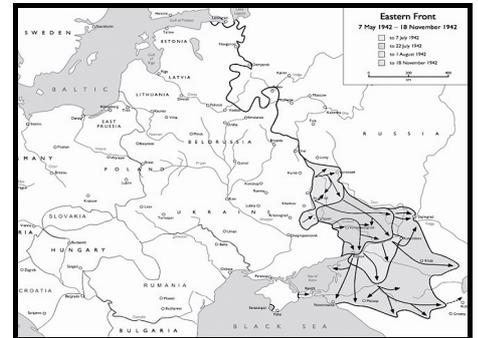
sferrare l'attacco decisivo e rompere le gambe all'Orso Sovietico.

Ancora una volta l'Asse deve però fare una corsa contro il tempo: quando le unità corazzate sovietiche nel novembre 1942 e i caccia nel gennaio 1943 raggiungeranno TECH 2, la Germania probabilmente non avrà più alcuna possibilità di vincere la guerra.

Nota per l'Asse: il tuo sistema logistico non ti permette un'offensiva di larga scala come nel 1941, quindi organizza la tua strategia: o decidi di puntare verso Mosca, per cercare di isolarla e costringerla alla resa, oppure puoi tentare il colpo gobbo nel Caucaso - catturando Rostov, combattendo (e magari vincendo) la battaglia cruciale nelle strade di Stalingrado e lanciando le tue unità mobili alla conquista dei pozzi petroliferi del Caucaso e Baku.

Nota per il Sovietico: l'aeronautica sovietica, la VVS, perse 201 apparecchi tra il 23 e il 31 agosto e fu spazzata via dalla Luftwaffe. Nonostante qualche rinforzo, rimase con un totale di 192 aerei, di cui solo 52 caccia.

I Sovietici continuarono però a riversare aerei su Stalingrado, pur continuando a subire perdite spaventose: la Luftwaffe deteneva il dominio dei cieli. Tuttavia, grazie alla grande riallocazione della produzione industriale nel 1941 al di là degli Urali, la produzione aeronautica sovietica raggiunse l'impressionante media di 15.000 aerei/anno costruiti nella seconda metà del 1942, consentendo alla VVS di mantenere una riserva di forze che avrebbe negli anni sovrastato l'aviazione tedesca.



Durata: 6 turni.

Area: Mappa completa.

Condizioni di vittoria: Mosca, Leningrado, Baku e Stalingrado sono gli obiettivi chiave. Se l'asse conquista e mantiene due di esse entro la fine del gioco consegue una vittoria decisiva. Se ne conquista una sola, consegue una vittoria marginale.

Nel caso non riesca, i Sovietici conseguono una vittoria decisiva.

Allestimento: Scenario Setup Chart per il 1942. Tutte le forze devono essere posizionate a est (per i Sovietici) e a ovest (per l'Asse) della linea gialla tratteggiata. Ogni esagono della linea deve essere occupato.

Produzione (PP/turno dal giugno 42):

- GER: 36 PP, 8 Corazzati, 12 Aerei, 12 Petrolio.
- ROM: 2 PP, 2 Petrolio.
- HUN: 1 PP, 1 Petrolio.
- USSR: 34 PP, 12 Corazzati, 12 Aerei.

Note: I Sovietici non devono tenere traccia del consumo di petrolio: le riserve dell'URSS erano sterminate. Inoltre, i 2 PP di Leningrado sono connessi via mare dalla Strada della Vita e utilizzabili nei mesi estivi.

BLOCKS IN THE EAST

Regole speciali:

Infrastruttura sovietica: Dal luglio 1942, i Sovietici possono cominciare a costruire le ferrovie Saratov – Stalingrado (3 PP), Stalingrado – Astrakhan (4 PP) e Astrakhan – Baku (5 PP). Questi tratti incompleti sono marcati con grossi pallini neri sulla mappa. Inoltre, una nuova rotta marittima da Baku a Krasnovodsk (10 PP) può essere costruita e diventare utile per la consegna del petrolio se Astrakhan si trova in pericolo.

Il giocatore URSS deve spendere l'intero ammontare di PP necessari per costruire uno di questi progetti nella fase di produzione di un singolo turno. Se preferisce, può costruire più di un progetto in un singolo turno.

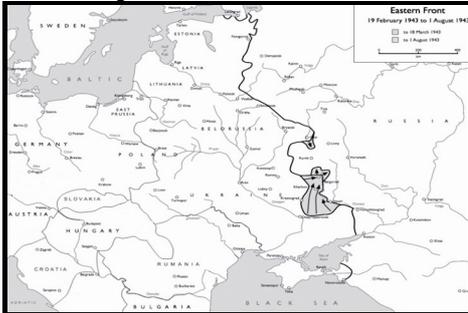


SBE7: OPERAZIONE CITADEL

La battaglia di Kursk

Giugno – Novembre 1943 (6)

Dopo la sconfitta a Stalingrado e la distruzione della Sesta Armata di Von Paulus, la Germania dovette fare sempre più affidamento sulle formazioni dei suoi deboli alleati per non lasciare sguarnito il fronte. Le possibilità di una vittoria finale svanivano giorno dopo giorno, ma gli strateghi tedeschi vollero tentare un'offensiva su scala ristretta con l'obiettivo di distruggere un'intero Fronte Sovietico ammassato nel saliente di Kursk. L'Operazione Citadel del luglio 1943 fallì, aprendo la strada a una bruciante offensiva estiva sovietica. Sebbene superiori sotto ogni punto di vista, i Tigre e gli Elefant furono sovrastati dall'enorme quantità di carri che i Sovietici riuscirono a schierare nella battaglia di Kursk.



Durata: 6 turni.

Area: Mappa completa.

Condizioni di vittoria: Per vincere, l'Asse deve distruggere almeno 8 delle preziose e non ricostruibili unità delle Guardie sovietiche entro la fine del gioco. I Sovietici vincono se riescono a passare il Dnepr e a stabilire una testa di ponte sulla sponda occidentale. Qualunque altro risultato è da considerarsi un pareggio.

Allestimento: Si guardi la *Scenario Setup Chart* per il 1943. Asse e Sovietici devono essere schierati rispettivamente a ovest e a

est della linea tratteggiata VERDE, e ogni esagono dev'essere occupato.

Produzione (PP/turno dal giugno 43):

- GER: 37 PP, 13 Corazzati, 15 Aerei, 14 Petrolio.
- ROM: 2 PP, 2 Petrolio.
- HUN: 1 PP, 1 Petrolio.
- USSR: 34 PP, 18 Corazzati, 18 Aerei.

Nota: I Sovietici non devono tenere traccia del consumo di petrolio.

Regole speciali:

Infrastruttura sovietica: Come SBE6, ma tutti i progetti sono già completi nel 1943.

SBE8: OPERAZIONE BAGRATION

Giugno 1944 – Giugno 1945 (6)

Dopo lo sbarco degli Alleati in Normandia, la Germania non ha più possibilità di vincere la guerra e la sconfitta è solo una questione di tempo. Mentre la Wehrmacht, ormai ridotta a un'ombra di se stessa, credeva che l'offensiva Sovietica sarebbe stata condotta in Galizia, da sud-est verso Leopoli, e si illudeva di poter contrattaccare e accerchiare il nemico, l'Armata Rossa invece lanciò un attacco di inaudita violenza molto più a nord, verso Minsk, per liberare la Bielorussia.

Incastrata tra gli Alleati che avanzavano in Francia e i Sovietici che premevano da est con l'offensiva Bagration, la Germania cercò in tutti i modi di ritardare l'inevitabile, sperando nel contempo che i suoi scienziati completassero lo sviluppo di "incredibili nuove armi" negli impianti di Peenemünde.

Durata: 13 turni.

Area: Mappa completa.

Condizioni di vittoria: I Sovietici devono conquistare Berlino e Peenemünde prima della fine del 1944 per conseguire una vittoria decisiva.

Se riescono prima della fine di giugno 1945, conseguono una vittoria marginale.

Qualunque altro risultato è un pareggio.

Allestimento: Scenario Setup Sheet per il 1944. Le forze dell'Asse e Sovietiche devono essere disposte rispettivamente a ovest e a est della linea tratteggiata BLU. Ogni esagono deve essere occupato. **Produzione** (PP/turno dal giugno 1944):

- GER: 28 PP, 15 Corazzati, 18 Aerei, 14 Petrolio.
- ROM: 2 PP, 2 Petrolio.
- HUN: 1 PP, 1 Petrolio.
- USSR: 43 PP, 18 Corazzati, 18 Aerei.

Nota: I Sovietici non devono tenere traccia del consumo di petrolio: le reserve dell'URSS erano pressochè illimitate.

Regole speciali: Infrastruttura sovietica. Come SBE6, ma tutti i progetti sono già completati nel 1944.

SBE9: NOME IN CODICE DORT-

MUND: La campagna di Russia

Giugno 1941 – Giugno 1945 (10)

L'Asse deve colpire duro e a fondo per raggiungere e conquistare velocemente Leningrado, Mosca e l'area industriale del bacino del Donets prima che cada la neve. Mantenere le due più importanti città sovietiche costituisce la chiave per la vittoria per entrambi i giocatori.

Terminata l'estate, il Generale Inverno rischia di impartire una dura lezione alle impreparate

truppe dell'Asse, e l'Armata Rossa potrebbe trovarsi per le mani le carte giuste per sferrare colpi morali, non appena saranno arrivate dalla Manciuria le terribili armate d'assalto siberiane.

La dottrina militare tedesca era basata sul principio delle armi combinate e sulla cooperazione tra corazzati, fanteria, artiglieria, genio e attacchi al suolo da parte dell'aviazione.

Per contrastare questa tattica, i comandanti sovietici impararono ad adottare il principio secondo cui era necessario mantenere il fronte più vicino possibile alle linee nemiche. Il Maresciallo dell'URSS Vasily Chuikov definì questa dottrina "abbracciare il nemico", per complicarne le manovre e sfinirlo con una logorante Guerra d'attrito.

Durata: 49 turni.

Area: Mappa completa.

Condizioni di vittoria: L'Asse vince se controlla una città tra Mosca e Baku più una città tra Leningrado e Stalingrado, e inoltre tira 1 con un dado da 6 nella Victory Phase (sottrai 1 al dado se l'Asse controlla 3 delle 4 città). La vittoria è immediata nel caso l'Asse controlli tutte e 4 le città.

L'URSS vince immediatamente se controlla Berlino: la Vittoria è Decisiva se Berlino cade prima del gennaio 1945, mentre è Maginale se Berlino viene conquistata tra gennaio e giugno 1945.

Altri risultati sono un pareggio.

Allestimento: Si segue la BPS. **Produzione** (PP/turno a partire dal luglio 41):

- GER: 24 PP, 3 Corazzati, 9 Aerei, 10 Petrolio.
- ROM: 2 PP, 2 Petrolio.
- HUN: 1 PP, 1 Petrolio.
- USSR: 46 PP, 7 Corazzati, 6 Aerei.

Nota: I Sovietici non devono tenere traccia del consumo di petrolio: le reserve dell'URSS erano sterminate. Se però il Caucaso viene perso (l'Asse conquista Stalingrado e raggiunge il Volga) la produzione petrolifera sovietica dev'essere tracciata normalmente.

Regole speciali:

Sorpresa Barbarossa: Vedi SBE5.

Unità congelate: Vedi SBE5.

Supremazia totale della Luftwaffe: Vedi SBE5.

Dicembre 1941: Rimuovi la 7th Flieger Division e i Rapid Corps ungheresi.

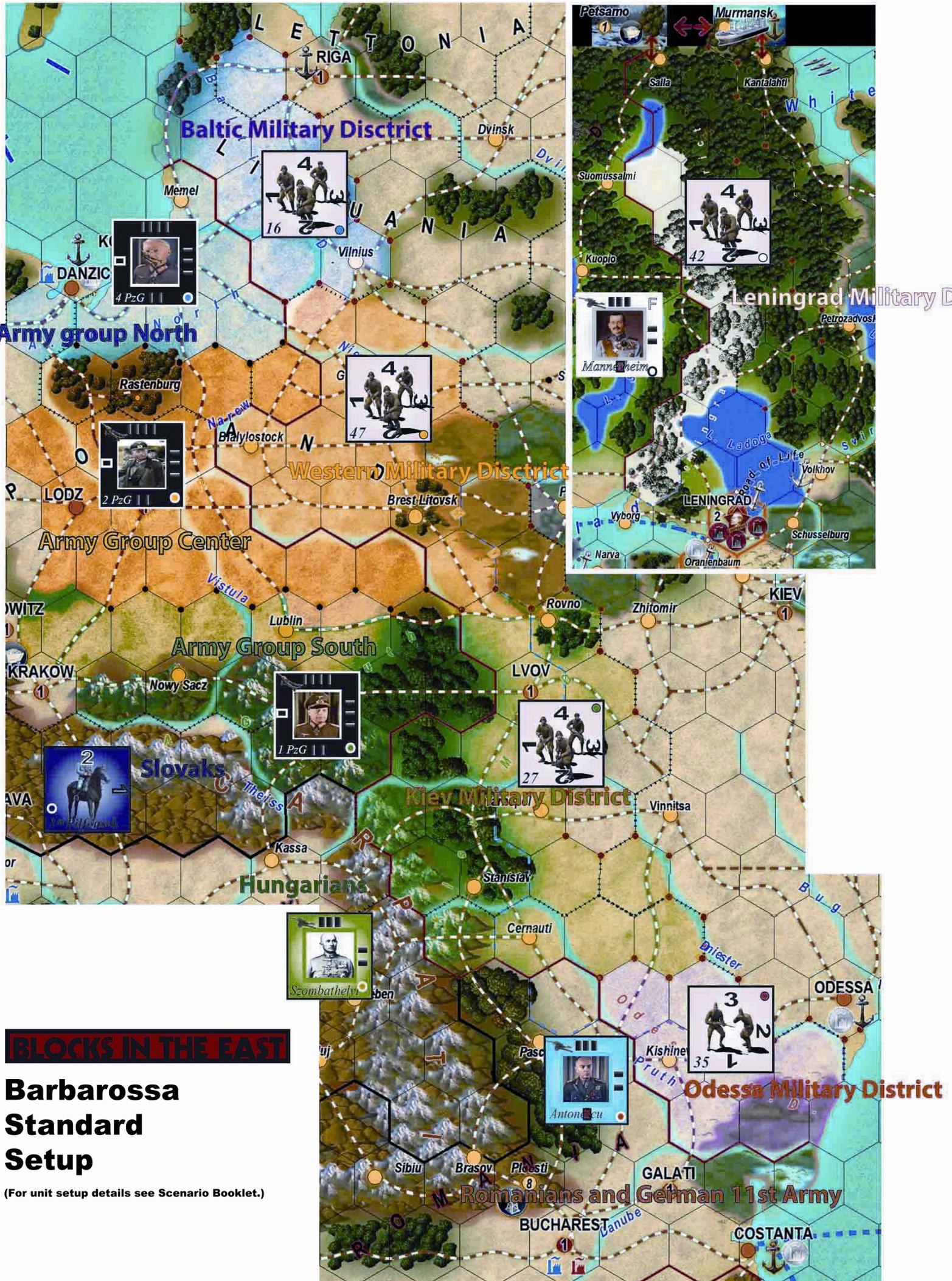
Luglio 1942: Rimuovi la 22th Luftlande Division.

1° SS Panzerkorps "LSSAH": Il 1° SS-Panzerkorps Tedesco, il cui arrivo è previsto nel turno 44, è un miglioramento del "LSSAH". Al turno 44, se la LSSAH è rifornita, dev'essere sostituita col 1° SS-Panzerkorps, mantenendo però tutti i danni già incassati. Se la LSSAH è stata distrutta o è fuori rifornimento, l'unità dev'essere ricostruita prima di poter effettuare l'upgrade.

Infrastruttura sovietica: Vedi SBE6.



BLOCKS IN THE EAST



BLOCKS IN THE EAST

Barbarossa Standard Setup

(For unit setup details see Scenario Booklet.)