

BLOCKS IN THE EAST



THE RUSSIAN CAMPAIGN 1941 - 45
RULES MANUAL AND SCENARIO BOOKLET

Copyright VentoNuovo Games 2012

INDICE

PREFAZIONE

SCENARIO STORICO
IL GIOCO
INTRODUZIONE ALLE REGOLE
SCALA DEL GIOCO
GLI SCENARI
ABBREVIAZIONI
CONTRIBUTI

GIOCO DI BASE

1.0 COMPONENTI

1.1 Mappa
1.2 Unità
1.3 Nebbia di Guerra

2.0 PIAZZAMENTO INIZIALE

2.1 Scelta dello schieramento
2.2 Scelta dello scenario
2.3 Piazzare le unità

3.0 DEFINIZIONI BASE

3.1 Giocatore in Comando / Nemico
3.2 Giocatore Attivo / Inattivo
3.3 Controllo a Esagoni di Città, Industrie, Centri Produzione
3.4 Basi Aeree
3.5 Ferrovie / Movimento Strategico
3.6 Centri Produzione
3.7 Siberia e Zone Fuori Mappa
3.8 Unità di Combattimento
3.9 Unità di Supporto
3.10 Raggruppamento
3.11 Livelli Forza (LF)
3.12 Livelli Azione (AP)
3.13 Livello Tecnologico (TECH)
3.14 Capacità di Fuoco
3.15 Danni
3.16 Frazioni
3.17 Capacità Minima di Fuoco
3.18 Capacità minima di Movimento
3.19 Zone di Controllo (ZOC)
3.20 Potenze dell'Asse e unità RHG
3.21 Primo Turno: Unità "Congelate"
3.22 Esagono di Battaglia

4.0 RIFORNIMENTO

4.1 Fonte di Rifornimento Principale
4.2 Altre Fonti di Rifornimento
4.3 Unità Fuori Rifornimento
4.4 Mancanza di Rifornimenti
4.5 Resa

5.0 NAZIONI IN GUERRA

5.1 Unione Sovietica (URSS)
5.2 Germania
5.3 Nazioni dell'Asse
5.4 Italia
5.5 Finlandia
5.6 Romania
5.7 Ungheria
5.8 Slovacchia

6.0 UNITA'

6.1 Classi delle Unità di Fanteria
6.1.1 Unità di Fanteria Base e Statiche

6.1.2 Unità da Montagna
6.1.3 Unità di Cavalleria
6.1.4 Artiglieria
6.1.5 Paracadutisti e Marines
6.2 Classi delle Unità Corazzate

6.2.1 Meccanizzate
6.2.2 Corazzate

6.3 Unità Aeree

6.3.1 Caccia
6.3.2 Bombardieri

6.4 Quartier Generali
6.5 Cannoni Antiaerei

7.0 SEQUENZA DI GIOCO

7.1 Guerra Strategica

7.2 Rifornimento

7.3 Produzione

7.3.1 Arrivo delle Nuove Unità

7.3.2 Restrizioni ai Rinforzi

7.3.3 Ritardare i Rinforzi

7.3.4 Smantellare le Unità

7.4 Movimento Strategico Ferroviario (SRM)

7.5 Movimento

7.5.1 Numero di Unità da Muovere

7.5.2 Ordini di Movimento

7.5.3 Costi del Movimento

7.5.4 Restrizioni

7.5.5 Attraversare gli Stretti (Frecce Rosse)

7.6 Reazione del Difensore

7.6.1 Attaccare le Basi Aeree

7.6.2 Evacuazione Aerea

7.7 Combattimento

7.7.1 Combattimento Aereo

7.7.2 Sbarramento Antiaereo

7.7.3 Incursione Aerea al suolo

7.7.4 Fuoco di Artiglieria

7.7.5 Combattimento Terrestre

7.7.6 Modifiche al Combattimento : Bonus / Malus

7.7.7 Modificatori Cumulativi di Scheda 1: Modificatori di Combattimento

7.7.8 Danni

7.7.9 Distribuire I Danni

7.7.10 Eliminare le Unità

7.7.11 Assegnare I Danni in Eccesso

7.7.12 Round Aggiuntivi di Combattimento

7.7.13 Ritirarsi

7.7.14 Direzione della Ritirata

7.7.15 Ritirare Unità Terrestri

7.7.16 Ritirare Unità Aeree

7.7.17 Ritirarsi Oltre I Limiti di Raggruppamento

7.7.18 Unità Coinvolte nella Ritirata

7.8 Fase di Blitz

7.8.1 Riposizionare Unità Aeree

7.9 Verificare i Rifornimenti

7.10 Sfruttare la Mobilità dei Corazzati

7.11 Condizioni di Vittoria

REGOLE AVANZATE

8.0 ZOC

9.0 METEO

9.1 Effetti sui Rifornimenti
9.2 Effetti sul Movimento
9.3 Effetti sul Combattimento

10.0 UNITA' DI ELITE

11.0 PRODUZIONE

11.1 Centri Urbani, Minerari e Petroliiferi

11.2 Industrie

11.3 Campi Minati

12.0 RIFORNIMENTO AVANZATO

12.1 Rifornirsi Sotto Assedio

12.2 Rifornire Fortezze: Sebastopoli

12.3 Rifornire Fortezze: Leningrado e Oranienbaum

12.4 Capacità di Attacco Migliorata

12.4.1 Attacco Disperato

12.5 Resa

13.0 QUARTIER GENERALI, CARBURANTE, MOVIMENTO

13.1 Quartier Generale Specifico

13.2 Rifornimento di Corazzati ed Unità Aeree

13.3 Raggio dei QG

13.4 Numero di Unità da Muovere

13.5 Rifornimenti Limitati

13.6 Disattivare dei QG

13.7 Blitz e Sfruttamento

13.8 QG Supremo Nazionale

13.8.1 Stavka Sovietica

13.8.2 FHQ tedesco

13.8.3 Altre Potenze dell'Asse

REGOLE OPZIONALI

14.0 NUOVI MODIFICATORI DI TERRENO

15.0 NUOVE INDUSTRIE

15.1 Costruire nuove industrie

16.0 TERRA BRUCIATA

16.1 Conquistare le industrie

16.2 Evacuare le industrie

17.0 LIVELLI TECNOLOGICI

17.1 Livelli Tecnologici delle Potenze Minori dell'Asse

17.2 Bonus di Ricerca Nazionale

18.0 MOVIMENTO NAVALE

18.1 Trasporto Marittimo di Unità Terrestri

18.2 Trasporto Marittimo delle Risorse

19.0 ESPLORAZIONE AEREA

19.1 Procedure di Ricognizione Aerea

19.2 Guidare il Tiro d'Artiglieria e le Incursioni Aeree

20.0 CARICA DI CAVALLERIA!

21.0 ATTACCO PANZER!

22.0 TROMBE DI GERICO

23.0 ASSALTO DEI PARACADUTISTI

24.0 SBARCHI ANFIBI

25.0 EKATERINA BM-13

- 26.0 CANNONE PESANTE DA ASSEDIO GUSTAV
- 27.0 GUARNIGIONI
- 28.0 PARTIGIANI SOVIETICI
 - 28.1 Piazzare i Partigiani
- 29.0 RIVOLUZIONARI CECENI
- 30.0 UNITA' DI RISERVA
- 31.0 BOMBARDAMENTO STRATEGICO
 - 31.1 Bombardamento di Industrie, Città e Miniere
 - 31.2 Bombardamento dei Porti
 - 31.3 Bombardamento delle Stazioni Ferroviarie
- 32.0 IL PRIMO INVERNO PER L'ASSE
 - 32.1 Locomotive Invernalizzate
 - 32.2 I Cingoli Invernali da 550mm dei T-34
- 33.0 IL LEND-LEASE ACT
- 34.0 GUERRA STRATEGICA
 - 34.1 Guerra Aerea sulla Germania
 - 34.2 Attacco ai Convogli Alleati
- 35.0 RESA DELL'ITALIA
- 36.0 LA PERSIA E L'ASSE
- 37.0 GIOCO A SQUADRE E IN SOLITARIO
 - 37.1 A Squadre
 - 37.2 Solitario

SCENARI

BARBAROSSA STANDARD SETUP (BSS)

SCENARI CORTI

- 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 LUNGH

- 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 – 1945 (10)

GRAFICA DEL PIAZZAMENTO INIZIALE

PREFAZIONE



CENNI STORICI

Il 22 Giugno 1941, con il nome in codice "Operazione Dortmund", le forze armate della Germania Nazista (Wehrmacht) e quelle di altre potenze dell'Asse diedero inizio all'invasione dell'Unione Sovietica ("Operazione Barbarossa") dando inizio al più grande scontro militare della storia. Circa 3,6 milioni di uomini inquadrati in 150 divisioni invasero l'URSS lungo un fronte di 2.900 chilometri. Oltre alle truppe, nella campagna vennero coinvolti 600.000 veicoli a motore, 750.000 cavalli, 3350 carri, 7300 cannoni e quasi 2000 aerei. Fu la più grande invasione 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 le più decisive battaglie combattute sul Fronte Est all'inizio dell'invasione nell'estate del 1941 sino alla drammatica fine nella primavera del 1945 a Berlino. Sebbene basato su eventi storici, i giocatori possono capovolgere gli eventi durante la Seconda Guerra Mondiale combattuta sul fronte est.

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 37.0 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 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 a scelta dei giocatori (in genere alle RA). Includono la ricerca tecnologica, la guerra strategica con bombardieri e sottomarini, le formazioni partigiane, gli sbarchi anfibi, gli assalti aviotrasportati, attacchi speciali 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 una 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 nel giocare la campagna complete *Codeword Dortmund* dal 1941 al 1945 o uno degli altri scenari. Ogni scenario possiede un differente grado di difficoltà, indicato tra parentesi da 1 (molto facile) a 10 (molto difficile):

SCENARI CORTI

- 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 LUNGH

- 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 – 1945
(10)

Ogni scenario possiede differenti condizioni di vittoria, lunghezza e durata da 2 a 3 ore per gli scenari corti 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 = Difensivo (Unità Aeree: capacità di fuoco nel combattimento aereo)

SMR = Movimento Strategico ferroviario

ND = Non Disponibile/Non Consentito

NE = Nessun Effetto

OF = Offensivo (Unità Aeree: capacità di fuoco nel combattimento aereo)

PA = Punti Azione di un'Unità Comando

PM = Punti Movimento

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

COLLABORAZIONI

Il concetto base di BITE sono stati sviluppati da Emanuele Santandrea a partire dall'anno 2009, dopo aver passato 30 anni a giocare wargames. Comunque, molte altre persone hanno contribuito allo sviluppo della versione finale del gioco.

Ringraziamenti Speciali sono dedicati a:

Jan Stetter

Redazione, Traduzione tedesca,
Web Design, Strategic Mail Bombing

Anna Castellano

Stratega degli Affari

Monica Achilli

Sviluppo, Alpha Tester,
Cheerleader

Silvia Grazioli .45gradi

Responsabile del Brand Care

Marina Cattaneo .45gradi

Responsabile Rappresentanza

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,

Lohengrin Giraud

Vendite, Traduzione Italiana,

Coordinamento

Davide "White" Franchin

Sviluppo, Rifornimenti

Ben Curtis

Consulente linguistica inglese

Alessandro Montel

Consulente Affari

Antonio "Tonino" Santandrea

Direttore Qualità

Websites & Web-Communities:

Boardgamegeek.com

Eastfront.org

Consimworld.com

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 color Legno/Bianchi (*Assetto Strategico Tedesco, Segnaturno*)

#3 Blocchi Verde Scuro (*Bombardieri Strategici Americani*)

#2 Blocchi Blu (*Bombardieri Strategici Britannici*)

#318 PVC stickers (laminati, 2 stickers 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 Petroliiferi*);

#10 cilindri in plastica Bianchi (*Segnalini per indicare unità senza rifornimenti*)

#20 Gettoni Rosso Scuro (*Partigiani Sovietici*)*;

#10 Gettoni Neri* (*Pozzi petroliferi tedeschi 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 e 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 SEGNATURNO utilizzata per indicare il turno di gioco corrente, il rispettivo tempo atmosferico, gli aiuti

da parte degli Alleati (*Land-Lease Act*) e altri importanti eventi.

Suggeriamo di mettere una sottile lastra di vetro o 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 incollano uno sticker-unità per ciascun blocco dei seguenti colori:

148 Sovietici (rossi/rosa/arancio) : blocchi rossi.

140 Tedeschi (grigi/neri), Finlandesi (bianchi), Rumeni (blu chiari), Ungheresi (verdi) e Slovacchi (porpora): blocchi neri.

6 Italiani (verdi chiari).

5 segnalini dell'assetto strategico tedesco (Intercettori, FFN, e U-boats): blocchi color legno/bianchi

3 bombardieri Americani (Blu): blocchi verde scuro.

2 bombardieri Britannici (blu): blocchi 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 regola della "Fog of War" (Nebbia di Guerra: i blocchi di legno vengono girati su un fianco in modo da non essere identificabili dall'avversario) o senza (tutte le unità sono visibili).

Nota: per il gioco in solitario, l'uso della Nebbia di Guerra è raccomandato (37.2).

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

Entrambi i giocatori scelgono uno scenario (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) 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 contrassegnano 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 A ESAGONI 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 (la Stella Rossa), 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 contengono 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 aeroporto.

3.5 FERROVIE / MOVIMENTO STRATEGICO

Le ferrovie sono le linee utilizzate per tracciare il rifornimento e per i

Movimenti Strategici Ferroviari (SRM, 7.4).

3.6 CENTRI DI PRODUZIONE

Esistono 3 categorie di centri di produzione in BITE, responsabili per l'approvvigionamento di risorse identificate nel gioco con cubetti di differenti colori (PP).

Nel gioco BASE vengono utilizzati soltanto il **punti di produzione (PP) gialli** che sono prodotti da alcuni centri abitati (Città Maggiori) e centri minerari (simbolo di carrello).

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



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 esser rappresentate con degli esagoni, anche se seguono le stesse regole come se fossero degli esagoni.

Narvik è in terreno di montagna. E' 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. E' 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. E' collegato via terra e ferrovia alla mappa (Kantahalati), ed è anche collegato via terra a Petsamo.

Krasnovodsk è in terreno di foresta. E' collegato via terra e ferrovia alla Siberia. La **Siberia** è in terreno di foresta. E' 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 sono chiamate Unità di combattimento.

Artiglierie e Quartier Generali non sono unità di combattimento: vengono considerate unità di supporto.

3.9 UNITÀ DI SUPPORTO

L'**Artiglieria** è un'arma devastante. Muove veloce quanto la fanteria, ma spara prima delle altre unità terrestri se inserita in una formazione da combattimento. Quando pianificate un buon attacco, non lasciate le vostre armate senza queste unità!

I **Quartier Generali** (QG) sono il centro nevralgico di ogni forza militare. Ogni Potenza ha un suo proprio Leader nazionale o QG Supremo ed alcuni quartier generali speciali: Corazzati, Aerei, e Navali (per i Sovietici). Questi QG speciali non sono utilizzati nel Gioco Base.



3.10 RAGGRUPPAMENTI

Normalmente, sino ad un massimo di 4 unità della stessa fazione, possono esser raggruppate in uno stesso esagono, sia esso amico, vuoto, o occupato da truppe nemiche. Comunque, non più di una unità aerea può utilizzare una esagono Città 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.

Durante l'attacco o la difesa, i giocatori possono utilizzare 1 unità aerea in più per supportare il combattimento (di solito 1 caccia e 1 bombardiere).

3.11 LIVELLI DI FORZA (LF)

Ogni unità ha una forza di combattimento determinata da quanti Livelli possiede. In combattimento l'unità tirerà tanti dadi quanti sono i suoi Livelli Forza (LF) attuali.

3.12 LIVELLI AZIONE (AP)

I QG hanno dei livelli speciali chiamati Livelli Azione (AP, *Action Points*). Questi livelli funzionano e sono riparati normalmente ma inoltre possono essere utilizzati dal QG per eseguire un numero di azioni ed azioni speciali equivalenti al proprio livello 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. Nel GIOCO BASE I livelli tecnologici sono predeterminati: gli avanzamenti tecnologici sono già determinati ed indicati nella Tabella dei Turni e qui di seguito:

- Marzo 1942: Fanteria Sovietica TECH 2
- Novembre 1942: Corazzati Sovietici TECH 2
- Gennaio 1943: Caccia Sovietici TECH 2
- Luglio 1943: Corazzati Tedeschi TECH 3
- Settembre 1943: Bombardieri Sovietici TECH 2
- Maggio 1944: Caccia Tedeschi TECH 3
- Luglio 1944: Corazzati Sovietici TECH 3
- Settembre 1944: Fanteria Sovietica TECH 3
- Ottobre 1944: Fanteria Tedesca TECH 3
- Marzo 1945: Bombardieri Tedeschi TECH 3

Di conseguenza, una quantità prefissata di PP gialli potranno essere sottratti ogni turno dal l'importo totale di una fazione (vedi scenari). I più alti livelli tecnologici sono raggiunti con la ricerca, spendendo un certo numero di risorse per diversi turni di gioco. Comunque, queste sono regole opzionali e non utilizzate nel GIOCO BASE.

(Per maggiori dettagli vedi 17.0 e la Tabella del Livelli Tecnologici).

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

3.14 POTENZA DI FUOCO

La Potenza di fuoco è la capacità di un unità di colpire il nemico in combattimento.

Di solito la maggioranza delle unità colpiscono con un 6, mentre i carri armati hanno una maggior potenza di fuoco, e colpiscono con 5 e 6. Gli aerei da caccia di solito hanno una potenza difensiva maggiore (scrambling) degli aerei da Bombardamento, che di solito hanno una potenza offensiva maggiore (bombardamento a terra).



3.15 DANNI

I danni vengono applicati immediatamente dopo il tiro di dado, riducendo il livello dell'unità colpita. Per ridurre il livello di un'unità bisogna ruotarla in senso anti-orario per un numero di volte uguali ai danni ricevuti. Es. Un unità di fanteria Tedesca di livello 4 a piena forza deve subire 4 danni prima di esser distrutta, mentre un solo danno ricevuto la porterebbe ad un livello di 3.

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

Nota: alcune unità (ad esempio l'unità Sovietica della Guardia da 7 LF) devono subire 2 danni per esser ridotte di 1 livello.

3.16 FRAZIONI

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

3.17 ATTACCO MINIMO

Anche se ridotta ad un valore di meno di 1, un unità tirerà sempre almeno 1 dado.

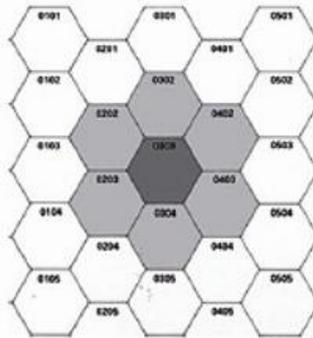
3.18 MOVIMENTO MINIMO

Anche se ridotta ad un valore di meno di 1, un unità disporrà sempre di almeno 1 Punto Movimento.

3.19 ZONE DI CONTROLLO (ZOC)

Tutte le unità di terra ed aeree 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 e gli aerei che si sollevano da terra 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 lati di esagono fiume.

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

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 sussistono le seguenti restrizioni:

- * Le unità ungheresi (H) non possono uscire dall'Ungheria;
- * Le unità terrestri rumene e tedesche di stanza in Romania (R) non possono

uscire dalla Romania (le restrizioni non valgono per le unità aeree rumene e tedesche di stanza in Romania);

* le unità finlandesi (F) non possono uscire dalla Finlandia;

*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) non possono muoversi dalle rispettive città/aree di competenza.

Tutte queste unità sono considerate *congelate* o *neutrali*, e non possono essere mosse fuori dalle rispettive aree di competenza prima del secondo turno di gioco.

3.22 Esagono di battaglia

Il combattimento in BITE avviene non appena un giocatore muove 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 (LF) attuale rivolto verso le unità nemiche.

4.0 RIFORNIMENTO

Le forze armate richiedono un vasto assortimento di rifornimenti come cibo, munizioni e carburante.

Lo status di rifornimento è definito all'inizio del turno. Le unità se rifornite 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 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 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 (MP) 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 essere 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. Esse vengono impiegate in combattimento e distrutte.

5.0 LE NAZIONI IN GUERRA

5.1 UNIONE SOVIETICA (URSS)



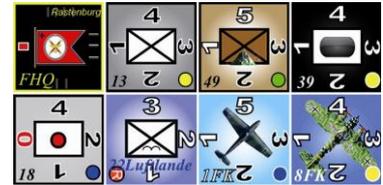
Stalin si concentrò sulla produzione bellica a scapito della ricerca, dello sviluppo e dell'addestramento. I soldati sovietici erano poco o per nulla addestrati, male equipaggiati, privi di comandanti esperti: non potevano sperare di competere con le superiori forze tedesche quando iniziò l'invasione. Ammesso 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 Aviazione Sovietica (Voyenno-Vozdushnye Sily: VVS) iniziano il gioco a livello TECH 1 in tutti i campi. I sovietici 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 proteggere le industrie, le 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 alleato.

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 MP, cavalleria 4 MP, colpiscono sempre 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 Mussolini voleva 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 da scarso equipaggiamento, armi obsolete ed 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 camion e mal comandati, i soldati del Corpo di Spedizione Italiano in Russia (CSIR), successivamente ampliato ad Armata Italiana in Russia (ARMIR), erano diretti all'inferno.

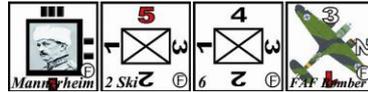
Gli Italiani nel gioco

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, Polonia e Unione Sovietica a sud della linea di confine verde e non possono operare a nord di questa linea.

5.5 FINLANDIA



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

I soldati Finlandesi sono soldati addestrati, particolarmente feroci contro il nemico. Nei combattimenti attaccarono, circondarono e distrussero molte divisioni Sovietiche inesperte, incapaci di resistere al loro impeto.



I Finlandesi nel gioco

La fanteria inizia con un livello tecnologico di 2 (TECH 2), quindi le unità di fanteria ed artiglieria hanno 4 Punti Movimento e colpiscono 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 zona di attacco (vedi). Le unità di sciatori Finlandesi ricevono 1 Bonus quando attaccano in foresta o palude nella loro zona di attacco. Inoltre le truppe finlandesi sono perfettamente preparate alla guerra invernale e non subiscono alcuna penalità quando attaccano con la neve.

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

Così i **Finlandesi** (e le unità tedesche di stanza in Finlandia durante il gioco) **non possono attaccare le unità nemiche dietro la linea di demarcazione tratteggiata bianca** (Zona di Attacco Finnico) **né possono muoversi a est o a sud degli esagoni contrassegnati dai grandi punti bianchi** (Area di operazione Finlandese).

La Finlandia non ha Punti Produzione, ma può sperare di averne dalla Germania.

I Tedeschi riforniti dalla Finlandia nel gioco

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.

5.6 ROMANIA



I Rumeni sono stati gli alleati dei Tedeschi che hanno fornito più soldati durante la Guerra nel 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 molti soldati sono state uccisi onorabilmente in azione, durante le 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 linea tratteggiata verde)** 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).

5.7 UNGHERIA



Gli Ungheresi erano guidati dal Generale Ferenc Szombathelyi.

Gli Ungheresi nel gioco

Essi possono operare all'interno della loro nazione, in Jugoslavia e in Russia al di sotto della linea di tratteggiata verde.

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).

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 non possono operare in Unione Sovietica a nord della linea tratteggiata verde.

A parte questa limitazione sono trattati a tutti gli effetti come normali unità di un alleato minore dell'Asse (5.3) e il giocatore dell'Asse le può utilizzare a suo piacimento.

6.0 UNITÀ

Ogni unità lancia tanti dadi quanti sono i propri Punti Forza.

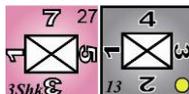
Esempio: una brigata Ungherese da montagna da 1 LF lancerà 1 dado, mentre una potente armata d'assalto (Shock) della Siberia con 7 LF tirerà 7 dadi.

Le unità possono avere differenti potenze di fuoco in base ai propri livelli tecnologici o nazionalità. La capacità di attacco (PF) può variare a seconda che l'unità attacchi o difenda.

Un elevato livello tecnologico garantisce un significativo vantaggio in potenza di attacco, 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 Unità di Fanteria



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

6.1.1 Unità di Fanteria Base e Statiche

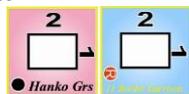
La fanteria base è l'unità più economica di cui si può disporre. E' ottima per la difesa e costituisce la spina dorsale di ogni buon esercito. Le fanterie sovietiche e delle potenze minori dell'Asse (salvo i Finlandesi) non avevano alcuna esperienza di combattimento nel 1941 ed erano mal addestrate e 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. L'artiglieria TECH 2 ottiene un Bonus in battaglia sia in attacco che in difesa.

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)

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 **Guarnigioni** (Grs, *garrison*) sono unità statiche che possono solo spostarsi col Movimento Strategico Ferroviario (7.4) e col movimento navale (RO 18.0). Non possono attaccare o ritirarsi.

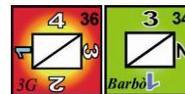
6.1.2 Fanteria da Montagna



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 Unità di Cavalleria

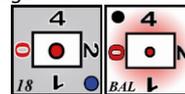


La Cavalleria è una classe speciale di unità di fanteria a cavallo.

Sia in attacco che in difesa opera come una normalissima unità di fanteria ma è di 1 PM più veloce.



6.1.4 L'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!



Se attaccata, essa attacca prima del nemico ma subito dopo un eventuale artiglieria nemica. In tal caso difende normalmente, sparando prima delle

altre unità terrestri ma dopo l'artiglieria attaccante.

Attacca tirando al 5 e al 6 quando raggiunge il livello TECH 2, mentre con TECH 3 colpisce al 4, al 5 e al 6.

Tuttavia, se ingaggiata da sola non spara affatto.

Ricordati, una volta sparato, di **ruotare l'artiglieria in modo da ridurla di un punto forza per simulare il consumo di munizioni.**

A 0 LF l'unità non è più in grado di sparare fino a che non sarà riparata.

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 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 Unità Meccanizzate

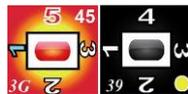


Le unità leggere meccanizzate non hanno lo stesso potere di attacco dei Carri armati medi e pesanti, ma vengono utilizzate per ridurre le distanze create tra i corazzati, nella fase di movimento extra, e la linea del fronte della fanteria.

A TECH 2 muovono più velocemente e ottengono 1 Bonus in difesa. Inoltre, acquisiscono la capacità di fare un 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 Unità Corazzate



I carri armati medi e pesanti sono le unità terrestri più forti del gioco. La loro presenza sul campo di battaglia dava 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 MP 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 UNITÀ AEREE

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

6.3.1 Caccia



I 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).

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.



I caccia attaccati a terra da formazioni aeree nemiche possono immediatamente decollare e combattere (*scrambling* 7.6.1). Se i caccia sono attaccati a terra da unità terrestri e non ci sono altre unità

amiche nell'esagono, devono immediatamente essere ritirati ad una base aerea entro il loro raggio operativo subendo la perdita di 1 LF, e se questo non è possibile devono essere eliminati (7.6.2).

6.3.2 Bombardieri



I bombardieri sono il modo migliore per attaccare formazioni terrestri nemiche e aeree a terra. Sono molto costosi e molto fragili, e necessitano di una scorta di caccia per difenderli dagli attacchi degli intercettori nemici.

Quando raggiungono il TECH 2 ottengono un Bonus nell'attacco a terra (colpiscono con 5 e 6) e diventano capaci di sostenere combattimenti aerei contro i caccia nemici.

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

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, devono immediatamente ritirarsi ad una base aerea amica in raggio e perdere 1 LF. 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 LF. 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 antiaerea 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 ANTIAEREA (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 al valore di difesa e tirerà tanti dadi di AA per quanti Livelli Forza possiede.



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 (RA; 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 finisce e comincia quello nuovo.

A. Condizioni Meteorologiche

Maggio e Ottobre (solo RA)

B. Turno dell'Asse

1. Guerra Strategica (solo RA)
2. Rifornimento
3. Produzione
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. Condizioni di Vittoria

7.1 GUERRA STRATEGICA

Questa fase non è inclusa nel GIOCO BASE. Ha importanza solamente nel GIOCO AVANZATO utilizzando la RO 34.0.

7.2 RIFORNIMENTO

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

7.3 PRODUZIONE

I differenti scenari e le risorse (i.e. industrie o centri minerari) producono un certo numero di Punti Produzione (PP) ogni turno per fazione (3.6 / 11.0). Questi PP possono essere utilizzati per riparare unità *rifornite* in gioco o per ricostruire quelle distrutte:

- ogni **PF nero** delle unità costa **1 PP**
- ogni **PF bianco** **2 PP**
- ogni **PF rosso** **3 PP**
- il **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) sono disponibili per il turno.

7.3.1 Nuove Unità

Salvo eccezioni, unità ricostruite e rinforzi possono essere piazzate in qualsiasi esagono fortezza e/o città maggiore amica rifornita che si trovi nella nazione dell'unità stessa, ma non più di 1 unità per città maggiore.

Nota: ai fini del rifornimento la Polonia viene trattata come nazione 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 connesse alla fonte principale di rifornimento via ferrovia o mare.

Rinforzi piazzati in città possono raggrupparsi oltre ai limiti consentiti sino alla seguente Fase di Movimento.

Se il luogo di arrivo dei rinforzi è controllato dal nemico o fuori rifornimento, 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 durante la propria Fase di Produzione di ogni turno seguente. In questo caso possono entrare in gioco senza penalità o costi.

7.3.4 Smantellare le Unità

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

7.4 MOVIMENTO STRATEGICO FERROVIARIO (SRM)

Lo *Strategic Rail Movement* 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 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 in Finlandia.**

Le Forze dell'Asse possono fare un illimitato numero di SRM fuori dal territorio dell'Unione Sovietica. Con ciascun SRM 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 raggruppate, in questo caso possono separarsi e proseguire da sole in qualsiasi momento durante il movimento. 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 (*rebasings*).

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

7.5.3 Costi e Punti Movimento (MP)

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

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

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

Pianura 1 MP
Foresta 2 MP
Collina 2 MP
Montagna 3 MP
Palude 3 MP

Nota: Attraversare un fiume non costa PM addizionali.

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

Punti Movimento non utilizzati sono persi. Non sono trasferibili da un'unità ad un'altra o accumulati da un turno ad un altro. 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 terrestre 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.



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

Delle frecce rosse sono stampate sulla mappa in corrispondenza di stretti ed aree fuori mappa. Il movimento attraverso le Frecce Rosse costa 3 MP.

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 controllare Sebastopoli al momento del tentativo (vedi esempi di gioco).

7.6 REAZIONE 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 *rifornite* 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 gli aerei da caccia: vedi dopo).

7.6.1 Attaccare le Basi Aeree

Il giocatore attivo in attacco può inviare le sue unità aeree (caccia e

bombardieri) 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 subito dopo la Fase del Combattimento Aereo e alla fine del round di combattimento (7.7.13).

7.6.2 Evacuazione Aerea

Se le unità del giocatore attivo (l'attaccante) entrano in un esagono dove si trovano esclusivamente unità aeree nemiche, quest'ultime devono immediatamente evacuare la base: perdono 1 LF 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:

SEQUENZA DI UN ROUND DI COMBATTIMENTO

- Combattimento Aereo
- Antiaerea
- Combattimento Aereo contro unità terrestri
- Artiglieria (prima l'attaccante)
- 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 LF 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 danni sono applicati immediatamente: ogni danno inflitto riduce 1 unità aerea di 1 LF.

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 di antiaerea dalle unità a terra.

- Unità terrestri tirano 1 dado per LF.
- 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, Fortezze, Corazzati tedeschi (carri, meccanizzati e QG corazzati), altri carri, e QG Meccanizzati sovietici colpiscono col 5 e col 6. Tutte le altre unità terrestri e città col solo 6. I danni sono assegnati immediatamente.

Ogni danno normalmente riduce di 1 LF l'unità aerea nemica. Alcune unità aeree devono subire 2 danni prima di subire la riduzione di 1LF (7,7.8).

Le unità aeree rispondono al fuoco nella fase seguente.

7.7.3 Incursione aerea al suolo

Unità aeree che sopravvivono alle due fasi precedenti, ora possono attaccare le unità terrestri. Ogni unità aerea tira 1 dado per ogni LF. 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 danno riduce 1 unità terrestre nemica di 1 LF. Alcune unità aeree devono subire 2 danni

prima di subire la riduzione di 1LF (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 LF e all'inizio del gioco colpisce col 6. I danni sono assegnati immediatamente. Ogni danno riduce 1 unità nemica di 1 LF. Alcune unità terrestri devono subire 2 danni prima di subire la riduzione di 1PF (7.7.8). Dopo il tiro dei dadi, l'artiglieria è ridotta di 1 LF (ruotandola in senso antiorario) questo simula il consumo di munizioni (un artiglieria da 4 LF è ridotta a 2 LF dopo che ha sparato).

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 livello forza.

Per determinare il LF di ciascuna unità terrestre si consulti la Tabella dei Livelli Tecnologici. I danni sono applicati immediatamente. Ogni danno riduce di 1 LF l'unità. Per alcune unità sono necessari 2 danni prima di essere ridotte di 1 LF (7.7.8). Questo conclude il round di combattimento. Round addizionali possono essere combattuti come indicato in 7.7.12

7.7.6 Modifiche al combattimento: Bonus / Malus

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 difendono con 4-6.

Subire 1 Malus comporta la riduzione della capacità di colpire dell'unità della metà il numero di dadi (dimezza) rispetto il LF posseduto.

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.



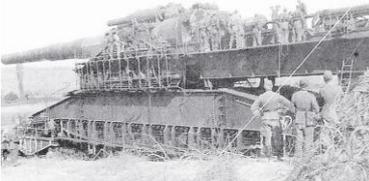
Altri terreni, quali fortezze e bunker, modificano i valori di tutte le unità attaccanti (per dettagli, vedi la tabella delle Modifiche del Terreno sulla mappa o la scheda 1 a seguire).

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 Gioco Avanzato).

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, questi si annullano l'uno con l'altro.

Esempio: un'unità di sciatori Finlandesi in un esagono di foresta (1Malus) nella zona di attacco finlandese (1 Bonus) non viene modificata, può attaccare a piena forza. Mentre se difende in un esagono di foresta nella zona di attacco riceverà il Bonus.



7.7.7 Modifiche Cumulative

Tutte le modifiche sono cumulative.

Esempio 1: Un carro tedesco di LF 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.

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 devono subire 2 danni prima di essere ridotte di 1 livello, ma non sono immuni al danno singolo: se viene fatto loro 1 danno devono essere contrassegnate appositamente (con un dado o ruotandole di 45° se posizionate orizzontalmente sul piano di gioco) finché non vengono ulteriormente danneggiate o eventualmente riparate.

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 proprietario 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 LF dell'unità.

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

La maggior parte delle unità di supporto ha un valore di LF 0 (come le artiglierie) e queste unità non vengono eliminate per mezzo del danno: esse rimangono in gioco sino a che non vengano ingaggiate in combattimento, da sole, da unità nemiche terrestri.

7.7.11 Assegnare i Danni in Eccesso

Se tutte le unità di una fazione coinvolte in un combattimento sono state eliminate, e non tutti i danni sono stati assegnati, questi danni e/o "mezzi danni" in eccesso vengono considerati persi.

7.7.12 Round Aggiuntivi di Combattimento

Se al termine del round di combattimento 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. Successivi round di combattimento seguono la

stessa procedura e regole come nel primo round di combattimento, iniziando dalla fase del Fuoco Anti Aereo.

7.7.13 Ritirarsi

Dopo il completamento di un round di combattimento, il difensore per primo può decidere di ritirare un qualsiasi numero di sue unità dall'esagono di battaglia. Se il difensore non ritira, l'attaccante può a sua volta decidere se ritirare un qualsiasi numero di sue unità dall'esagono di battaglia. Se nessuna fazione si ritira, si proseguirà con un altro round di combattimento. Dopo la Fase del 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 la Fase del Combattimento Terrestre alcune o tutte le unità terrestri e aeree possono volontariamente ritirarsi, mentre le unità che rimangono nell'esagono proseguono il combattimento.

7.7.14 Direzione della Ritirata

Il proprietario muove un'unità terrestre in ritirata in un esagono adiacente ed un'unità aerea ad un esagono di base aerea in raggio.

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 MP e non costa punti movimento.

7.15 Ritirare le Unità Terrestri

Per le unità terrestri l'esagono di ritirata adiacente deve essere, a partire dall'esagono di battaglia, in una direzione che permetta il raggiungimento di una fonte di rifornimento senza passare attraverso:

- esagoni di sola acqua,
- ZOC nemiche,
- città controllate dal nemico,
- esagoni occupati da unità nemiche terrestri,
- un altro esagono di battaglia.

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

Se entrambe queste condizioni non possono essere soddisfatte l'unità non può ritirarsi.

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 esagoni per i Bombardieri, e 15 esagoni per i Bombardieri sovietici a Lungo Raggio). Se non possono raggiungere una Base Aerea, non possono ritirarsi.

7.7.17 Ritirarsi oltre i Limiti di Raggruppamento

Le unità non possono superare i limiti di raggruppamento durante la ritirata. Unità terrestri e aeree che non sono in grado di raggiungere un valido esagono di ritirata sono immediatamente eliminate.

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 BLITZ (ATTACCO IMPROVVISO)



Effettuare un Blitz è il modo migliore per mettere fuori combattimento unità che siano sopravvissute e fuggite a un primo attacco. Solo le unità corazzate che abbiano partecipato al primo assalto possono utilizzare questa azione speciale. Corazzati sovietici, QG Corazzati e tutte le unità corazzate tedesche possono spendere 1 MP 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 MP. Gli attacchi Blitz sono risolti come normali attacchi, eccetto che il giocatore inattivo non può reagire con le sue unità aeree (può farlo con sue unità in Riserva: RO 30.0). La fase di Blitz non è permessa con condizioni di maltempo (in cui nessun esagono costa 1 MP).

7.8.1 Riposizionare unità Aeree

Alla fine di questa fase, tutte le unità aeree che sono coinvolte e sopravvivono 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 ogni eccesso di unità aeree.

7.9 CONTROLLO FINALE DELLO STATUS DI RIFORNIMENTO

Ogni unità che nella Fase di Rifornimento (7.2) sia stata contrassegnata da un barile bianco perché lontana dalle linee di rifornimento deve ora riverificare il proprio status. Se l'unità adesso è rifornita, rimuove il barile bianco. Se l'unità continua a essere non rifornita, deve arrendersi ed è rimossa dalla mappa insieme al barile bianco (4.5).

Ricorda: Unità di LF 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 arresa. Nel GIOCO AVANZATO il colore del PP dipende dal tipo di unità catturata.

7.10 SFRUTTARE LA MOBILITÀ DEI CORAZZATI

Questa fase permette di muovere le unità Corazzate (nessun altro tipo di unità) una seconda volta nel turno. Solo corazzati sovietici, QG Corazzati e tutte le unità corazzate tedesche (carri, meccanizzati e QG corazzati) possono

MODIFICATORI DI TERRENO

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.

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 Freccie Rosse

Come per i fiumi, ma Bonus e Malus valgono solo per il primo round di combattimento. Ricorda: se il giocatore attivo non controlla entrambi gli esagoni collegati dallo stretto, potrà attraversare lo stretto solo con unità di Fanteria (7.7.5).

Pianure, Siti storici, Siti di Battaglia, Città Minori:

Questi esagoni non causano modifiche, salvo che non contengano anche altri tipi di terreno.



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.

Il *Cannone Pesante da Assedio Gustav* non subisce nessun Malus quando attacca esagoni di fortezza, riceve invece 1 Bonus (26.0).

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



Bunker (Hanko, Tatarenwall ad Armjansk, Solone Ozero): Molte trincee e fortificazioni di diversi tipi furono costruite durante la guerra nel fronte est, solo alcune sono state incluse 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.

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 (l'unità può essere fuori rifornimento durante o dopo la conclusione dell'Extra movimento, ma non all'inizio).

La verifica è fatta normalmente, ma nessun indicatore viene posto sulle unità fuori rifornimento: semplicemente non muovono se non rifornite.

Le unità 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 VITTORIA

Si verificano dunque le Condizioni di Vittoria dello scenario e si applicano immediatamente. Finlandesi, Rumeni, e Ungheresi si arrendono se la propria rispettiva capitale (rispettivamente Helsinki, Bucarest e Budapest) è controllata dal nemico durante questa fase: nel caso, vengono rimosse dalla mappa tutte le unità della nazione arresa.

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.

REGOLE AVANZATE

8.0 ZOC

Nel GIOCO AVANZATO la ZOC non si estende attraverso un fiume.

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. Chi controlla l'URSS tira un dado per il tempo.

1,2,3: bel tempo 4,5,6: maltempo



9.1 EFFETTI SUI RIFORNIMENTI

Il Tempo Brutto 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 MP. Unità aeree non effettuano missioni di combattimento nei turni di pioggia, ma possono riposizionarsi su altre basi.

Neve: Tutti gli esagoni di pianura, foresta e palude hanno un costo di 2 MP, mentre tutte le colline e montagna costano 3 MP.



Tutti i porti nel Mare Bianco, nel Golfo di Botnia, nel Golfo di Finlandia e nel Mar d'Azov ghiacciano durante i turni di neve e sono indicati con un'ancora bianca. Qualsiasi tipo di movimento marino è proibito in queste acque e attraverso i porti ghiacciati. Inoltre il trasporto navale di risorse (PP) e rifornimento non è disponibile

attraverso (sia che parta o che arrivi) un porto ghiacciato.

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 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. Tutte le unità di terra in difesa aggiungono 1 Bonus. 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 TRUPPE DI ÉLITE

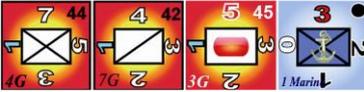
Queste sono truppe altamente addestrate e molto ben equipaggiate, con un morale alto e stabile.

Unità tedesche di élite :



- 22° Divisione Fanteria Luftlande (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 (Sovetskaja Gvardija)
- Tutte le unità di Fanti di Marina

Le unità della Guardia sovietiche e le unità speciali tedesche GD/HG/SS aggiungono 1 Bonus quando attaccano, mentre i fanti di marina sovietici, la 22nd D.F. aviotrasportata e la 7^a 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 MP invece di 3 (le unità di Cavalleria delle Guardie muovono di 5 MP). 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 aggiuntive (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 PP bianchi, già presenti per ulteriori sviluppi della serie Blocks, non sono utilizzati in BITE.

E' necessario controllare 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 aggiuntivo rosso, blu, o nero.

Fanteria: 1 PP giallo

Corazzati: 1 PP giallo + 1 rosso

Aerei: 1 PP giallo + 1 blu

Navali: 1 PP giallo

QG: 1 PP giallo + 1 Nero

Ricorda: un LF di colore bianco costerà 2 PP, i livelli rossi 3 PP. I livelli blu non possono essere riparati o ricostruiti.

Nota: la costruzione di navi con un semplice PP giallo è unica di BITE da solo. La produzione delle navi prenderà anche un PP bianco in ulteriori sviluppi della serie Blocks.

11.1 CENTRI URBANI, MINERARI, PETROLIFERI

Centri urbani sono definiti le città maggiori ad alta densità che forniscono reclute e manodopera per le armate.

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

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

Esempio: Kerch produce 1 PP giallo ogni turno.

Centri Petroliferi (simbolo di torre di estrazione) sono pozzi petroliferi e/o impianti di idrogenazione dove il petrolio viene estratto.

Esempio: i pozzi petroliferi di Maykop producono 5 PP 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 e QG Aerei.

Esempio: l'impianto di Mosca produce 3 PP blu per ciascun turno.

I **Cantieri Navali** (bianchi) sono impianti dove vengono costruite flotte e 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 Blocks.

Gli **Impianti di Idrogenazione** (neri, solo in Germania) sono impianti dove viene prodotto carburante sintetico, vari prodotti sintetici e plastiche. Solo la Germania può costruire questo tipo di impianti.

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

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

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



Al fine di poter ricevere e utilizzare un PP, il centro risorsa deve essere rifornito e collegato via ferrovia o mare ad una fonte di Rifornimento Principale - un collegamento navale è possibile solo tra Porti Maggiori, indicati con un'ancora arancione, come Sebastopoli.

Nota: i Partigiani sovietici su un esagono di ferrovia bloccano i rifornimenti ferroviari per il trasporto di risorse da e ai centri di produzione (28.0)

11.3 MINE

Se un PP è collegato alla fonte di rifornimento solo via mare (Porto Maggiore) è soggetto al tiro di dado per la presenza di mine:

1 – 5 il trasporto è effettuato, i PP arrivano.

6 il trasporto non è effettuato, i PP sono 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. 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 REGOLE AVANZATE PER IL RIFORNIMENTO

12.1 ASSEDI E RIFORNIMENTI

Unità in porti 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 LF invece di arrendersi. Quando rimarranno con solo 1 LF si arrenderanno come le altre unità.

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

12.2 RIFORNIMENTO 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 MP dimezzati.

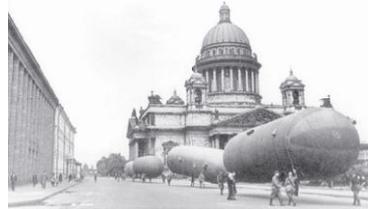
Comunque non perdono LF alla fine del turno e non si arrendono.

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 RIFORNIMENTO E FORTEZZE: LENINGRADO E ORANIENBAUM

Le periferie di Leningrado furono raggiunte dalle truppe del Maresciallo Von Leeb nel primo giorno del settembre 1941. Alla fine del mese questa importante città era totalmente circondata e tutte le vie di comunicazioni terrestri tagliate. Malgrado ciò la città riuscì a resistere per 900 dolorosi giorni, grazie alla speciale linea di rifornimento chiamata *Doroga Zhjzni* (Strada della Vita), aperta attraverso il Lago Ladoga. Se Leningrado è sotto assedio, ma può tracciare una linea di rifornimento valida tra il Lago Ladoga e Volkhov, e da quest'ultima alla Siberia via ferrovia, è considerata rifornita a tutti gli effetti.

La *Strada della Vita* è sempre attiva, anche durante i turni di Neve, anche se i PP di Leningrado non possono transitare attraverso i porti ghiacciati.



Unità Sovietiche in esagoni riforniti da Leningrado (esagoni della "sacca" di Leningrado) sono contrassegnate come Fuori Rifornimento e sono trattate come tutte le altre unità non rifornite: non possono essere riparate, attaccare e hanno i loro PM dimezzati. Tuttavia, non perdono LF e alla fine del turno non devono arrendersi.

Le stesse regole sono applicate per Oranienbaum.

12.4 CAPACITÀ DI ATTACCO DELLE UNITÀ TERRESTRI FUORI RIFORNIMENTO CON TECH 2 E 3

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 formazione di élite Tedesca del 6° Corpo 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 MP dimezzati ma possono fare un Attacco Disperato nel tentativo di passare attraverso le linee nemiche e ripristinare le proprie linee 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 i nemici presenti nell'esagono dopo il primo round di combattimento devono arrendersi immediatamente. Unità Corazzate Fuori Rifornimento possono tentare un Attacco Disperato anche senza l'attivazione aggiuntiva da parte del QG. (13.0)

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).



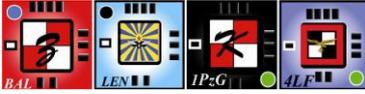
13.0 QG, CARBURANTE, MOVIMENTO

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 attivato a questo scopo. Il giocatore attivo a questo scopo può utilizzare il proprio QG in qualsiasi momento.



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).

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). In questo caso, 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 essere al massimo a 5 esagoni di distanza dal rispettivo QG attivato. Questi esagoni devono essere liberi o controllati da unità amiche (non in ZOC nemica).

Il giocatore attivo può muovere un QG fino alla sua massima capacità di movimento 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 dei QG è ridotto a 3 esagoni.

13.4 NUMERO DELLE UNITA' 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 LF ha 4 AP, e gli appartengono 4 barili di petrolio. Quindi può 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 MP dimezzati.

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



Mentre le unità aeree possono riposizionarsi in un'altra base senza l'attivazione di un QG, esse la richiedono per un movimento di combattimento.

Qualora un QG sia indicato come Fuori Rifornimento, esso potrà ancora essere attivato, ma col 50% di efficienza. Ciononostante, un QG senza rifornimenti può sempre muovere un'unità.

Esempio: Un QG senza rifornimenti da 4 LF/barili può muovere solo 2 unità. Un QG senza rifornimenti da 3 LF/barili può muovere solo 1 unità.

13.6 DISATTIVARE I QG

Alla fine del Blitz tutti i QG devono essere disattivati riducendoli di un LF 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!) sarà comunque necessario per muovere i corazzati.

13.8 QG SUPREMO NAZIONALE

Il Quartier Generale Supremo Nazionale (Stavka, FHQ e I QG dei comandi nazionali delle potenze minori dell'Asse) detengono abilità speciali che possono attivare coi loro Punti Azione.

13.8.1 Stavka Sovietica



La **Stavka** rappresenta l'alto comando sovietico. Può essere attivata per effettuare un numero di azioni pari ai suoi LF.

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 (7.4);
- Effettuare un movimento navale (RO 18.0);
- Lanciare 1 Assalto Aviotrasportato o di Paracadutisti.

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 SRM 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).

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).

Esso dev'essere attivato all'inizio di ogni turno e deve essere riparato 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 questo punto. 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.

13.8.3 Altre Potenze dell'Asse



I comandi degli alleati minori dell'Asse (Antonescu in Romania, Mannerheim in Finlandia, Szombathelyi in Ungheria e Garibaldi in 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.

REGOLE OPZIONALI

14.0 MONTAGNE E PALUDI

Montagne: tutte le unità corazzate (corazzati, 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. Unità da montagna (ma non le loro AA) ricevono un Bonus quando combattono (sia in difesa che in attacco) in esagoni di questo tipo. Le unità da montagna consumano 1 MP in meno quando entrano in un esagono di montagna/collina.

Paludi: 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 2 MP per muovere in qualunque esagono che non sia di montagna o collina.

15.0 NUOVE INDUSTRIE

I giocatori possono decidere di affrontare la costruzione di nuove industrie per migliorare 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 Blocks.

15.1 COSTRUIRE NUOVE FABBRICHE

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

I 10 turni di tempo *non* devono necessariamente essere consecutivi. Si consiglia in questo senso di usare il Production Tracker della fazione sul piano di gioco per tenere traccia dello stato di progresso della 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 non può costruire altri impianti, l'industria sarà automaticamente costruita sull'altra; se entrambe sono state già completate, si procede a un nuovo lancio del dado.

Qualora tutte le località previste siano state completate quanto a impianti di costruzione (=12 impianti industriali) il giocatore può liberamente decidere di piazzare la pedina in una qualunque delle sue città maggiori, indipendentemente che abbiano già raggiunto il limite di industrie previste.

L'output di una nuova industria inizierà 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. Per ogni turno consecutiva 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. Magdeburg ha già raggiunto il limite previsto, quindi l'impianto viene piazzato a Kassel.

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: è necessario creare nelle zone invase condizioni di vita insopportabili. Tutti i lavoratori devono difendere la Russia nella nostra Guerra Patriottica contro il Fascismo tedesco."

(Joseph Stalin, discorso alla radio del 3 luglio 1941)

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 1 PP del tipo specifico.

16.2 INDUSTRIE EVACUATE

Il giocatore sovietico ha l'opzione di smontare la fabbrica ed evacuarla al costo di 3 SRM nella fase del movimento strategico ferroviario.

Quando una fabbrica viene evacuata, il giocatore sovietico mette la fabbrica sulla casella "8" della Tabella della Produzione Sovietica e la muoverà 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 dovrebbe essere sottratto a ogni turno dall'ammontare totale di una fazione (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 TECH 2 in campo specifico, un giocatore deve spendere 20 PP gialli nel corso di 20 turni minimi (quindi giocando 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 (giocando un Massimo di 1 PP per turno).

Chiaramente, *non* è necessario che i turni siano consecutivi.

Si può fare uso della Pedina di Sviluppo Tecnologico nel Production

Tracker della propria fazione per tenere d'occhio l'evoluzione della ricerca.

Note: Questa Regola Opzionale sulla ricerca tecnologica sostituisce e annulla il progresso predefinito che è presente nel GIOCO BASE come alcuni valori scadenzati 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 destinate a 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 inferior a quello dei Tedeschi (con l'eccezione della Fanteria finlandese).

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

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.

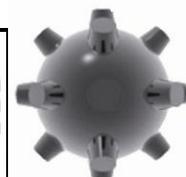
17.2 BONUS DI RICERCA NAZIONALE

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, che sia entro 7 esagoni di distanza.

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).



L'attività navale dell'Asse sia sul Mar Nero che nel Golfo di Finlandia fu rara e limitata durante l'intera durata della campagna, poiché la Marina sovietica si era fondamentalmente trincerata nei porti di Leningrado, Oranienbaum e Sebastopoli.

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 (vedi le icone con la mina sulla mappa di gioco), quindi i trasporti navali sono molto rischiosi e soggetti a tiri di dado (come 11.3). Quando si muove un'unità per mare, 1 dado dev'essere lanciato:

- 1-3 pieno 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 LF.
- 6: il trasporto colpisce una mina in un punto critico e affonda, l'unità è perduta.

18.2 TRASPORTO NAVALE DI RISORSE

La stessa procedura si applica nel trasporto di risorse (PP/Petrolio) per mare attraverso acque molto minate (es. il Mar Rosso e il Mar Baltico) o attraverso acque controllate da un altro giocatore.

Nota: un giocatore controlla un tratto di 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.

Un trasporto marittimo di risorse può avvenire per l'Asse se i partigiani bloccano tutti gli snodi ferroviari che portano una specifica risorsa dai suoi impianti di produzione 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 rivelare le unità nemiche nell'esagono bersaglio.

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, aerei e artiglieria

prendono 1 Malus nella fase del fuoco aria-terra e nel fuoco indiretto del primo round.

Il difensore e il potente cannone d'assedio *Gustav* (26.0) non richiedono, invece, alcuna ricognizione.

19.1 PROCEDURA DI RICOGNIZIONE AEREA

In aggiunta alle normali abilità, ogni QG Aereo può condurre un numero di tentativi di ricognizione uguale al proprio livello di forza.

Anche il supremo QG delle potenze minori dell'Asse può, una volta attivato, condurre 1 tentativo.

Ogni tentativo ha una possibilità di rivelare le unità dell'esagono bersaglio, che deve trovarsi nel raggio di 5-10 esagoni a seconda del livello tecnologico dei caccia, e lo stesso esagono può essere indagato più di una volta.



Nota: Non è sufficiente inviare un'unità aerea sull'esagono bersaglio: la ricognizione aerea è un'azione speciale, prerogativa di solo alcuni QG.

La ricognizione sarà possibile dopo il fuoco antiaereo, e se coronata da successo il giocatore non attivo deve rivelare tutte le sue unità nell'esagono bersaglio rendendo visibili i suoi blocchi.

Il punteggio richiesto si otterrà col tiro di un dado e col punteggio (modificatori compresi) di 1-4.

I modificatori vanno applicati cumulativamente e con la seguente logica:

- sottrarre 2 punti dal tiro del dado per ogni Fighter Tech Level più alto di 1.
- aggiungere 2 punti 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 punti al tiro del dado se l'esagono è una fortezza.
- aggiungere 2 al tiro del dado in turni di maltempo.

19.2 Air and Artillery Targeting

Se il tempo è buono e la ricognizione efficace, le unità aeree e di artiglieria con TECH 2 possono bersagliare una specifica unità nemica, come per esempio un'unità di artiglieria nemica.

20.0 CARICA DI CAVALLERIA!

Se l'attaccante possiede unità di cavalleria nella zona di battaglia 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 libero per questo tipo d'attacco.

In tali condizioni la cavalleria mira alla fanteria e la colpisce prima che queste possano contrattaccare, riducendone i livelli di forza.

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 libero per questo tipo di attacco.

La carica consente ai corazzati in attacco di tirare prima delle unità non corazzate in difesa, che verranno bersagliate e danneggiate prima del contrattacco.

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 il punto di volta tattico in alcune situazioni, specialmente se si attacca con le forze corazzate d'élite.

Tuttavia, soffrire forti perdite su queste preziose formazioni potrebbe al contrario essere uno svantaggio in una strategia di vasta scala.

22.0 TROMBE DI GERICO



Lo Junkers Ju-87 'Stuka' fu uno degli strumenti più importanti per la Blitzkrieg tedesca. Parte di un progetto di artiglieria aerea, era un velivolo capace di piazzare bombe con letale accuratezza e di diffondere il terrore nell'animo dei nemici.

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 attaccano unità nemiche al suolo, con buone condizioni meteo e una ricognizione aerea efficace.

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 fare in modo che una scorta di caccia cancelli ogni minaccia per trarre vantaggio di quest'attacco micidiale.

23.0 ASSALTO DEI PARACADUTISTI



I paracadutisti tedeschi e sovietici con TECH 2 e le unità aviotrasportate tedesche possono tentare uno sbarco aereo se si verificano tutte le seguenti condizioni:

- sono a piena potenza;
- iniziano il turno rifornite e in un esagono contenente una base aerea;
- intervengono grazie a una azione speciale della Stavka o del FHQ;
- ci sono buone condizioni meteo;
- l'esagono bersaglio è in pianura ed entro 5 esagoni di distanza dalla base di partenza dell'unità assaltante.



Le unità aviotrasportate, come la 22° Divisione di Fanteria Aviotrasportata tedesca, si muovono su alianti o aerei da trasporto e richiedono nel gioco un'unità di bombardieri per portarli all'esagono bersaglio.

Il giocatore attivo deve dichiarare l'azione quando è compiuta (fase di movimento).

L'attaccante può anche aggiungere caccia per proteggere l'azione e il giocatore non attivo può provare a intercettare con i suoi caccia e anche attivare corazzati in modalità Riserva (RO 30.0).

Poi, combattimento aria-aria e combattimento antiaereo

Vengono risolti come di consueto, ma ogni danno subito viene attribuito sia all'unità aerea sia all'unità trasportata.

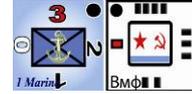
Se un'unità di paracadutisti o aviotrasportata sopravvive, può essere usata nell'attacco all'esagono bersaglio.

Le unità tedesche e sovietiche di paracadutisti e aviotrasportate possono essere ricostruite con PP gialli e blu come le unità aeree, ed entrano nella mappa in presenza di industrie blu.

Tali unità possono anche accumularsi oltre il limite delle unità previste negli

esagoni nel turno in cui sono usate per l'attacco dall'aria.

24.0 SBARCHI ANFIBI



In BITE, solo la fanteria della Marina Sovietica possiede l'abilità speciale di effettuare sbarchi anfibi al raggiungimento della TECH 2 per la fanteria sovietica.

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

- L'unità di marines dev'essere a piena potenza.
- L'unità di Marines deve iniziare l'azione nello stesso porto in cui si trova il QG della Marina Sovietica (che deve essere preventivamente attivato).
- Il meteo dev'essere favorevole.
- L'esagono bersaglio non può essere una montagna o presentare secche di sabbia (vedi Golfo di Botnia) e deve trovarsi entro 5 esagoni dal porto di partenza.

Uno sbarco è considerato un movimento navale speciale ed è soggetto al tiro di dado per le mine (18.1).

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 ricostruite con un PP giallo e possono essere piazzate su Leningrado 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 emessi a ogni turno dai cantieri navali di Leningrado e Sebastopol, e si presume che il mero possesso da parte dell'URSS di almeno una di queste due città sia sufficiente a garantire la ricostituzione dell'unica divisione di Marines disponibile.

Alle unità di Marines è permesso presenziare in sovrannumero negli esagoni in cui sbarcano nel turno del loro attacco speciale.

25.0 EKATERINA BM-13 (KATYUSHA)



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 (corazzati) 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.

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

26.0 CANNONE PESANTE DA ASSEDIO GUSTAV



Questa enorme arma tedesca è stata concepita contro bunker e fortezze, che colpisce con 1 Bonus e senza il Malus che queste fortificazioni solitamente conferiscono agli attaccanti.

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.

Quando viene utilizzata su altri terreni quest'artiglieria gigantesca lavora come le altre artiglierie, ma l'alto costo dei suoi proiettili rende in questi casi il suo uso proibitivo e inefficace.

Quanto al suo movimento, anche se formalmente non lo è, la Gustav viene considerata al pari di una divisione corazzata, e richiede l'attivazione di un QG Corazzati o del FHG per essere mossa e usata in piena efficienza (13.0).

27.0 GUARNIGIONI

Per mantenere sotto controllo il vasto territorio russo che la Germania si appresta a conquistare, l'Asse deve mantenere guarnigioni di soldati nelle città sovietiche dietro la linea del fronte.

Città prive di guarnigioni sono infatti soggette alla creazione di milizie partigiane (28.0).

Giocando con questa regola, è necessario implementare nel gioco i 3 Corpi di Sicurezza delle Retrovie RHG tedeschi e i 2 Corpi della Slovacchia.

I Sovietici dovranno a loro volta militarizzare 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 Manciuria.

28.0 PARTIGIANI SOVIETICI

A partire dal settembre 1941 i Sovietici organizzano movimenti partigiani oltre le linee nemiche. Nel gioco si traduce nella creazione di unità partigiane nella fase di produzione di ogni ogni turno.

I Partigiani sabotano i movimenti strategici ferroviari e il trasporto di risorse su ferro attraverso le zone da loro occupate.

Oltre questo non possono impedire in alcun modo la produzione e la distribuzione delle risorse (al di là delle zone da loro occupate) e non detengono una ZOC.

Non appena un'unità di terra dell'Asse entra in un esagono occupato dai partigiani, la loro formazione viene immediatamente rimossa dal gioco, ma può ritornare nella fase di produzione del turno successivo.

28.1 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 alle unità partigiane (=omini rossi) che l'URSS potrà piazzare in qualunque punto del

territorio sovietico già catturato, purché sia fuori dalla ZOC di unità dell'Asse.

Il maggior numero di brigate partigiane che possono trovarsi contemporaneamente sulla mappa è di 20.

Le zone formalmente appartenenti all'URSS ma di recente acquisizione (Vyborg conquistata dalla Finlandia nella Guerra d'Inverno, gli Stati Baltici acquisiti nel 1940 poco prima dell'invasione della Polonia e la Bessarabia, annessa dalla Romania) contengono città che non andranno mai incluse nel conteggio delle città sguarnite, essendo sostanzialmente favorevoli all'occupazione.

29.0 RIVOLUZIONARI CECENI



Gli indipendentisti Ceceni militano sotto il comando di Mairbek Sheripov (1905 – 7/11/1942), 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 la guerra 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 di un'unità dell'Asse, il giocatore che controlla quest'ultima può inserire senza costi 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 rifornimenti sarà Grozny.

Qualora distrutti o sbandati, l'unità è in grado di ricostituirsi gratuitamente se una delle due condizioni sopra descritte ha luogo.

30.0 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, che richiede il raggiungimento di una TECH 2 per ogni unità interessata:

- **Durante la fase di movimento:** il giocatore attivo può inserire unità di Fanteria in Modalità Riserva. Queste Fanterie di riserva non muoveranno durante la fase di movimento, ma possono invece muovere durante lo Sfruttamento della Mobilità dei Corazzati (7.10) come se fossero unità corazzate.

- **Durante la fase di Sfruttamento della Mobilità dei Corazzati:** 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 **dopo la fase di movimento dell'avversario** onde rinforzare le direttrici di attacco dell'avversario.

Per mettere un'unità in modalità riserva, il giocatore deve spendere 1 AP di un opportuno QG (attivandolo e ribassandolo di un LF) e usando uno dei barili neri precedentemente in dotazione al QG attivato.

Nota: In questo senso le unità aeree appaiono come se fossero sempre in riserva: esse possono intervenire in un esagono attaccato dall'avversario per mezzo dell'azione dei relativi QG e con lo sfruttamento delle riserve di carburante di questi ultimi. A differenza dei Corazzati, però, non è necessario dichiarare quali e quante unità si vogliono mantenere in riserva, essendo l'aviazione sempre in allerta (scrambling).

31.0 BOMBARDAMENTO STRATEGICO



Industrie, porti, miniere, città e stazioni possono essere bombardati

strategicamente per ridurre i PP e gli SRM 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.

Poiché tutte le infrastrutture costituiscono un bersaglio piuttosto vistoso 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 tattici con TECH 2 richiederanno invece un ciclo di ricognizione aerea per attaccare a piena forza.

Il bombardamento può durare un solo turno, e il risultato del bombardamento può durare un solo turno. Tutti i bersagli che non sono stati nuovamente impattati da bombardamento si considerano automaticamente riparati in piena efficienza all'inizio del turno successivo.

31.1 BOMBARDAMENTO DI INDUSTRIE, CITTÀ E MINIERE

Ogni danno ricevuto riduce la produzione di 1 PP per turno. 10 colpi nel corso dello stesso attacco distruggono permanentemente un complesso industriale.

31.2 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 per la movimentazione dei rifornimenti per 1 turno.

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

31.3 BOMBARDAMENTO DELLE STAZIONI FERROVIARIE

Ogni città possiede uno snodo ferroviario che è vulnerabile ai bombardamenti.

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 lanciare movimenti strategici ferroviari ridotta di 1 al 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.



32.0 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 tutte le unità dell'Asse (ma non la Fanteria da Montagna né le unità finlandesi) subiscono 1 Malus anche quando 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.



32.1 LOCOMOTIVE INVERNALIZZATE

Solo il 20% delle locomotive tedesche "invernalizzate" erano operativamente disponibili nel 1941. Di contro, le 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 SRM (più 1 in Finlandia).

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

32.2 I CINGOLI INVERNALI DA 550mm DEL T-34



A causa dei loro cingoli più ampi (550mm 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 mantengono 4 MP dal dicembre 1941 in poi.

33.0 IL LEND-LEASE ACT



Nel 1941 l'Unione Sovietica si riprese rapidamente dall'impatto iniziale dell'invasione dell'Asse grazie all'aiuto estero, soprattutto Britannico e Statunitense, 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 consegnati all'URSS per mezzo di diverse rotte:

- La **Rotta Pacifica**, da Anchorage a Vladivostok, percorsa da navi trasporto russe 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 (apertura del *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.

Fatta eccezione per la *Rotta Pacifica*, le altre 2 fonti di approvvigionamento subiscono perdite di navi a causa degli affondamenti da parte dei sottomarini tedeschi e italiani nella fase di Guerra Strategica.

34.0 GUERRA STRATEGICA

Questa è una fase aggiuntiva che si svolge due volte a round (prima della

fase di produzione di entrambi gli avversari).

Mentre i Sovietici combattevano sul loro territorio le forze dell'Asse, Gran Bretagna (e dal 1942 anche gli USA) cominciarono una campagna di bombardamenti pesanti sul Reich per ridurre l'efficienza dell'industria tedesca, demoralizzarne la popolazione e decimarne la flotta da caccia aerea.

Per bilanciare, 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.

34.1 GUERRA AEREA SULLA GERMANIA

Gli Alleati (controllati dal giocatore sovietico) fanno volare i propri bombardieri sopra la Germania, posizionandoli sopra specifici bersagli (con un massimo di 2 bombardieri per esagono).

Il giocatore tedesco reagisce e fa volare i propri intercettori e caccia per attaccare i bombardieri nemici.

In questo caso speciale, non si richiede che si attivi un QG Aereo per lo scenario di BITE.



Per primo si svolge il combattimento aereo:

- 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 simularne 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 i propri bersagli.

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 la più opportuna quantità di PP.

Nota: Gli intercettori tedeschi (JF2 and 9FK) non possono essere inviati sul Fronte Orientale, mentre altri squadroni tedeschi possono essere riposizionati al fronte o in Germania.

34.2 ATTACCO AI CONVOGLI *Lend-Lease*

Il giocatore dell'Asse può attaccare i convogli *Lend-Lease* coi propri sottomarini e bombardieri.



Rotta Artica: 3 U-Boot tedeschi Tipo VII (= 1 unità con LF 3) e 2 bombardieri (= 1 unità con LF 2).

I sottomarini colpiscono al 6, i bombardieri al 5 e al 6.



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

Ogni danno reduce 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.

35.0 L'ITALIA SI ARRENDE

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.

36.0 LA PERSIA E L'ASSE

Nell'agosto del 1941, lo Shah di Persia Mohammad Reza Pahlavi si rifiuta di

rompere le relazioni diplomatiche con la Germania e altri Paesi dell'Asse. Come conseguenza e senza alcuna dichiarazione di guerra, armate sovietiche e britanniche invasero la Persia.

In BITE, la Persia diventa una potenza minore dell'Asse nel mese di agosto 1941, anche se non interviene con unità militari.

Unità sovietiche che siano rimaste 'congelate' nel Caucaso possono immediatamente sbloccarsi e passare all'invasione della Persia: non appena Teheran viene occupata la Persia si arrende immediatamente.

L'URSS deve mantenere un'unità a Teheran per il resto della partita, e **nove mesi dopo la caduta della Persia si apre il Corridoio Persiano**, fatto che consente l'arrivo di aiuti *Lend-Lease* da sud.

Nota: I sommergibili dell'Asse possono attaccare i convogli diretti in Persia nell'Oceano indiano durante la fase di Guerra Strategica (34.0).

37.0 GIOCO A SQUADRE E SOLITARIO

37.1 A SQUADRE

I quattro scenari brevi non sono realmente stati progettati per essere giocati da 4 persone, ma i 4 scenari più lunghi e la campagna *Nome in Codice Dortmund* possono essere giocate in 4 divisi in 2 squadre.

I pallini verdi a metà dello schieramento di gioco nella direttrice est-ovest (quella che gli alleati della Germania non possono attraversare) è il confine tra le linee di comando dei due giocatori di ogni 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.

37.2 SOLITARIO

BITE non ha alcuna meccanica automatizzata di gioco ("una Game-AI") per le partite in solitaria.

Ciononostante, un giocatore esperto di BITE può tranquillamente elaborare strategie per entrambi i fronti 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. Egli può creare piani di strategia di alto livello per entrambe le fazioni e perseguire gli obiettivi standard per entrambi gli schieramenti.

MANUALE DEGLI SCENARI

Nove scenari sono stati sviluppati per BITE e possono essere allestiti. Ogni scenario ha un livello di difficoltà indicato da un numero tra parentesi compreso tra 1 (molto semplice) e 9 (molto complesso).

BARBAROSSA STANDARD SETUP (BSS)

Descrizione dei blocchi: Le unità possono avere sul loro simbolo un pallino colorato, che indica l'area in cui tale unità parte negli scenari ambientati nel 1941.

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

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

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 (spontaneamente) 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 allestite 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 appropriata 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.

Lo stesso dicasi per le unità ungheresi e slovacche.

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. Sono invece fondamentali per lo scenario "OPERAZIONE BLU".

Nella campagna "Nome in Codice Dortmund" essi arrivano sulla mappa come indicato sulle unità stesse e nell'Axis Battle Sheet.

Per tutte le unità: I Corpi con un pallino nero devono essere posizionate come indicato sul 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 i 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. 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 round.

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

Condizioni di vittoria: L'Asse vince se conquista Leningrado o almeno ne taglia ogni possibilità di comunicazione con la Siberia ferroviaria e attraverso la *Strada della Vita*.

Qualora nessuna di queste condizioni venisse fallita, si verifica un pareggio.

Allestimento: Si segue il BSS, restringendolo ai Distretti Militari del Baltico e di Leningrado per l'URSS e al Gruppo Armate Nord tedesco.

Produzione: (PP/turno, dal luglio 1941):

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

SBE2: VERSO MOSCA

giugno – settembre 1941 (2)

Durata: 4 round.

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 è in grado di circondarla completamente entro la fine del gioco.

Qualora fallisse, è un pareggio.

Allestimento: Si segue il BSS, restringendolo al Distretto Militare Occidentale per l'URSS e al Gruppo Armate Centro per l'Asse.

Produzione: (PP/turno, dal luglio 1941):

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

SBE3: VERSO ROSTOV

giugno – novembre 1941 (3)

Durata: 6 round.

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

Se ne conquista due, l'Asse consegue una vittoria marginale.

Se ne conquista solo una, si considera un pareggio.

L'Unione Sovietica vince nel caso impedisca la conquista di tutte le città.

Allestimento: Si segue la BSS ristretta ai Distretti Militari di Odessa e Kiev per i Sovietici e il Gruppo Armate Sud tedesco, l'Armata dei Carpazi ungherese, i rumeni coi Corpi d'Armata tedeschi e l'11° Armata tedesche in Romania per l'Asse.

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 bloccate per il primo turno.

Produzione: (PP/turno a partire dal luglio 1941):

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

Produzione: (PP/turno a partire dal luglio 1941):

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

SBE4: BARBAROSSA BREVE

giugno – agosto 1941 (4)

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



Durata: 3 round.

Area: Germania, URSS a sud del fiume Dvina e delle colline Valdai e a nord della linea di esagoni contenente Kiev.

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 BSS, ma non sono in alcun modo previste RA o RO, mantenendo il GIOCO BASE.

SCENARI LUNGH

Questi quattro scenari lunghi e la campagna sono stati sviluppati per i giocatori che hanno il tempo e sono desiderosi di sfidare le più decisive battaglie del Fronte Orientale della Seconda Guerra Mondiale.

Le REGOLE AVANZATE sono altamente raccomandate per tutti gli scenari, mentre le REGOLE OPZIONALI possono essere aggiunte a piacere.

Scenario Setup Charts: Questi moduli indicano quanti blocchi di una specifica unità possiede ogni nazione in gioco all'inizio dello scenario e quanti LF queste unità hanno complessivamente. I giocatori possono decider liberamente come distribuire i livelli di forza tra le loro unità, e quindi quale potenza di fuoco attribuire ai corpi in gioco. I Sovietici piazzano sempre i loro pezzi per primi, tranne nel 1944.

SB5: BARBAROSSA

giugno - novembre 1941 (8)



Anche se molti segnali avvertivano le intenzioni aggressive della Germania, come l'accumulo di truppe al confine sovietico e gli avvertimenti dei servizi segreti britannici e sovietici, l'Armata Rossa fu colta del tutto impreparata quando l'attacco dell'Asse iniziò alle ore 3.00 del mattino di domenica 22 giugno 1941.

E' uno scenario molto complesso, specie per l'Asse. Un errore nei tratti iniziali dell'invasione può compromettere il successo dell'operazione.

Durata: 6 round.

Area: L'intera mappa di gioco.

Condizioni di vittoria: Alla fine di novembre l'Asse deve contare i propri punti vittoria: vengono raccolti 1 VP per

il controllo di Leningrado, Mosca, Stalingrado o Baku.

- 0 VP: vittoria decisiva sovietica
- 1 VP: pareggio
- 2 VP: vittoria marginale dell'Asse
- 3+ VP: vittoria decisiva dell'Asse

Allestimento: Si segue la BSS.

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: le riserve dell'URSS erano sterminate.

Regole speciali:

Sorpresa Barbarossa: Nel primo turno i caccia sovietici non possono decollare, 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 che possono sostenere un attacco ricevono 1 Bonus per il primo round di ogni combattimento.

A causa di un ordine diretto di Stalin, 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:

Tutte le unità aeree dell'Asse tirano doppi dadi durante il primo round dell'attacco a sorpresa. Questo costa una doppia riduzione dei QG se si gioca con le REGOLE AVANZATE.

SB6: OPERAZIONE BLU

La strada per Baku

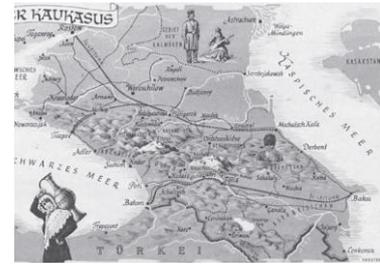
giugno - novembre 1942 (7)

"Se non catturo i pozzi di Maykop e Grozny, sono costretto a porre termine a questa guerra!"

(Adolf Hitler, QG del Gruppo Armate Sud a Poltava, 1/6/1942)

"Non un passo indietro. Non c'è terra al di qua del Volga!"

(Joseph Stalin, Ordine n.227, 28/6/1942)



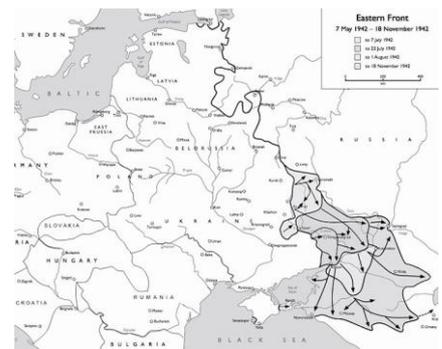
Dopo il successo iniziale dell'estate 1941 e l'inaspettato arresto durante l'inverno, la Wehrmacht è di nuovo pienamente rifornita per l'ultimo tentativo di rompere le gambe all'orso russo.

Ancora una volta l'Asse corre contro il tempo: quando le unità corazzate sovietiche raggiungeranno TECH 2 nel novembre 1942 e i caccia nel gennaio 1943, la Germania probabilmente non avrà altre carte per vincere la guerra.

Come giocatore dell'Asse, il tuo sistema logistico non ti permette un'offensiva di larga scala come nel 1941, quindi organizza la tua strategia: corri verso Mosca e prova a tagliarla dai rifornimenti, o prova lo sgambetto 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.

L'aeronautica sovietica, la VVS, fu messa in fuga dalla Luftwaffe, perdendo 201 apparecchi tra il 23 e il 31 agosto, e nonostante qualche rinforzo rimase con un totale di 192 aerei servibili, di cui 52 caccia.

I Sovietici continuarono a riversare aiuti aerei su Stalingrado, ma continuarono a subire spaventose perdite: 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 i 15000 aerei annui 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 round

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 ridosso della linea gialla tratteggiata. Ogni esagono della linea deve essere occupato.

Produzione (PP/turno a partire dal giugno 1942):

- 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.

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 tedesca di Von Paulus, la Germania dovette contare sulle formazioni dei suoi deboli

alleati per non lasciare sguarnito il fronte. Le possibilità di una vittoria finale svanivano giorno dopo giorno, ma esisteva il modo di organizzare un'offensiva su scala ristretta con l'obiettivo di distruggere un'intera armata sovietica ammassata sul saliente di Kursk.



L'Operazione *Citadel* del luglio 1943 storicamente fallì, aprendo la strada a una bruciante offensiva sovietica durante l'estate.

Durata: 6 turni.

Area: Mappa completa.

Condizioni di vittoria: Per vincere, l'Asse deve distruggere almeno 8 delle preziose e irripetibili unità delle Guardie sovietiche entro la fine del gioco. I Sovietici vincono se possono passare oltre il Dnepr e 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 piazzati a ridosso della linea tratteggiata blu, e ogni esagono dev'essere occupato.

Produzione: (PP/turno a partire dal giugno 1943):

- 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.

Note: I Sovietici non devono tenere traccia del consumo di petrolio: le riserve dell'URSS erano sterminate.

Regole speciali:

Infrastruttura sovietica: Come SBE6, ma tutti i progetti sono già completati 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, cercava di salvarsi, l'Armata Rossa lanciò un contrattacco su tutto il fronte per ripristinare la supremazia aerea e terrestre sul proprio territorio.

Incastrata tra gli Alleati che avanzavano in Francia e i Sovietici che premevano da est nell'offensiva dell'operazione Bagration, la Germania doveva ritardare l'inevitabile mentre aspettava lo sviluppo di "incredibili armi nuove" negli impianti di Peenemünde.

Durata: 13 round.

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 in campo devono essere piazzate a ridosso della linea tratteggiata verde. Ogni esagono deve essere occupato.

Produzione: (PP/turno a partire 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.

Note: I Sovietici non devono tenere traccia del consumo di petrolio: le riserve dell'URSS erano sterminate.

Regole speciali:

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



SBE9: NOME IN CODICE DORTMUND

La campagna di Russia

giugno 1941 – giugno 1945 (10)

L'Asse deve colpire forte e velocemente per raggiungere e catturare 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.

Dopo la lieta meteorologia estiva, storicamente il Generale Inverno russo inflisse una serie di perdite irrecuperabili alle impreparate truppe dell'Asse, e l'Armata Rossa ebbe le carte giuste per resistere con l'arrivo delle divisioni d'assalto siberiane a novembre del 1941.

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 adottarono il principio secondo cui era necessario stabilire il fronte più vicino possibile alle linee nemiche.

Il Maresciallo dell'URSS Vasily Chuikov definì questa dottrina "abbracciare il nemico", per complicarne la vita nella Guerra d'atrito.

Durata: 70 round.

Area: Mappa completa.

Condizioni di vittoria: L'Asse vince se controlla una città tra Mosca e Baku e una città tra Leningrado e Stalingrado, e inoltre tira 1 con un dado da 6 nella Fase di Controllo della Vittoria.

L'URSS vince immediatamente se controlla Berlino prima del mese di luglio 1945: vittoria decisiva prima del gennaio 1945 e maginale tra gennaio e giugno 1945.

Altri risultati sono un pareggio.

Allestimento: Si segue la BSS.

Produzione: (PP/turno a partire dal luglio 1941):

- GER: 24 PP, 3 Corazzati, 9 Aerei, 10 Petrolio.
- ROM: 2 PP, 2 Petrolio.
- HUN: 1 PP, 1 Petrolio.
- USSR: 50 PP (46 se non si usa la regola 17.0), 7 Corazzati, 6 Aerei.

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

1° SS Panzerkorps "LSSAH":

Il 1° SS-Panzerkorps Tedesco, la cui comparsa in rinforzo è prevista nel turno 44, è una evoluzione 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 ricostituita o bisogna attendere l'upgrade.

Infrastruttura sovietica: Vedi SBE6.



Sequenza del Turno

A. Fase di determinazione del meteo
Maggio e Ottobre (solo RA)

B. Asse

1. Fase di Guerra Strategica (solo RA)
2. Fase di Rifornimento
3. Fase di Produzione
4. Fase dei SMR
5. Fase di Movimento
6. Fase della Reazione del Difensore
7. Fase di Combattimento
8. Fase di Blitz
9. Fase dello Stato Finale dei Rifornimenti
10. Fase di Sfruttamento della Mobilità dei Corazzati

C. URSS

Come l'Asse, 1-10

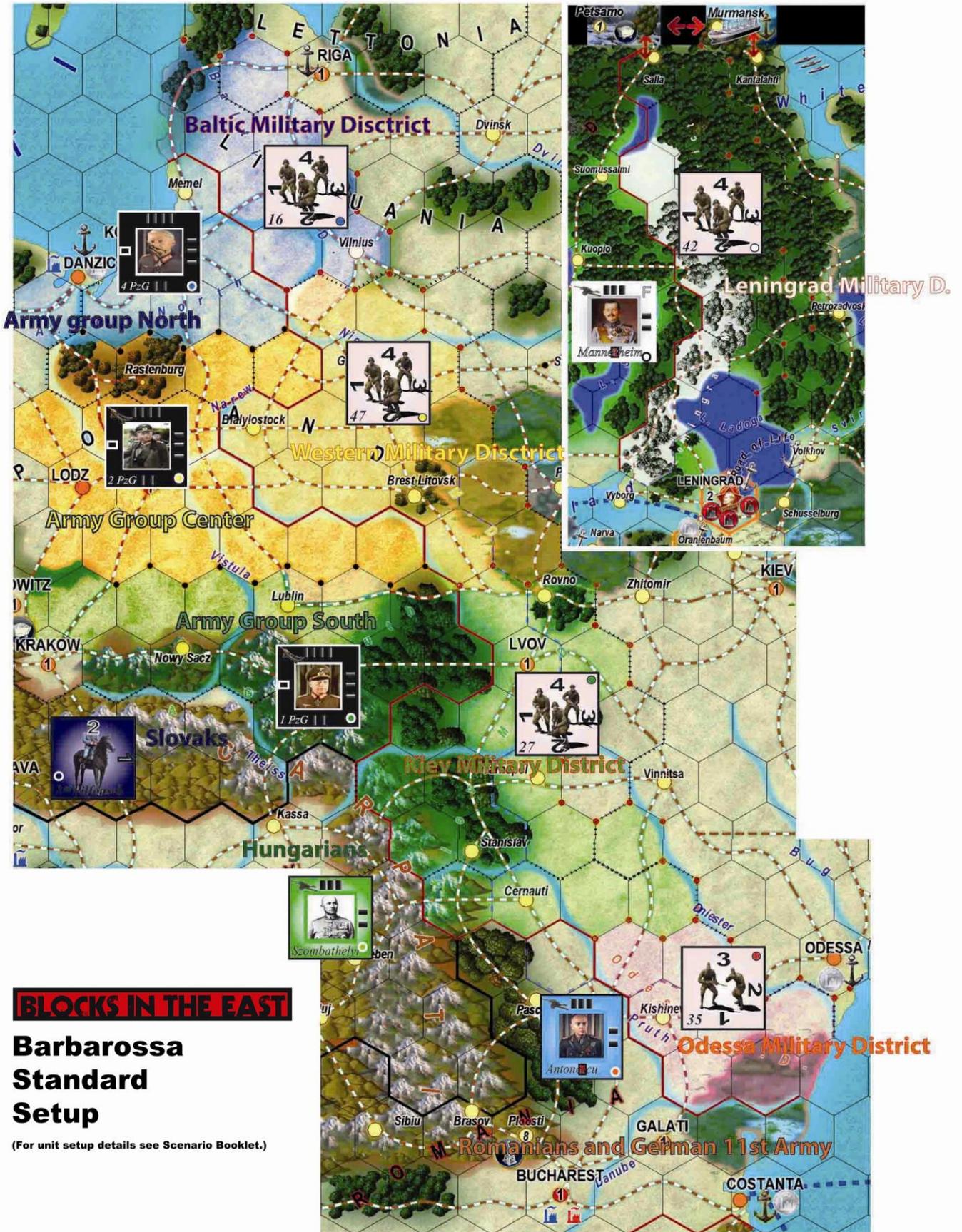
D. Fase di Vittoria

Round di Combattimento

1. Combattimento aria-aria
2. Combattimento antiaereo
3. Attacco aereo al suolo
4. Scambio di Artiglieria (prima l'attaccante)
5. Combattimento terrestre (prima il difensore)

BLOCKS IN THE EAST

©VentoNuovo Games 2012 / ventonuevo.net / Version 2.1.1/IT (7.1.2013)



BLOCKS IN THE EAST

Barbarossa Standard Setup

(For unit setup details see Scenario Booklet.)