BLOCKS IN THE WEST

PREMESSA

NOTE STORICHE

La mattina del 10 Maggio 1940, sotto il nome in codice Danzig, i paracadutisti (Fallschirmjäger) della Flieger Divisione e della 22nd Luftlande eseguirono lanci aviotrasportati su Den Haag, sulla strada per Rotterdam e contro la fortezza di Eben Emael per facilitare l'avanzata del gruppo d'armate B Tedesco in Belgio, mentre il principale attacco fu condotto dal più robusto gruppo d'armate A ad opera di 7 divisioni corazzate attraverso le Ardenne, un territorio boscoso ritenuto intransitabile da forze corazzate.

La Francia e la Gran Bretagna reagirono immediatamente, attivando il piano Dyle-Breda, inviando le loro forze migliori direttamente in trappola.

Nel mese di giugno l'evacuazione dal porto di Dunkerque fu un successo parziale, ma la battaglia di Francia finì con una schiacciante vittoria delle forze dell'asse.

Passarono 4 anni prima che le forze alleate occidentali tornarono continente e finalmente sconfissero le forze della Germania.

IL GIOCO

BLOCKS IN THE WEST (BITW) simula conflitto della Seconda Guerra mondiale ad un livello operazionale. Richiama le battaglie più decisive combattute nel fronte occidentale, dalla battaglia di Francia nella primavera del 1940 fino alla drammatica resa dell'asse a Berlino nella primavera del 1945.

Basato su battaglie ed eventi storici, i giocatori al comando delle due fazioni potranno modificare l'evoluzione della seconda guerra mondiale nel fronte occidentale.

Il gioco è raccomandato per due, tre o Uno/due quattro giocatori. controllerà/anno alleate le forze occidentali (Francia, Inghilterra, America e paesi neutrali) mentre l'altro/altri giocatori controlleranno le forze dell'asse (Germania e Italia).

Il gioco è stato progettato anche per un esperienza in solitaria: il giocatore controllerà entrambi gli schieramenti. In questo caso utilizzare la regola Nebbia di Guerra è opzionale. (Cap. 38.0 per ulteriori dettagli).

INTRODUZIONE ALLE REGOLE

Le regole sono divise in tre sezioni che possono essere apprese una per volta:

REGOLAMENTO BASE (BR): Questa prima sezione introduce alle regole basilari che permettono di iniziare a giocare senza troppe regole da ricordare. Gli scenari brevi (SBW1-3) sono stati concepiti per la messa in pratica di queste regole e per l'apprendimento delle meccaniche di

REGOLAMENTO AVANZATO (AR):

Questa sezione introduce nuove regole dettagliate per offrire un maggior realismo, come l'utilizzo del carburante e la produzione avanzata. Gli scenari lunghi (SBW5-10) possono essere giocati con queste regole.

REGOLE OPZIONALI (OR): Finalmente, per I giocatori che vogliono il meglio dal gioco, queste regole addizionali possono essere utilizzate a piacimento (normalmente in aggiunta alle AR), mentre saranno obbligatorie quando si giocherà la campagna combinata con BITE. Esse includono regole come le Volksturm, V-1 e V-2, guerra strategica con bombardieri e sottomarini, partigiani,

SCALA

gioco.

Un esagono rappresenta approssimativamente 70 km. Un turno di gioco è lungo 1 mese. Un blocco a piena forza rappresenta una formazione militare maggiore (normalmente un corpo) di circa 30,000 uomini, 300 carri armati o 300 aeroplani - a seconda del tipo di unità, equipaggiamento, nazione, etc.

SCENARIOS OVERVIEW

e 300 Con oltre 300 unità differenti risorse di vari colori, i giocatori possono divertirsi per ore giocando la campagna DOWNFALL (magari combinata con BITE) o giocando uno degli scenari disponibili. scenario presenta una durata variabile (da 1 ora per quelli corti a 4+ per quelli più lunghi), delle condizioni di vittoria differenti, una lunghezza in turni variabile (da 1 a 12 turni) ed una difficoltà crescente, da 1 (Veramente facile) a 10 (Veramente difficile):

Scenari corti da 2 turni:

• SBW1: La Gotica - April 1945 (1) April - May 1945 [2]

• SBW2: Ardennes '44 - The Bulge

December 1944 - January 1945 [2]

• SBW3: Fall Gelb – France 1940 (5) May - June 1940 [2]

lunghi e modalità Scenari campagna:

• SBW4:Operation Husky-Sicily '43 (4) July - September 1943 [3]

• SBW5: The Battle of England (4)

July - October 1940 [4]

• SBW6: Victory in the West (7)

May - October 1940 [6] • SBW7: Tiebreak (6)

July - November 1943 [5]

• SBW8: Overlord - Normandie '44(6)

June 1944 - July 1944 [2]

• SBW9: Short Downfal (7)

June - November 1944 [6]

SBW10: Downfall (9)

June 1944 - May 1945 [12]

I dettagli degli scenari sono presenti nel libretto degli scenari.

presente anche la modalità campagna giocabile in combinazione con BITE:

SBEW1: DOWNFALL

The Campaign 1944 – 45 (10)

ATTENZIONE!

Prima di giocare la difficile e lunga modalità campagna Downfall, si consiglia ai giocatori di prendere confidenza con il regolamento base, giocando tutti gli scenari corti almeno due volte e poi giocando ogni scenario lungo almeno due volte con le regole avanzate.

ABBREVIAZIONI

(X.Y) = Far riferimento a X.Y

AA = Cannoni Antiaerei

AP = Punti Azione dei Comandi

AR = Regole Avanzate

BITE = BLOCKS IN THE EAST

BITW = BLOCKS IN THE WEST BSS = Barbarossa Standard Setup

BR = Regole Base

DF = Fuoco Difensivo

(Unità aeree: Fuoco aria-aria)

GU = Unità terrestri

AU = Unità aeree

NU = Unità navali

GSU = Forze di supporto a terra

GCU = Ground Combat Units

H = Dimezzato

HQ = Quartier generale

MP = Punti movimento

NA = Non accessibile

NE = Nessun effetto OF = Fuoco Offensivo

(unità aeree: Fuoco Aria-terra)

OR = Regole opzionali

PP = Punti produzione

Q = Quarterizzate

SBE = Scenario of BITE

SRM = movimento ferroviario strategico

TECH = livello tecnologico

VP = punti vittoria

ZOC = zona di controllo

CREDITS

I concetti di base di BITW son stati progettati da Emanuele Santandrea dal 2009, dopo oltre 30 anni spesi giocando ai wargames.

Comunque, molte altre persone hanno contribuito allo sviluppo della versione finale del gioco.

Ringraziamento speciali a:

Nicolò "Murdock" Villa

Head of Beta Testings

Marco "Slayer" Sbarra

Head of Beta Testings

Marcello "Wave" Ruscio

Beta Testing

Kevin Sharp

Beta Testing

Elisa Ferrotto

Cover Art

Jim O'Neill

English Linguistic Consultant

Antonio "Tonino" Santandrea

Quality Assurance Manager

Fiorino Matteo

Traduzione Manuale in Italiano

Websites & Web-Communities:

Boardgamegeek.com

Eastfront.org

Consimworld.com

La Tana dei Goblin

INDICE

PREFAZIONE

NOTE STORICHE

IL GIOCO

INTRODUZIONE ALLE REGOLE

SCALE

SCENARIOS OVERVIEW

ABBREVIAZIONI

CREDITS

BASIC GAME

- 1.0 COMPONENTI 1.1 Mappa di gioco
- 1.2 Segnalini unità
- 1.3 Nebbia di guerra
- 2.0 Schieramento
- 2.1 Selezione delle potenze
- 2.2 Selezione dello scenario
- 2.3 Preparazione del gioco

3.0 Definizioni basilari

- 3.1 Giocatore controllore / Nemico
- 3.2 Giocatore attivo / passivo
- 3.3 Controllo degli esagoni di Città, Industrie
- e Centri Produttivi
- 3.4 Aeroporti e Porti
- 3.5 Ferrovie / Movimenti Strategici Ferroviari
- 3.6 Centri Produzione
- 3.7 USA and Canada
- 3.8 Unità di terra combattenti
- 3.9 Unità di terra di supporto
- 3.10 Raggruppamento
- 3.11Steps/Livelli
- 3.12 Punti Azione
- 3.13 Livello Tecnologico
- 3.14 Potenza di fuoco 3.15 Colpi e Danni
- 3.16 Frazioni
- 3.17 Fuoco minimo 3.18 Movimento minimo
- 3.19 Zone di Controllo

- 3.20 Potenze dell'Asse e degli Alleati
- 3.21 Primo Turno: Unità "Immobilizzate"
- 3.22 Esagoni di battaglia
- 3.23 Adattamento al Caldo/Freddo
- 3.24 Scandinavia

4.0 RIFORNIMENTO

- 4.1 Linee di Rifornimento Principali
- 4.2 Altre linee di rifornimento
- 4.3 Unità fuori rifornimento
- 4.4 Effetti del "Fuori Rifornimento"
- 4.5 Resa

5.0 POTENZE COMBATTENTI

- 5.1 Francia
- 5.2 Germania
- 5.3 Gran Bretagna
- 5.4 Italia
- 5.5 America
- 5.6 Potenze Minori
- 5.7 Francia libera

6.0 UNITA'

- 6.1 Unità di classe fanteria
- 6.1.1 Fanteria
- 6.1.2 Alpini
- 6.1.3 Cavalleria
- 6.1.4 Artiglieria
- 6.1.5 Paracadutisti e Marines
- 6.2 UNITA' CORAZZATE
- 6.2.1 Unità meccanizzate
- 6.2.2 Carri
- 6.3 Unità aeree
- 6.3.1 Caccia
- 6.3.2 Bombardieri
- 6.4 Comandi
- 6.5 Antiaerea (AA)
- 6.6 Fortificazioni e Festung
- 6.7 Mulberries

7.0 SEQUENZA DI GIOCO

- 7.1 Fase di Guerra strategica
- 7.2 Fase di rifornimento
- 7.3 Fase Produttiva
- 7.3.1 Arrivo di nuove unità
- 7.3.2 Restrizioni dei rinforzi 7.3.3 Rinforzi trattenuti
- 7.3.4 Unità Sciolte
- 7.4 Fase di movimenti strategici ferroviari
- 7.5 Fase Movimenti
- 7.5.1 Numero di unità da muovere
- 7.5.2 Ordine di movimento delle unità 7.5.3 Costo in Punti Movimento
- 7.5.4 Restrizioni per alcuni Esagono
- 7.5.5 Movimenti attraverso line rosse
- 7.6 Fase di reazione del Difensore
- 7.7 Fase di Combattimenti
- 7.7.1 Combattimento Aria-Aria
- 7.7.2 Fuoco Antiaereo
- 7.7.3 Combattimento Aria-Terra
- 7.7.4 Fuoco di Artiglieria
- 7.7.5 Combattimento a terra
- 7.7.6 Modificatori al combattimento
- 7.7.7 Modificatori Cumulativi 7.7.8 Colpi
- 7.7.9 Assegnare I colpi
- 7.7.10 Unità eliminate
- 7.7.11 Distribuire I colpi in eccesso
- 7.7.12 Turni Addizionali
- 7.7.13 Ritirata
- 7.7.14 Movimenti di Ritirata
- 7.7.15 Ritirata delle unità di terra 7.7.16 Ritirata delle unità aeree
- 7.7.17 Ritirata ed Overstacking 7.7.18 Unità coinvolte nella ritirata
- 7.8 Fase Blitz
- 7.8.1 Ribasare le unità aeree
- 7.9 Fase Finale di Verifica Rifornimento
- 7.10 Fase di movimento di Exploitation
- 7.11 Fase di verifica Vittoria

REGOLAMENTO AVANZATO

80700

9.0 CONDIZIONI ATMOSFERICHE

- 9.1 Meteo sul rifornimento
- 9.2 Meteo sul movimento
- 9.3 Meteo sul combattimento

10.0 UNITA' D'ELITE

11.0 PRODUZIONE AVANZATA

- 11.1 Centri Popolazione, Miniera e Petrolio
- 11.2 Industrie
- 11.3 Tiro di dadi per le mine

12.0 RIFORNIMENTO AVANZATO

- 12.1 Rifornimento durante un Assedio
- 12.2 Rifornimento dei Festung
- 12.4 Abilità di attacco avanzate
- 12.4.1 Attacco Disperato!
- 12.5 Resa

13.0 HQ, RIFORNIMENTO, MOVIMENTO

- 13.1 Comandi Tattici
- 13.2 Rifornimento dei Carri e degli Aerei
- 13.3 Raggio degli HQ
- 13.4 Numero di Unità da Muovere
- 13.5 Rifornimento Limitato
- 13.6 De-attivazione del Comando
- 13.7 Blitzing ed Exploitation
- 13.8 Comandi Strategici 13.8.1 Leader Supremi
- 13.8.4 Conferenza di Casablanca
- 13.8.5 Potenze Minori

REGOLE OPZIONALI

NUOVI MODIFICATORI AL

TERRENO 15.0 NUOVE FABBRICHE

16.0 TERRA BRUCIATA

15.1 Costruire le Nuove Fabbriche

16.1 Conquistare le fabbriche 16.2 Conquistare i Centri Popolazione e

Centri Minerari 17.0 LIVELLI TECNOLOGICI

- **18.0 MOVIMENTI NAVALI** 18.1 Trasporto via mare di unità terrestri
- 18.2 Trasporto navale di risorse
- 19.0 RICOGNIZIONE AEREA 19.1 Procedura di Ricognizione Aerea
- 19.2 Selezione del bersaglio di Aerei ed Artiglieria
- 20.0 CARICA DI CAVALLERIA!
- 21.0 ATTACCO DEI PANZERS! 22.0 TROMBE DI JERICHO
- 23.0 ASSALTO PARACADUTATO
- 24.0 SBARCHI ANFIBI 26.0 WUNDERWAFFEN
- 27.0 GUARNIGIONI
- 28.0 GERMAN VOLKSSTURM 29.0 PARTIGIANI
- 29.1 Schieramento dei Partigiani
- 31.0 UNITA' IN RISERVA 32.0 BOMBRDAMENTO STRATEGICO
- 32.1 Bombardamento di Fabbriche, Centri
- Popolazione e Miniere
- 32.2 Bombardare Porti/Mulberries 32.3 Bombardamento Ferroviario
- 34.0 NEUTRALITA', CASH and CARRY and LEND-LEASE ACT
- 35.0 GUERRA STRATEGICA 35.2 Attacchi ai convogli nell'Atlantico
- 36.0 RESA DELL'ITALIA 38.0 GIOCO IN SQUADRA/SOLITARIO
- 38.1 Gioco in squadra
- 38.2 Gioco in Solitario 39.0 CONDIZIONI DI TEMPO OPZIONALI
- 40.0 Miglioramento Unità

GIOCO BASE

1.0 **COMPONENTI**

seguenti componenti, 900+, dell'edizione standard vengono utilizzati • 4 Sottomarini dell'asse: Grigie nel gioco.

Alcuni componenti (*) non sono necessari nel gioco base.

N° 2 87x62cm mappa di gioco (double laminated)

N°1 mappa ingrandita

N° 1 regolamento di gioco da 24 pagine

N°1 libretto degli scenari da 8 pagine

N°2 foglio di aiuti per il giocatore

N° 42 blocchetti di legno azzurri (Francia)

N° 114 blocchetti di legno neri (Germania)

N° 25 blocchetti di legno verde chiaro (Italia)

N° 1 blocchetto di legno tan (Segna Turno)

N°1 blocchetto di legno rosso (US Morale) N° 42 blocchetti di legno verde scuro (US)

N°32 blocchetti di legno blue (UK)

N° 28 blocchetti di legno arancioni (Axis Forts)

N° 28 blocchetti di legno marroni (nazioni Minori)

N°4 blocchetti di legno grigi (Navi dell'asse) N°2 blocchetti di legno rettangolari arancioni

N°320 PVC stickers (laminated,

2 stickers for the Turn Tracker Token)

N°60 cubetti di legno gialli

(Punti Produzione generali)

N° cubetti di legno rossi*

(Punti Produzione carri)

N°20 cubetti di legno blue *

(Punti Produzione aerei)

N°20 cilindri di plastica neri *

(Punti Produzione Carburante)

N° 10 cilindri di plastica bianchi

("Fuori rifornimento" Markers) N° 10 dischi di legno blue* (Partigiani)

N°20 Industrie di plastica rossa

N° Industrie di plastica blue '

N°5 Industrie di plastica nere *

N°7 dadi

1.1 Mappa di Gioco

La mappa del gioco mostra l'area in cui la campagna occidentale fu combattuta. La griglia esagonale regola i movimenti delle unità e segna la posizione precisa delle stesse.

Un esagono individuale viene chiamato "HEXES"

Il territorio è stato semplificato ed adattato alla griglia di gioco.

Nella parte alta della mappa è presente la scheda segna turni usata per tener traccia del turno corrente. delle condizioni atmosferiche, del rifornimento via lend lease, e di altri importanti eventi.

1.2 Segnalini unità

Più di 300 cubetti di legno da 16x16x8 mm di colori diversi sono utilizzati in questo gioco. Questi sono i pezzi di gioco principali. Molti rappresentano le unità, mentre altri vengono utilizzati per migliorarne la gestione.

Applicare uno stick unità per ogni blocco del seguente colore:

- · 28 Fortezze dell'asse: Arancioni
- 42 Unità Francesi: Azzurro
- 114 Unità Tedesche: nere
- 25 Unità Italiane: Verde chiaro
- 42 Unità Americane : Verde Scuro
- 32 Unità Inglesi: Blue
- 28 Unità delle potenze minori: Marroni
- 2 Segna-turno: tan

e 2 Alleati Mulberries: Arancioni

For details, see the complete list of units on www.ventonuovo.net and http://boardgamegeek.com/image/167 7697/ultimo

Plastic Factories, wooden cubes and plastic cylinders are also provided to record production, supply status, technology research, etc.

1.3 Nebbia di Guerra

BITW può essere giocato utilizzando la regola della Nebbia di Guerra (I blocchi di legno vengono posizionati sulla mappa in modo che l'avversario non possa vedere lo sticker dell'unità) oppure non utilizzandola (tutte le unità sono visibili).

Note: Per il gioco in solitario l'uso della Nebbia di Guerra è obbligatorio (38.2).

2.0 SCHIERAMENTO

2.1 Selezione delle potenze

All'inizio del gioco, i giocatori si accordano o scelgono casualmente le potenze da utilizzare (chi controllerà le forze dell'asse e chi quelle degli

2.2 Selezione dello scenario

I giocatori scelgono lo scenario da giocare.

2.3 Preparazione del gioco

Posizionare il turno segna sull'apposita sezione con il lato rivolto verso l'asse o verso gli alleati.

Il mese di partenza dipende dallo scenario selezionato.

Schierare tutte le unità, cubetti e gli altri componenti seguendo indicazione del libretto degli scenari.

3.0 DEFINIZIONI BASILARI

I seguenti termini vengono utilizzati attraverso le differenti fasi del turno di

Vengono raggruppate qui per evitare le ripetizioni e sono riportate sulla scheda aiuto del giocatore.

3.1 Giocatore controllore / Nemico

Ogni giocatore muoverà sempre e solo le unità della sua fazione, e verrà identificato come "Giocatore controllore" delle proprie unità e territori. Ogniqualvolta il regolamento si riferirà al movimento delle unità, solamente il giocatore che le controlla potrà muoverle. Quando il giocatore non controlla unità verrà definito come "Nemico".

3.1.1 Controllo degli esagoni

Ogni giocatore controlla gli esagoni di terra e città che sono dietro la sua linea del fronte e non sono occupate da unità nemiche. Se la linea del fronte non è ben definita, marcare il controllo delle città con uno speciale cubetto fin quando questa resterà occupata dal nemico.

3.1.2 Specchi d'acqua

Ci sono solo 3 zone chiamate "specchi d'acqua" in BITW: l'Oceano Atlantico, il Mare Mediterraneo ed il Mar Baltico.

Il giocatore controlla uno specchio d'acqua se nella stessa area di mare controlla almeno un porto maggiore (ancora arancione) o 2 porti minori (ancora nera).

3.2 Giocatore attivo / giocatore passivo

Il giocatore attivo è il giocatore che stà svolgendo le fasi della sua fazione (asse o alleati). Quindi, il giocatore dell'asse sarà il giocatore attivo durante le fasi dell'asse nel turno corrente, e il giocatore alleato sarà il giocatore passivo (viceversa nel turno dell'alleato).

3.3 Controllo degli esagoni di Città, Industrie e Centri Produttivi

Ogniqualvolta un unità di terra entra e/o passa attraverso un esagono di città, punto produzione o esagono con pozzo petrolifero, quell'esagono viene immediatamente conquistato ed il controllo passa di fazione.

Quando una fazione perde un centro produttivo o produzione, esso viene immediatamente detratto dal valore d'incasso mensile, solamente la fazione dell'asse (germania ed italia) possono aggiungere queste risolse conquistate al loro incasso,

3.3.1 nello scenario SBW6 - Vittoria nell'occidente, non ci sono sfruttamenti di risorse.

3.3.2 Comunque le fabbriche nemiche vengono distrutte quando catturate. In BITW vi sono 5 tipologia di città:

- Esagono Capitale, presenta un grande punto rosso (i.e. Roma).
- Esagono Città Maggiore, presenta un grande punto arancione (i.e. Milano).

Tutte le regole applicate agli esagoni di Città Maggiore vengono applicati anche per gli esagoni Capitali. (Den Haag and Luxembourg are Minor Cities).

- · Esagono Città Minore, presenta un punto giallo (i.e. Venezia).
- Esagono Fortezza, presenta un bordo arancione ed un icona fortezza (i.e. Eben Emael).

normalmente un icona speciale: Londra (Big Ben), Parigi (Eifel Tower), Roma (Colosseo). Monaco (Helmet). Penemunde (Atomic Icon) e Berlino (Reichstag).

Le città Vittoria determinano la vittoria in alcuni scenari e nella campagna.

Nota: i Siti di Battaglie Storiche hanno un punto nero/arancione. Questi esagoni (e.g. Sedan, anzio, MonteCassino) non hanno speciali funzioni in gioco. Essi sono stati aggiunti solamente come nota storica.

3.4 Aeroporti e Porti Aeroporti:

Gli aeroplani devono atterrare in un aeroporto in cui possono essere riforniti di carburante, riparati e riarmati.

Un aeroporto è presente in qualsiasi esagono Fortezza, Città Maggiore, Città Minore rifornite (4.0).

Non più di un unità aerea può essere basata in un esagono nello stesso momento.

Porti-

Le unità navali (NU), quando non in mare, devono stazionare in un porto dove potranno esser rifornite, riarmate e riparate. I porti sono raffigurati da un icona ancora (nera per i porti minori ed arancione per i porti maggiori).

Porti Maggiori: fungono da rifornimento per massimo 5 unità e da base navale per 2 NU.

Porti Minori: fungono da rifornimento per 1 unità e da base navale per 1 NU. Alcuni porti (marcati da un icona ancora bianca) possono essere "congelati" durante l'inverno/mesi con icona neve (9.0).

3.5 Ferrovie / Movimenti Strategici **Ferroviari**

Le ferrovie sono utilizzate prevalentemente come fonte rifornimento principali per le tue unità in campo e per effettuare spostamenti strategici delle stesse (SRM 7.4)

3.6 Centri Produzione

Esistono 3 tipi di centri produzione in BITW che producono differenti risorse in altrettanti colori (Punti Produzione). nel GIOCO BASE. Comunque, solamente i punti produzione gialli vengono utilizzati. Questi PP vengono generati dai Centri Produzione (alcune Città Maggiori) e centri minerari (esagono con icona "carrello minerario"). Un numero nero indica PP genera guanti quell'esagono controllato ogni turno.

3.7 USA and Canada

Questi 2 Paesi sebbene abbiano degli esagoni devono essere trattati come un'unica area.

• Esagono Città Vittoria, presenta • il Canada è un area forestale ed (GSU) e non possono mai attaccare appartiene al Commonwealth da sole. (controllata dalla Gran Bretagna). Il Canada è il paese di appartenenza delle 4 unità canadesi in gioco (the Cdn Army, the 1st and the 2nd Cdn Corps and the Cdn Strategic Bomber).

• l' USA è un area forestale.

Queste due aree sono connesse tra loro attraverso strade e ferrovie. Mentre le forze di terra Americane e Canadesi devono essere trasportate via mare (e potrebbero essere attaccate dai sommergibili dell'asse), i bombardieri (non gli aerei!) sono liberi di ribasarsi direttamente dall'America alla Gran Bretagna in un turno e viceversa.

Gli aerei invece hanno bisogno di una zona d'atterraggio intermedia, come l'Islanda e/o le Azzorre (oppure possono esser trasportati via mare rischiando l'attacco dei sommergibili dell'asse).

3.7.1 ISOLE

Isole Atlantiche

L'Islanda è rappresentata solamente maggior accuratezza una geografica, ma non è un area di gioco, anche se gli arei Americani possono ribasarsi nel tragitto verso la Gran Bretagna e viceversa.

Le **Canarie** appartengono Spagna.

Azzorre appartengono al Le Portogallo. Dal Giugno 1943 Portogallo si unisce agli alleati, quindi gli arei americani e canadesi che muoveranno in Europa possono liberamente ribasarsi li.

Le Isole del Canale appartengono alla Gran Bretagna, ma furono occupate dalla Germania nel Luglio del 1940.

Notare che la presenza dell'unità tedesca Festung (non una fortezza) nelle isole del canale negano un qualsiasi tentativo di sbarco anfibio negli esagono costali tra Morlaix e Carentan.

Isole del Mediterraneo

Sardegna la Sicilia е appartengono all'Italia.

La Corsica appartiene alla Francia, ma fu occupata dall'asse dal giugno del 1940 fino a Settembre del 1944. Malta appartiene alla Gran Bretagna. è considerata una Fortezza in BITW. Le Isole Baleari appartengono alla Spagna.

3.8 Unità di terra combattenti

Tutte le unità di terra (GU) capaci di attaccare da sole vengono chiamate Unità di terra combattenti (GCU). Le artiglierie ed i comandi sono GU, non GCU; esse vengono

chiamate Unità di terra di supporto

3.9 Unità di terra di supporto

L'Artiglieria (Arts) è un devastante. Muove veloce come una fanteria, ma spara prima delle altre unità di terra se fa parte della combattimento. formazione da Quando pianificate un buon attacco, non lasciate le vostre forze senza!

I Comandi (HQ) sono il nervo centrale delle vostre forze militari. potenza ha uno o più comandi.

I comandi non vengono utilizzati con il regolamento base.

3.10 Raggruppamento

Normalmente, un massimo di 3 GU (di cui un massimo di 2 GCU) della stessa fazione possono raggrupparsi nello stesso esagono, anche se questo appartiene a nazioni amiche, vuote o controllate. Non più di un unità aerea può usare una città come base aerea.

Esempio: 3 HQ/Arts, 2 Hq/Arts più 1 GCU, 1 HQ/Art più 2 GCU (ma non 3 GCU!).

Quando un giocatore attacca o si difende, può aggiungere un unità aerea in più per supportare il combattimento (per avere una forza aerea combinata da 1 caccia più 1 bombardiere) per un totale di 5 unità su un esagono, anche se questo evento è piuttosto raro.

dell'Asse l e fortezze venaono GSU considerate per questo proposito.

3.11 Steps/Livelli (Forza di Combattimento)

Tutte le unità in gioco hanno una forza di combattimento che dipende da quanti steps (numero rivolto verso l'alto)esse hanno in quel momento. Quando un unità viene coinvolta in un combattimento, essa tira un numero di dadi pari al numero attuale di steps.

3.12 Punti Azione (AP)

Gli steps dei Comandi (HQ) vengono chiamati Punti Azione (PA) indicati dai barili di carburante. Questi punti fungono e vengono ripristinati come gli steps delle altre unità, ma essi permettono ai rispettivi comandi di effettuare tante azioni e/o azioni speciali per quanti steps essi hanno.

3.13 Livello Tecnologico (TECH)

Il livello tecnologico definisce quanta livello esperienza che е addestramento hanno le proprie truppe, conseguentemente quindi la potenza di fuoco (FP), il movimento (MO) e le abilità speciali che esse

I livelli tecnologici in BITW sono predeterminati: la tecnologia "Sfondamento" è disponibile non appena è raggiunta sulla tabella delle tecnologie sul foglio aiuto del giocatore. Predeterminato infatti è il numero di punti produzione gialli dedotto ogni turno dal totale di ogni potenza maggiore.

Nota: Il livello tecnologico di un unità non ha nulla a che vedere con gli steps (forza di combattimento).

3.14 Potenza di Fuoco (FP)

La potenza di fuoco è l'abilità che ha un unità nel colpire il nemico, normalmente molte unità colpiscono con un tiro di dado di 6, mentre le forze corazzate hanno una maggiore potenza di fuoco potendo colpire al 5&6.

I cacci normalmente hanno una maggiore potenza di fuoco in difesa (aria-aria) dei bombardieri, mentre i bombardieri hanno una maggior potenza di fuoco offensiva (aria – terra) maggiore dei caccia.

3.15 Colpi e Danni

I colpi subiti vengono applicati immediatamente subito dopo il tiro di dado (riducendo l'unità/le unità di tanti steps quanto sono i colpi subiti).

Esempio: Un unità tedesca a piena potenza (4 steps) deve subire 4 colpi prima di essere distrutta, mentre un solo colpo la ridurrà ad una forza di 3 steps.

L'unità con il maggior numero di steps deve essere colpita per prima. Se due unità hanno egual numero di steps, il difensore sceglie quale ridurre per prima.

Nota: Alcune unità (per esempio l'11 Gruppo aereo britannico con 5 steps) hanno una sorta di "scudo" e devono subire 2 colpi prima di essere danneggiati/ridotti da 5 a 3 (7.7.8).

3.16 Frazioni

Quando un unità viene dimezzata o quarte rizzata (movimento, attacco,etc) i tiri di dado avvengono sempre per difetto

Esempio: Un unità da 3 steps quando dimezzata tirerà solamente 1 dado.

3.17 Fuoco Minimo

Anche se ridotta al minimo un unità tirerà sempre almeno 1 dado.

Esempio: Un unità da 1 steps, anche se quarte rizzata tirerà comunque 1 dado.

3.18 Movimento Minimo

Anche se ridotta al minimo un unità muoverà sempre almeno di 1 MP.

3.19 Zone di Controllo (ZOC)

Tutte le GU e le AU hanno una Zona di Controllo (ZOC). Queste zone

rappresentano il controllo degli esagoni adiacenti all'unità per i seguenti propositi: Controllo dell'esagono, linee di rifornimento, ritirata e movimenti strategici ferroviari.

La ZOC consiste nel controllo di tutti e sei gli esagoni adiacenti all'unità ad eccezione di quelli occupati dal nemico.

Le unità ingaggiate in combattimento, le unità aeree che compiono missioni di volo e le navi in mare immediatamente perdono la loro zona di controllo (ZOC).

La ZOC delle unità non si esercita su esagoni di mare/laghi, attraverso gli stretti, porzioni di esagoni costieri (mare).

Nota: con il regolamento avanzato la ZOC non si estende attraverso i fiumi ghiacciati. La ZOC di un unità non viene influenzata anche se l'unità e' rifornita o meno (4.0).

3.20 Potenze dell'Asse e degli Alleati

In BITW l'Italia e la Germania fanno parte della fazione dell'Asse, mentre Francia, Gran Bretagna ed America fanno parte della fazione Alleata.

3.21 Primo Turno : Unità "Immobilizzate"

In alcuni scenari, alcune unità possono essere immobilizzate durante il primo turno e non possono muoversi, anche se possono essere attaccate.

3.22 Esagoni di Battaglia

I combattimenti in BITW avvengono quando un giocatore muove almeno una delle sue GCU all'interno di un esagono occupato da un unità o più nemiche. Questo esagono verrà chiamato "Esagono di battaglia".

Quando più combattimenti sono adiacenti, potrebbe aiutare marcare queste battaglie con uno speciale counter e rimuovere le unità dall'esagono piazzandole a faccia in su in uno spazio inutilizzato della mappa.

Posizionatele faccia a faccia con le unità nemiche, con i loro steps attuali rivolti verso l'alto.

3.23 Adattamento al Caldo/Freddo

Alcune unità hanno un icona palma/ghiaccio in altro a sinistra. Solamente queste unità possono operare rispettivamente nel territorio Africano e Scandinavo.

3.24 Scandinavia

Per i fini di gioco, la Norvegia, la Svezia e la Finlandia più tutte le zone operative Finlandesi (Escluse Danimarca ed Islanda) fanno parte del territorio Scandinavo.

3.25 Regole

Le regole 16.0, 25.0 30.0 33.0 e 37.0 non sono state inserite in questo manuale (queste regole vengono solamente utilizzate in BITE e non in BITW) mentre le regole 23.0 e 24.0 non sono Opzionali ma Avanzate.

4.0 RIFORNIMENTO

Le vostre forze militari hanno bisogno di un grande ammontare di rifornimento – cibo, munizioni e carburante.

Il check del rifornimento avviene all'inizio del turno. LE unità rifornite possono operare normalmente fino alla fase di Armor Exploitation (7.10).

4.1 Linee di Rifornimento Principali

Le linee di rifornimento principali sono::

- Canada (non Londra) per I Canadesi
- Londra per gli Inglesi
- · Berlino per i Tedeschi
- Roma per gli Italiani
- USA per gli Americani
- · Parigi per i Francesi
- Den Haag per gli Olandesi
- · Bruxelles per i Belgi
- Alger per la Francia libera
- Salò per la RSI

4.2 Altre linee di rifornimento

Un qualsiasi porto o esagono direttamente connesso alla linea di rifornimento principale via linea ferroviaria o marittima funge da rifornimento per se stesso (la linea marittima blue non è necessariamente una linea di rifornimento).

Nota: L'esagono ferroviario non dev'essere necessariamente una città. (Naturalmente molti porti sono anche città).

4.3 Unità fuori rifornimento

Per essere rifornita, l'unità deve essere in grado di tracciare una linea di massimo 3 esagoni verso una fonte di rifornimento amica all'inizio del proprio turno. Questa linea può essere tracciata attraverso un qualsiasi esagono terrestre, ma non attraverso i seguenti esagoni:

- esagoni di montagna o di mare
- esagoni occupati da unità terrestri nemiche, o nella loro zona di influenza (ZOC)

Nota: Un esagono nella ZOC di due o più unità di entrambe le fazioni non fornisce supporto per nessuna fazione; la linea di rifornimento non può oltrepassarla.

Un unità che non può tracciare una linea di rifornimento verso una fonte amica viene considerata "Fuori

Rifornimento" e viene marcata con il barile di carburante bianco (vuoto).

4.4 Effetti del "Fuori Rifornimento"

Le unità rifornite operano normalmente. Tutte le unità marcate fuori rifornimento non possono ricevere rimpiazzi di nessun tipo durante la fase produttiva, hanno il loro movimento (MP) dimezzato e non possono attaccare durante la fase di combattimento. Le unità aeree fuori rifornimento possono solamente ribasarsi da un aeroporto amico all'altro, ma con raggio d'azione dimezzato. Tutte le unità ancora marcate fuori rifornimento alla fine della fase "Final Supply Status Phase" sono costrette alla resa e vengono eliminate dal gioco (vedi successivo e 7.9)

4.5 Resa

Tutte le unità non rifornite alla fine della fase "Supply Status" devono arrendersi fornendo al nemico 1 PP a seconda della tipologia di unità e venendo rimosse dalla mappa di gioco (possono comunque essere ricostruite nelle successive fasi produttive). Questo serve a simulare l'effetto che il nemico le risorse catturate (equipaggiamento, veicoli, aerei, armi e manodopera) per i propri sforzi bellici. Con il regolamento base tutti i PP resi

Con il regolamento avanzato, i PP sono differenti a seconda dell'unità arresa (12.5).

Artiglieria, Nota: 0-step (es. Paracadutisti, alcune unità aeree) quando sono fuori rifornimento vengono ridotte a 0 step, ma non si arrendono, devono essere ingaggiate per esser distrutte.

5.0 POTENZE COMBATTENTI

Ci sono 5 potenze Maggiori nel gioco (America, Gran Bretagna, Francia, Germania ed Italia) e 6 Potenze Minori (Paesi Bassi, Belgio, Norvegia, Danimarca, Francia Libera ed RSI) in BITW. Una potenza si arrende se la propria capitale è controllata dal nemico nella Fase Vittoria.

Quando una Potenza si arrende:

- Rimuovere tutte le sue unità dal gioco (le unite con 0 steps vengono ridotte a 0 forza - se già non lo erano - ma rimangono in gioco fin quando non ingaggiate);
- Tutte le unità forniscono 1 PP al nemico che ha conquistato la capitale;
- passano 3. Le fabbriche attive immediatamente sotto il controllo nemico;
- Tutti gli esagoni controllati dalla Potenza che si è appena arresa,

sono adesso sotto il controllo della Potenza conquistatrice.

L'Italia e la Francia hanno condizioni di resa speciali, dato che questa due potenza possono chiedere l'armistizio prima che la loro capitale sia catturata dal nemico (i punti 2 e 3 non vengono soddisfatti in questo caso).

Altre potenze minori hanno regole alternative per la resa.

5.1 FRANCIA



La Francia era convinta che la linea Maginot avrebbe fermato qualsiasi Tedesco e tentativo d'invasione quindi non si preoccupò dello della militare. ricerca dell'addestramento dei propri uomini e dell'implementazione di nuove strategie.

Ciò nonostante, i soldati Francesi non erano realmente motivati e le loro unità migliori (dal punto di vista della preparazione militare dell'equipaggiamento) furono dislocate a difesa della linea Maginot oppure schierate a nord pronte ad avanzare in Belgio; solamente poche divisioni e mal equipaggiate furono schierate nei pressi di Sedan, dietro l'impenetrabile foresta delle Ardenne. Non appena il Tedesco attaccherà, avrete subito 1 su 3 differenti scelte strategiche (vedi SBW3 per maggiori

I Francesi in gioco: Anche se avete un livello tecnologico di 1 in tutti i campi, i Francesi possono contare sulla loro solida Artiglieria e sulla linea fortificata Maginot. Tuttavia, a causa della carenza di batterie antiaeree, tutte le unità Francesi hanno lo loro caratteristica AA dimezzata.

dettagli) da scegliere per difendere la

vostra madrepatria.

La Francia ha 2 scelte critiche da fare:

- Può dichiarare Parigi città aperta e spostare la capitale e Gamelin a Bordoux;
- 2. Può offrire l'armistizio.

PARIGI CITTA' APERTA

In una qualsiasi fase SRM il giocatore Francese, se controlla Parigi, può dichiarare Parigi città aperta: la capitale e Gamelin vengono spostati a Bordoux. Parigi essere deve completamente evacuata nella seguente fase movimenti.

Nota: se Gamelin non è in grado di spostarsi via ferrovia (SRM) perché adiacente ad unità Parigi nemiche. 0 è stata conquistata, questa opzione non può essere attuata.

L'ARMISTIZIO

In una qualsiasi fase Vittoria, se la capitale francese non è stata ancora catturata (Parigi Bordoux), la Francia può chiedere l'armistizio la Germania deve immediatamente accettarlo rifiutarlo.

Nota: in **BITW** giocatore Tedesco deve accettare l'armistizio. L'armistizio può essere rifiutato quando BITW è giocato insieme a BIA.

Effetti:

- Rimuovete tutte le unità Francesi 1. senza fornire 1 PP alla Germania;
- La Francia passa sotto il controllo della Germania;
- La linea Maginot è distrutta;
- Le città della Francia, Belgio ed Olanda (non quelle sulla costa)French, Belgian and Dutch inland cities (not those on the coastal hexes) e quindi le unità che le occupano, non possono essere bombardate dagli Alleati durante le Fasi di Combattimento possono (mentre essere strategicamente bombardate). Questa limitazione termina in un qualsiasi momento in cui gli Alleati controllano almeno 2 porti maggiori oppure hanno posizionato entrambi i porti artificiali (Mulberries) in Francia, Belgio e/o Olanda;
- Viene istituita la Francia Libera (5.7);
- Quando giocate BITW combinato a BIA il giocatore Tedesco inizia a raccogliere tutte le risorse Francesi conquistate e le fabbriche attive, ma la Francia di Vichy (incluse le colonie Africane Francesi ed il Levante) viene create come una nuova Potenza minore controllata dall'Asse, che fornisce solamente al giocatore tedesco i suoi 5 PP miniera (nessuna fabbrica o centro popolazione in Tolouse e Marsiglia) dati dai 3PP di Le-baux-De-Province più 1PP per ogni miniera in Marocco e Tunisia.
- La Spagna non può unirsi all'Asse.

LA LINEA MAGINOT

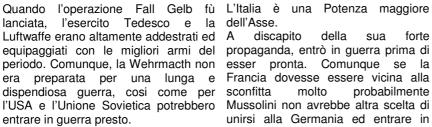
E' una formidabile linea difensiva fortificata costruita lungo tutto il confine Franco-Tedesco, ma non lungo il confine Franco-Belga.

E' costituita da 5 esagoni ed ognuno di essi funge come una Fortezza se le unità nemiche la attaccano passando attraverso le linea d'esagono Arancione; funge da bunker in tutti gli altri casi

Se gli esagoni della linea Maginot vengono conquistati da forze di

terra nemiche, la Fortezza viene aereo distrutta.

5.2 GERMANIA



La Germania include la Prussia Orientale ad ha inoltre annesso la Polonia Occidentale (Ottobre 1939), l'Austria (1938), e la Repubblica Ceca (Marzo 1939).

La Germania in gioco: Tutte le unità di terra ed i bombardieri (non i caccia) hanno raggiunto il livello tecnologico 2. Un nuovo e potente modello di caccia aereo è in fase di sviluppo a cura di Focke Wulf e sarà pronto in Maggio 1941.

Comunque non possiamo attendere un anno. La Francia, e sperando la Gran Bretagna devono essere sconfitte prima.

Non appena la Francia offrirà l'armistizio, la Germania deve immediatamente accettarla o rifiutarla (vedi SBW3).

LA LINEA SIGFRIDO

E' una linea di bunker medi fortificazioni campali, eratte lungo il confine Francese, Belga ed Olandese. E' costituito da 9 esagoni ed ognuno di essi funga da bunker, non importa da quale direzione provenga l'attacco nemico. Se un esagono della Sigfrido viene conquistato da truppe di terra Alleate, il bunker viene distrutto.

La linea Sigfrido è attiva nello scenario Vittoria nell'Occidente, Fall Gelb 1940 e Ardenne '44.

Può essere ricostruita pagando 9 PP Gialli

5.3 GRAN BRETAGNA (GB) $\searrow \mathbb{Z}$

Come la maggior parte delle potenze Alleate, la GB è un paese democratico non realmente preparato alla Guerra, quando iniziò a Settembre del 1939.

Le risorse su cui può contare la GB sono enormi, anche se, a parte alcuni PP, tutte le preziose risorse di cui avrà bisogno per supportare gli sforzi bellici sono oltreoceano.

La GB nel gioco

Nel 1940 la GB dovrà decidere il livello della BEF e la strategia - tra 3 opzioni da adottare in Francia.

Non appena la Francia cadrà tutto dal giocatore Tedesco mentre il Britannico dovrà preparasi per un invasione imminente. Il comando

e la catena giocheranno un ruolo decisivo.

5.4 ITALIA

L'Italia è una Potenza maggiore dell'Asse.

discapito della sua forte esser pronta. Comunque se la Francia dovesse essere vicina alla sconfitta molto probabilmente Mussolini non avrebbe altra scelta di unirsi alla Germania ed entrare in guerra.

Gli Italiani in gioco: in BITW l'italia ricopre un ruolo marginale e solo negli scenari del 1943. Oltretutto la permanenza in gioco fortemente legata alle mosse degli alleti ed alla presenza di Mussolini alla guida del paese.

Non appena gli alleati sbarcheranno in Italia (Sicilia e Sardegna comprese) l'Italia potrebbe arrendersi (37.0).

5.5 AMERICA (USA)



Dopo i Neutrality Acts degli anni '30 e la forte attività pacifista del movimento america first, la volontà degli Stati uniti di rimanere fuori dagli affari Europei fù modificata dal Cash & Carry Act, fortemente voluto dal Presidente F.D. Roosevelt.

Comunque gli USA rimarranno neurali per molto tempo, perlomeno fintanto che la sopravvivenza della GB non sarà in pericolo.

Gli Americani in gioco: Nonostante la loro smisurata potenza economica, gli USA erano fortemente contrai ad entrare in una guerra che consideravano Europea. Il movimento America First, guidato da uomini molto influenti come il trasvolatore C. Lindeberg riuscirono a tenere gli USA fuori dalla guerra fino all'attacco di Pearl Harbour.

Una volta entrati in guerra però, gli USA rischiano di uscirne, se dovessero perdere 10 unità di terra (tener traccia del Morale degli USA nell'apposito riquadro sulla mappa di gioco).

5.6 POTENZE MINORI



In BITW sono rappresentate 4 potenze minori neutrali (Belgio. Olanda, Norvegia e Danimarca) ma solo le prima due hanno un ruolo attivo (gli esagono della Danimarca non sono praticabili in BITW). Hanno tutte un livello tecnologico speciale di liv.0 (tutte tirano mezzi dadi) fintanto che una potenza maggiore (es. GB o

radar FR) decideranno di fornire loro assistenza pagando 5 PP in una qualsiasi fase produzione.

5.6.1 RESA IMMEDIATA

In alcune situazioni descritte nel libretto degli scenari le unità dei paesi minori possono arrendersi subito dopo il primo round di combattimento.

5.6.2 ASSISTENZA

Non appena verranno attaccate, le potenze minori chiederanno automaticamente assistenza ai loro leader alleati (la GB è l'alleata leader dal 1939 fin quando l' USA non entrerà in guerra, mentre la Germania è il leader per l'Asse).

Il Leader può o meno accettare di fornire assistenza (la scelta deve essere immediata, al costo di 5PP per ogni paese minore, pagata come nella successiva tantum produttiva). Quest'assistenza è l'unico modo per cancellare il malus tecnologico di liv.0 dei paesi minori.

EBEN EMAEL

E' un sistema di fortificazioni costruite dal Belgio per proteggere il fianco del canale di Albert. In termini di gioco ciò è stato semplificato rappresentando l'esagono di Eben Emael come una Fortezza. Comunque sia a discapito della scarsa difesa antiaerea (non tira dadi antiaerei eccetto 1 fornito da Liegi) perderà il suo status di Fortezza non appena verrà lanciato con successo un lancio aviotrasportato ad opera del giocatore Tedesco. Se l'esagono viene conquistato dal nemico la fortezza è da intendersi distrutta.

5.7 FRANCIA LIBERA (FF)



Successivamente alla caduta della Francia, il Gen. De Gaulle rifiutò il disarmo e raggruppò i soldati Francesi che ancora volevano combattere l'Asse sotto la Croce di Lorena. formando cosi una resistenza chiamata Forze della Francia Libera. La Francia Libera è considerata come una Potenza Minore Americana, con 3 unità di terra (tropicalizzate); non produce PP ed ha propria capitale in ALGERI.

Le unità della FF possono essere costruite e riparate in 3 differenti modi:

- 1. Partendo dal Gennaio 1942, gli Americani possono spendere fino a 3PP/turno per ricostruirle;
- Quando una di queste unità, durante la fase di movimento entra in un esagono occupato da un partigiano (disco blue), il partigiano viene rimosso dal gioco ed il giocatore Francese PP giallo colleziona 1 gratuitamente;

3. Dopo la liberazione di Parigi, essa diventa la nuova capitale della Francia Libera attribuendo al giocatore FF 3 PP/turno.

6.0 UNITA'

Mentre in BITW son presenti sia unità aeree che di terra, non sono presenti le unità navali, ad eccezioni dei 4 u-boot tedeschi utilizzati per la Guerra strategica.

Le unità tirano un ammontare di dadi in base al loro attuale livello (steps).

Esempio: La 2nd Fanteria Motorizzata Francese con 4 steps tirerà 4 dadi, mentre la più forte unità di Marines da 6 steps ne tirerà

Le unità hanno una diversa potenza di fuoco in base al loro attuale livello tecnologico e/o nazionalità. La potenza di fuoco cambia anche a seconda se l'unità attacca o difende.

Le unità otterranno un significativo vantaggio in termine di potenza di fuoco, movimento ed abilità speciali quando raggiungeranno l'ultimo livello tecnologico.

Nota: I termini "bonus" e "malus" sono modificatori al combattimento e sono descritti in 7.7.6

6.1 UNITA' DI CLASSE FANTERIA

A questa classe appartengono le unità di fanteria, le statiche, la cavalleria, l'artiglieria, I paracadutisti, I marines, la fanteria motorizzata, I comandi aerei e le truppe di montagna.

6.1.1 Fanteria

La fanteria è l'unità più economica del gioco. E' ottima per difendere ed è il nervo di ogni armata.

Fanteria Statica

Queste unità non sono in grado di muoversi normalmente. Possono solamente essere mosse da SRM (7.4) e da movimenti navali (18.0). Non possono attaccare e ritirarsi. Anche se fuori rifornimento, non si arrenderanno fin quando non eliminate in combattimento.

6.1.2 Alpini

Queste unità speciali son altamente addestrate per le battaglie in montagna. Quando combattono in un esagono di montagna o collina, non prendono nessun "malus" quando attaccano, ed hanno 1 "bonus" quando difendono.

6.1.3 Cavalleria

Quest'unità speciale è dotata di cavalli in BITW. Ha la stessa potenza di fuoco di una fanteria regolare (sia in attacco che in difesa) ma è più veloce di 1 MP.

6.1.4 Artiglieria

L'artiglieria è un arma devastante. Ha lo stesso MP della fanteria, ma spara prima di qualsiasi altra GCU e, quando attacca anche prima dell'artiglieria del difensore.

Comunque, se ingaggiata da sola, pesanti, ma possono essere utilizzati non sparerà. per colmare il divario tra le linee

Ricorda che l'artiglieria deve essere ridotta (ruotarla in senso antiorario) dopo aver sparato subito combattimento per simulare il consumo di proiettili (ma non dopo aver sparato come AA). Un artiglieria di livello 0 non sarà in grado di far fuoco fin quando non verrà riparata. Esempio: La 4 armata tedesca (Art), a piena forza, viene attaccata da un bombardiere tedesco a piena forza. Per prima cosa, il giocatore tedesco tira la contraerea - 4 dadi - (colpendo al 5&6 dato che è a liv.Tech2), quindi il giocatore sovietico ridurrà i livelli del proprio bombardiere a seconda dei colpi subiti, e lancerà un numero di dadi pari ai livelli restanti (colpendo al 6 visto che ha liv.Tech1).

6.1.5 Paracadutisti e Marines

Nel gioco con regolamento base, i paracadutisti ed i marines vengono trattati esattamente come tutte le altre unità di fanteria regolare del gioco (non hanno abilità speciali). (per le regole speciale vedi 23.0 e 24.0)

6.1.6 Fanteria Motorizzata

La fanteria motorizzata è una nuova unità inserita in BITW, che agisce come una regolare fanteria o come una motorizzata a discrezione del controllore una volta raggiunto il liv.Tech2).

Quindi quest'unità può muovere come una fanteria nella fase movimenti, e/o agire come un unità corazzata in entrambe le fasi di movimenti/exploitation (un comando carro dovrà esser attivato normalmente perdendo 1 dei propri livelli).

La fanteria motorizzata non può mai blitzare da sola, ma una volta raggiunto il liv.Tech2, possono seguire i blitz dei carri, esattamente come gli aerei e le artiglierie.

La cavalleria motorizzata funge esattamente allo stesso modo ma è 1 MP più veloce.

6.2 UNITA' CORAZZATE

Le forze mobile hanno fatto la differenza su tutti I campi della Seconda Guerra Mondiale in cui sono state impiegate, specialmente se ben comandate.

Le unità corazzate hanno l'abilità di poter attaccare 2 volte nello stesso turno, quindi possono facilmente far breccia nell'esercito nemico.

Esistono 2 tipi di unità corazzate in BITW:

- Meccanizzate: carri leggeri; fanteria meccanizzata:
- · Carri: carri medi; carri pesanti.

6.2.1 Meccanizzate

I carri leggeri non hanno la stessa Potenza di fuoco dei carri medi e/o pesanti, ma possono essere utilizzati per colmare il divario tra le linee avanzate dei carri e la fanteria. Al liv.Tech2, muovono più velocemente e guadagnano 1 bonus in difesa. Inoltre, queste unità guadagnano l'abilità Blitzing, Exploiting, Panzer Attack!, Desperate Attack e Reserve Mode.

Al liv. Tech3 guadagnano un bonus addizionale sia in attacco che in difesa.

6.2.2 Carri

Le formazioni di carri medi e pesanti sono le forze di terra più potenti. La loro presenza sul campo di battaglia fornisce un grande vantaggio e rende molto semplice inseguire e circondare le forze nemiche.

Generalmente, i carri attaccano al 6 e difendono al 5&6, ma quando raggiungono il liv.Tech2, attaccano al 5&6, muovono più velocemente (4 MP invece di 3MP) e guadagnano l'abilità speciale Desperate Attack e Riserve Mobili.

Al liv.Tech3 diventano carri pesanti attaccando e difendendo al 4-6!.

6.3UNITA' AEREE (AU)

Generalmente ci sono 2 tipi di aerei in gioco, caccia e bombardieri.

6.3.1 Caccia

Caratterizzati da uno sfondo azzurro chiaro e/o la dicitura **F**.

I caccia sono gli equivalenti della fanteria per le armate aeree. Sono economici ed ottimi per scortare i preziosi bombardieri, anche se hanno un raggio operativo ridotto.

Quando raggiungono il liv.Tech2, guadagnano 1 bonus nel combattimento Aria-Aria (colpiscono al 5&6) e diventano in grado di attaccare anche il nemico a terra (Strafing al 6) e possono supportare i movimenti dei blitz carri (7.8).

Al liv. Tech3, diventano caccia pesanti con un raggio aumentato a 10 esagoni, una potenza di fuoco Aria-aria di 4-6 ed una potenza di Strafing di 5&6. I caccia a terra possono immediatamente alzarsi in volo quando attaccati da unità aeree nemiche. (7.7.3).

6.3.2 Bombardieri

Caratterizzati da uno sfondo blue e/o la dicitura **B**.

I bombardieri sono la via migliore per attaccare le formazioni di terra nemiche ed aerei al suolo. Comunque, sono molto costosi ed estremamente fragili, quindi è sempre consigliato scortarli con dei caccia.

Al liv.Tech2, guadagnano 1 bonus nell'attacco Aria-Terra (colpiscono al 5&6) e diventano in grado di combattere Aria-Aria contro le formazioni aeree nemiche, nonché nei loro blitz (7.8).

Al liv.Tech3, diventano bombardieri pesanti con una portata di 15 esagoni, potenza di fuoco Aria-Aria incrementata al 5&6 e Aria-Terra al 4-6. Se attaccati al suolo da formazioni aeree nemiche, i bombardieri a terra non decollano durante il primo round di combattimento (7.7.3.1).

6.3.3 Bombardieri Strategici

Caratterizzati da uno sfondo blue scuro e/o la dicitura S.

Gli Alleati hanno questa tipologia di unità. Operano come gli bombardieri, ma hanno un raggio operativo di 15 esagoni già al liv.Tech1 e non hanno bisogno di ricognizione aerea per attaccare a piena forza (19.0).

Supportano solamente 1 round di combattimento (sia esso Aria-Aria che Aria-Terra)

6.4 COMANDI (HQ)

comandi non rappresentano solamente i leader, ma le preziose risorse vitali di un esercito, come 5. munizioni, carburante, cibo etc.

utilizzati Non vengono con regolamento base.

6.5 ANTI AEREA (AA)

Tutte le unità di terra (anche gli HQ) in BITW hanno capacità AA in difesa. Se attaccate da forze aeree nemiche, la loro AA tenterà di abbattere i veivoli nemici prima che essi sgancino le loro bombe. La potenza di fuoco dell'AA è uguale al livello attuale di difesa dell'unità e tirerà tanti dadi quanti sono gli steps attuali. (le unità Francesi hanno la loro caratteristica AA sempre dimezzata).

I comandi supremi (es. Stalin, Hitler etc.) hanno una Potenza di fuoco in difesa come i carri per le AA.

6.6 FORTIFICAZIONI E FESTUNG (blocchi arancioni)

Le fortificazioni ed i festung son molto costosi, ma utili per respingere qualsiasi tentativo di invasione sulle spiagge o per costruire un'ottima linea difensiva in campo aperto.

L'Italia ne ha 3, mentre la Germania ne ha 25 e può ricostruire i 3 Italiani in Italia solo se la RSI è stata creata (36.1)

Anche se hanno una locazione storica scritta su di essi, essi possono essere costruiti in un qualsiasi esagono il giocatore desideri ed a qualsiasi forza.

Ma se vengono costruiti adiacenti al nemico, possono essere costruiti a livello 1 massimo, e nei turni futuri (se le condizioni persistono) solo 1 livello potrà essere costruito.

Non possono muoversi e non hanno ZOC.

possono supportare le formazioni carri Costano 3 P gialli e forniscono 1 bonus nel combattimento (truppe di terra) a tutti i difensori ed 1 malus a tutti gli attaccanti (dimezzano le GU e le AU).

Hanno una potenza difensiva di 5&6. Quando sono a piena forza (7 steps) diventano dei festung: anche se circondati e completamente fuori rifornimento, non si arrendono e forniscono 1 bonus in più alle unità di terra del difensore ed 1 malus aggiuntivo a tutte le unità attaccanti (sia di terra che aeree=.

I Festung hanno una potenza difensiva di 4-6.

Il giocatore dell'Asse può costruire i seguenti forti (marcati con un punto rosso) solamente nell'esagono indicato dalla loro locazione storica e non possono essere rimossi volontariamente:

- 1. The Reichstag
- 2. The Channel Islands
- I orient 3.
- St. Nazaire 4.
- La Rochelle

il 6.7 Mulberries (Orange Plates)

I Mulberries sono porti artificiali, disponibili quando è stato raggiunto il navale. liv.Tech3 Nel gioco, solamente le potenze alleate dell'occidente (USA е GB) livello raggiungono questo nel gennaio 1944.

Mulberries fungono esattamente come porti maggiori ma hanno la Pluto Pipelines inclusa (a seguire), quindi possono rifornire 5 unità della stessa nazione ed in più permettono l' overstack fino a 5 unità di terra.

Mulberries costano 30 PP Gialli. Questo costo può essere dilazionato in differenti turni (segnare il marker mulberry sull'apposita traccia per ricordarsene), oppure acquistato in un unico turno, a scelta del giocatore.

6.7.1 Un Mulberry deve essere posizionato in un esagono costiero invaso con successo (es. l' USA non può posizionare il suo mulberry in un esagono costiero invaso solamente da unità GB, e viceversa).

Il Mulberry deve essere posizionato solamente nel turno in cui l'invasione anfibia e stata lanciata e solo quando: round

primo combattimento terrestre, se l'esagono è stato completamente ripulito dalle unità nemiche (AU incluse);

2. All'inizio della fase Exploitation.

6.7.2 Il Mulberry funga da porto maggiore a tutti gli effetti (eccetto per la regola dello stacking descritta) e quindi può essere attaccato dall'aviazione nemica durante la fase di guerra strategica. Come per i porti,

1 colpo ne impedisce i movimenti da o verso il porto, mentre 3 colpi bloccano il suo rifornimento.

Il Mulberry può essere distrutto:

- dalle unità di terra del nemico, se non vi sono unità amiche a difesa nell'esagono
- se colpito 10 volte nella fase Guerra strategica.

6.7.3 I porti ed i mulberry non soltanto limitano le unità che possono essere rifornite attraverso loro stessi, ma limitano anche il numero di PP che possono essere trasportati sul continente e quindi essere spesi nella fase produttiva.

6.7.4 Pluto Pipelines: I Mulberry includono le Pluto Pipelines che forniscono alle truppe sbarcate tutto il carburante di cui hanno bisogno (infinito).

Quindi per esempio, se dopo l'invasione in Normandia le potenze dell'occidente alleate hanno posizionato i 2 mulberries controllano cherbourg e Le Havre, essi possono rifornire 16 unità e possono usare solamente 16 PP del loro incasso per riparare le unità sul continente (es. 4 rossi, 2 blue e 10 gialli più carburante illimitato).

7.0 SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco si svolge in turni, ognuno di essi rappresenta 1 mese. Ogni turno è suddiviso in fasi e passaggi che devono essere svolti in un preciso ordine.

Dopo aver determinato il tempo (AR; Solo in Aprile ed Ottobre), il giocatore dell'Asse è il primo a svolgere tutte le come descritto fasi sotto. Successivamente il giocatore Alleato svolgerà tutte le sue fasi.

Quando entrambi i giocatori hanno terminato le loro fasi, le condizioni di vittoria vengono verificate. A questo punto il turno finisce e ne inizia uno nuovo (fasi identiche) spostando il segna turno in avanzi di 1 mese.

A. Fase di determinazione del tempo atmosferico

Aprile ed Ottobre (Solo con AR)

B. Fase dell'Asse

- 1. Fase di Guerra Strategica (AR only)
- 2. Fase di rifornimento
- 3. fase Produttiva
- 4. Movimenti strategici ferroviari
- 5. Fase di Movimento
- 6. Fase di Reazione del difensore
- 7. Fase di Combattimento
- 8. Fase di Blitz
- 9. Verifica finale del rifornimento
- 10. Fase di Exploitation Carri

C. Fasi dell'Alleato

Uguali alle fasi dell'Asse da 1-10

D. Fase di Vittoria

7.1 Fase di Guerra strategica

Questa fase non viene svolta con il regolamento base. Viene aggiunta come OR (Regola Opzionale 35.0).

7.2 Fase di rifornimento

Il giocatore attivo verifica quali delle sue unità sono in questo momento rifornite e quali no (4.0); marca tutte le unità non rifornite con I bariletti bianchi.

7.3 Fase Produttiva

Se sono rifornite (o fungono da) le fabbriche, I centri produzione e le miniere generano risorse (PP) per ogni fazione ogni turno di gioco (3.6 / 11.0). Questi PP possono essere utilizzati per riparare le unità/infrastrutture danneggiate o ricostruirle.

- · Ogni numero nero costa 1 PP.
- Ogni numero bianco costa 2 PP.
- Ogni numero rosso costa 3 PP.
- I numeri **blue** non possono essere ricostruiti.

The British 13th motorized infantry unit represented above (a marine) costs:

- 1st step: 2x yellow
- 2nd step: 1x yellow
- 3rd step: 2x yellow
- 4th step: 3x yellow

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

I PP non spesi vengono conservati (solo se in coppia, es. 1 giallo + 1 rosso) nel Box sulla mappa di gioco. Quindi, il giocatore attivo verificherà nell'ordine di battaglia se vi sono unità in rinforzo in arrivo nel mese attuale (o se unità lasciano il gioco).

7.3.1 Arrivo di nuove unità

A meno che non espressamente specificato, I rinforzi e le unità appena ricostruite devono essere posizionate in una locazione come Città Maggiore e/o Fortezza nella loro nazione di appartenenza; questi esagono devono essere riforniti (4.2) ma non più di 1 unità può essere posizionata per esagono (ad eccezione delle capitali in cui possono essere posizionate 2 unità).

Le unità corazzate devono essere posizionate solamente negli esagoni in cui sono presenti fabbriche rosse, le unità aeree ed i paracadutisti negli esagoni in cui vi sono fabbriche blue, mentre unità navali e Marines in esagono con fabbriche bianche.

I rinforzi entrano in gioco con un livello di forza pari a quello indicato nella rispettiva traccia dell'ordine di battaglia sulla mappa (normalmente sono a piena forza).

7.3.2 Restrizioni dei rinforzi

I rinforzi e le unità appena ricostruite devono essere posizionate in una locazione come Città Maggiore e/o Fortezza nella loro nazione di appartenenza connessa ad una fonte di rifornimento valida (4.2).

Se posizionate in una Città, possono essere in overstack fino all'inizio della fase movimenti (quindi possono prima essere spostate durante la fase di movimenti strategici).

I Rinforzi non arrivano se il loro esagono di arrivo è controllato dal nemico o se non è rifornito validamente.

7.3.3 Rinforzi trattenuti

I Rinforzi che non possono essere schierati (per 7.3.2) o perché il giocatore decide volontariamente di non schierarli, possono essere acquistati nella successive fase produttiva ed essere schierati senza penalità e/o restrizioni.

7.3.4 Unità Sciolte

Quando la fase produttiva termina, il giocatore attivo può volontariamente sciogliere un qualsiasi numero delle sue unità rifornite. Queste unità possono essere ricostruite nei turni seguenti. In più, per ogni unità sciolta, il giocatore attivo riceve 1 PP giallo, spendibile nella seguente fase produttiva (tenerne traccia).

7.4 Fase di movimenti strategici ferroviari

In questa fase solamente il commando supremo può essere attivato.

I movimenti strategici ferroviari (SRM) l'immediato permettono rischiaramento di un certo quantitativo di truppe da un area del fronte all'altra. Questa è la via migliore per muovere le nuove unità al fronte. utilizzata anche ammassare truppe prima di sferrare un micidiale attacco in un area poco difesa dal nemico, o per rinforzarne una propria. Per essere spostata tramite treno, un unità deve iniziare il proprio turno rifornita. E su un esagono contenente una ferroviaria non adiacente ad un unità (di qualsiasi tipo) nemica.

Può essere spostata a qualsiasi distanza su ferrovia propria, ma non può mai passare adiacente ad unità nemiche o terminarne il proprio movimento ferroviario (non può neanche usare esagoni di ferrovia contestati dal nemico passaggio). Dopo questa fase le unità (anche quelle appena mosse con gli SRM) sono libere di muoversi normalmente nella successiva Fase Movimento.

Per ogni SRM un giocatore può muovere una sola unità, ma ogni SRM deve essere pagato spendendo 1 PP giallo o 1 punto azione

dell'attivazione del comando supremo.(3.12 / 13.0).

Ogni potenza ha un numero limitato di SRM per turno.

BITW SRM

GERMANY: 7 (2 in BITW)US: 0 (but

can use British SRM)

FRANCE: 2 UK: 2

ITALY: 2 (1 in BITW) MINOR POWERS: 1

BITE SRM

SOVIET UNION: 5

AXIS: 4 units via SRM inside Soviet Union and 1 **SRM in Scandinavia** (Norway, Sweden and Finnish Operative Area - FOA).

7.5 Fase Movimenti

Ogni unità può ora muoversi (da sola od in gruppo che può essere diviso in qualsiasi momento).

L'unità viene mossa tracciando una linea continua di movimento attraverso gli esagoni della mappa.

Il movimento sugli esagono deve essere continuo e non possono essere saltati degli esagoni.

7.5.1 Numero di unità da muovere

Con il regolamento base, il giocatore attivo può muovere quante unità desidera senza limitazioni di numero.

7.5.2 Ordine di movimento delle unità

- **1. Unità di terra**: Prima, il giocatore attivo muoverà le sue unità di terra;
- 2. Unità aeree: Subito dopo, il giocatore attivo muoverà le sue unità aeree.

Egli può muovere un qualsiasi numero di proprie unità aeree rifornite verso esagono controllati dal nemico entro 5 esagoni per i caccia, 10 per i bombardieri e 15 per gli strategici dalle loro rispettive basi (solamente se non hanno forza 0). Oppure può muovere/ribasare un qualsiasi numero di unità aeree dal loro aeroporto attuale ad un altro al doppio del proprio raggio d'azione. Le unità aeree possono ribasarsi a distanza dimezzata.

7.5.3 Costo in Punti Movimento (MP)

Ogni unità ha un costo in punti movimento (MP), il valore dipende dal tipo e dal livello tecnologico dell'unità. Esempio: Un unità di terra francese a liv. Tech1 ha 3Mp, mentre un unità di terra tedesca a liv. Tech2 ha 4 MP.

Quando un unità di terra entra in un esagono spende un numero di MP variabile a seconda del terreno in cui entra:

• Pianura (esagono pulito): 1 MP

Foresta: 2 MPCollina: 2 MPMontagna: 3 MPPalude: 3 MP

Nota: Attraversare un fiume non costa MP addizionali e le unità aeree spendono sempre 1 MP per esagono non tenendo conto del tipo dello stesso. Nessuna unità può mai entrare in un esagono per il quale non può pagarne il rispettivo movimento in MP.

I PM non spesi vengono persi, non possono comunque essere trasferite rimanenze in PM tra un unità ed un'altra.

Le unità possono passare attraverso unità amiche senza penalità, pagando il normale costo in movimento per entrare nell'esagono (a seconda del terreno).

Le unità in movimento possono mandare temporaneamente in overstack l'esagono che attraversano (3.0).

Il movimento deve terminare non appena un unità entra in un esagono controllato da unità nemiche.

Le GU possono muovere dentro, fuori e attraverso le ZOC delle unità nemiche, ma non vi possono ritirare dentro dopo una battaglia (7.7.15).

Le unità aeree possono entrare e/o passare attraverso esagono contenenti unità nemiche senza fermarvisi dentro. Nota: Le unità non rifornite hanno il loro MP dimezzato.

7.5.4 Restrizioni per alcuni Esagono

Le unità di terra non possono mai muovere o passare attraverso esagoni di mare aperto (le unità aeree possono).

Possono comunque muoversi normalmente in esagoni costieri (metà acqua e metà terra) al costo di movimento di 1MP, ma non possono muoversi dentro gli esagoni parziali posti ai bordi della mappa.

Esagoni Parziali: Gli esagoni parziali non sono praticabili anche se potrebbero comunque fornire alcuni PP, come Bratislava. L'ultimo esagono praticabile nel nord è il passaggio di Namsos. L'ultima colonna di esagono praticabili nell'est è il passaggio attraverso Posen.

La Yugoslavia non e' un area di gioco praticabile in BITW.

7.5.5 Movimenti attraverso line rosse

Le linee rosse collegano gli stretti e le zone fuori mappa. Muovere attraverso queste frecce costa sempre 3MP e la linea di rifornimento conterà come 3 esagoni di distanza (quindi passando da una parte dello stretto all'altra terminerà la distanza della linea di rifornimento).

Se il giocatore attivo non controlla entrambi i lati degli stretti , solamente le unità di fanteria potranno oltrepassarlo. Calais Strait: Per tentare un movimento navale attraverso lo stretto di Calais, il giocatore deve controllare sia l'esagono di Dover che quello di Calais, altrimenti l'unità navale (e la pedina trasportata) subirà subito una perdita di 2 livelli/steps.

Antwerpen, Bordeaux, Kiel, London and Trieste: Per utilizzare questi porti il giocatore dovrà controllare entrambi gli esagoni costali marcati rispettivamente con: A, B, K, L and T.

Kiel Canal: Per poter utilizzare il canale di Kiel, il giocatore deve controllare tutti ed 8 gli esagoni adiacenti al canale.

Nota: la carta evento operazione Maple può negare all'Asse l'utilizzo del canale di Kiel cosi come qualsiasi attività navale dell'Asse al di fuori del Mar Baltico.

7.6 Fase di reazione del Difensore

Dopo che il giocatore attivo ha mosso tutte le propria unità (terrestri/aeree/navali), il giocatore "non-attivo" può reagire attivando i propri comandi aerei per inviarli a supporto di qualsiasi battaglia. I caccia avranno un raggio massimo di 5 esagoni, 10 per i bombardieri e 15 per gli strategici.

Le unità aeree presenti già in esagono di battaglia non possono essere mosse in altri esagoni durante questo passaggio, data che sono ingaggiate in combattimento.

7.7 Fase di Combattimenti

Combattimenti individuali in diversi esagono di battaglia possono esser risolti nell'ordine di preferenza del giocatore attivo. Ogni combattimento deve essere terminato prima di passare al seguente. Tutte le unità con capacità offensiva/difensiva in un esagono di battaglia devono per forza combattere (quindi le artiglierie non possono decidere di non sparare volontariamente per risparmiare munizioni). Risolvere le fasi del combattimento seauendo rigorosamente questi passaggi:

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

- 1. Combattimento Aria-Aria (possibilità di più round, avviene contemporaneamente*)
- 2. Fuoco Anti-Aereo (1 round, avviene contemporaneamente)
- 3. Combattimento Aria-Terra (1 round, avviene contemporaneamente) 4. Fuoco d'Artiglieria (1 round, prima
- l'attaccante)
 5. Combattimento a terra (1 round,
- prima il difensore)
 *I Bombardieri strategici effettuano
 solamente 1 round

un 7.7.1 Combattimento Aria-Aria

Questo passaggio avviene solamente se entrambe le fazioni hanno unità aeree nell'esagono di battaglia ed almeno uno dei giocatori ha un caccia; altrimenti procedure al successivo passaggio.

In questo passaggio le unità aeree di ambo le parti si affrontano simultaneamente.

Come di consueto, ogni unità tira 1 dado per ogni steps.

Per determinare la potenza di fuoco verificare il liv.tech. delle nazioni. I colpi sono immediatamente distribuiti/applicati.

Ogni colpo fa ridurre 1 step all'unità del nemico. Alcune unità hanno bisogno di 2 colpi per esser ridotte (7.7.8).

Dopo ogni round di combattimento aereo, una fazione (sceglie prima il difensore) può decidere di ritirare le proprie forze aeree dal combattimento, altrimenti avviene un nuovo round di combattimento aereo.

7.7.2 Fuoco Antiaereo

Questo passaggio avviene solamente se una fazione ha delle unità aeree in battaglia.

Prima che gli aeroplani possano attaccare il nemico a terra, sono soggetti al fuoco antiaereo delle unità di terra come segue:

- GU 1 dado per step.
- Città Maggiore/Fortezza 2 dadi ognuna.
- Città Minore/Bunkers 1 dado ognuna.

La potenza di fuoco di ogni AA è uguale alla rispettiva potenza difensiva (DF).

Per determinare la potenza difensiva delle unità consultare la tabella dell'avanzamento tecnologico.

I colpi vengono assegnati immediatamente.

Ogni colpo fa ridurre 1 step ad una unità aerea. Alcune unità hanno bisogno di 2 colpi per esser ridotte (7.7.8).

Nel seguente passaggio gli aerei rimanenti faranno fuoco.

Nota: ricorda che le GSU che hanno fatto fuoco AA non riducono i propri steps.

7.7.3 Combattimento Aria-Terra

Le unità Aeree rimanenti ai due passaggi precedenti sono adesso in grado di attaccare le formazioni nemiche di terra.

Ogni AU tirerà 1 dado per livello.

Per determinare la potenza difensiva delle unità consultare la tabella dell'avanzamento tecnologico.

I colpi vengono assegnati immediatamente.

Ogni colpo fa ridurre 1 step ad una questa unità deve immediatamente unità nemica. Alcune unità hanno bisogno di 2 colpi per esser ridotte (7.7.8).

7.7.3.1 Note per il combattimento Aria-Terra

Gli attacchi Aria-Terra durano 1 round. poi si passerà al fuoco d'artiglieria.

Durante il primo round, se il difensore ha caccia basati nell'esagono può reagire immediatamente facendo scrambling, mentre i bombardieri basati a terra nello stesso esagono non possono reagire nel primo round.

Questa restrizione non include i bombardieri inviati in fase di reazione

7.7.4 Fuoco di Artiglieria

L'artiglieria dell'attaccante farà fuoco per prima, successivamente quella del difensore. (questo combattimento non è simultaneo). Ogni artiglieria lancia 1 dado per ogni step.

Per determinare la potenza difensiva consultare la delle unità tabella dell'avanzamento tecnologico.

colpi vengono assegnati immediatamente.

Ogni colpo fa ridurre 1 step ad una unità nemica. Alcune unità hanno bisogno di 2 colpi per esser ridotte (7.7.8).

Non appena un artiglieria ha sparato, viene ridotta subito di uno step per simulare il consumo di munizioni (es. un'artiglieria da 4 steps viene subito ridotta a 2 steps).

Nota: un artiglieria ingaggiata deve per forza far fuoco a meno che non sia a liv.0

7.7.5 Combattimento a terra

Una volta che le artiglierie hanno fatto fuoco, tutte le rimanenti forze di terra possono agire.

Le unità del difensore sparano per Esempio: 1 unità di alpini tech1 con 4 prima (questo passaggio non simultaneo).

Tutte le unità di terra tirano 1 dado per ogni step.

Per determinare la potenza difensiva delle unità consultare la tabella dell'avanzamento tecnologico.

colpi vengono assegnati immediatamente.

Ogni colpo fa ridurre 1 step ad una unità nemica. Alcune unità hanno bisogno di 2 colpi per esser ridotte

Questo conclude il primo round di un combattimento in un esagono conteso. Un altro round può essere combattuto (come descritto in 7.7.12) se entrambi le fazioni decidono di non ritirarsi (il difensore sceglie per primo).

Note per il combattimento Aria-Aria ed Evacuazione aerea

Se truppe di terra del giocatore attivo entrano in un esagono in cui e' presente solamente un unità aerea,

evacuare la base: perderà 1 step e dovrà ribasarsi in un aeroporto amico entro il proprio raggio d'azione. Se non può procedere con l'evacuazione l'unità è considerata arresa.

7.7.6 Modificatori combattimento: Bonus / Malus

Il terreno dell'esagono di battaglia modifica la forza di combattimento delle unità coinvolte, aggiungendo loro dei Bonus e/o Malus (di solito Bonus per i difensori e Malus per gli attaccanti). Aggiungere 1 Bonus significa che il difensore avrà una chance di colpire aumentata di +1 sul dado (es. invece di colpire al 6 colpirà al 5&6).

Applicare 1 Malus all'attaccante vuol dire che l'unità coinvolta tirerà metà dadi per difetto.

Il terreno influenza la potenza di attacco delle GU (inclusa l' AA), ma non le GSU (es. artiglieria e comandi) e le AU.

Alcuni esagoni, come bunkers e fortezze influenzano invece TUTTE le forze dell'attaccante.

Il combattimento Aria-Aria non viene influenzato in quanto avviene in cielo. Il combattimento Aria-Terra non viene influenzato dal terreno ma può esserlo dalle cattive condizioni meteorologi che e dalla mancanza di ricognizione sull'esagono (se si usano le regole avanzate).

Generalmente, solo il tiro dei dadi del combattimento terrestre е delle rispettive AA sono influenzate dal terreno.

Se avviene nello stesso round ed alla stessa unità, il giocatore può annullare 1 malus con 1 bonus (e viceversa)

steps che attacca in montagna riceverà sia 1 bonus che 1 malus. Invece di tirare 2 dadi al 5&6 potrà tirarne 4 al 6.

7.7.7 Modificatori Cumulativi

Tutti I modificatori sono cumulative.

Esempio 1: Un carro tedesco da 5 steps normalmente attacca con 5 dadi. Se dovesse ricevere 1 malus, tirerebbe metà dadi arrotondati per difetto, quindi solo 2. Se dovesse ricevere 2 Mali, per esempio perché attacca in foresta attraversando 1 fiume, la sua potenza di fuoco sarebbe quarte rizzata tirerebbe solamente 1 dado.

Esempio 2: Una fanteria tech1 in difesa colpisce al 6. Se dovesse difendere in un esagono di foresta, all'interno di una città maggiore e dietro un fiume, essa riceverebbe 1 bonus per il fiume + 1 bonus per la città quindi tirerebbe al 4&5&6.

Nello stesso esempio. l'attaccante riceverebbe 1 malus per il fiume + 1 malus per la foresta + 1 malus per la città maggiore.

Sommare i dadi: Se due unità nello stesso esagono di battaglia hanno gli stessi mali nello stesso round si consiglia di lanciarli contemporaneamente per velocizzare il gioco

Se il giocatore dovesse tirare ancora 1 dado per eventuali avanzi su unità, l'eccesso separate lanciato con l'unità più debole (es. 2 unita in attacco sono dimezzate, un carro da 5 ed una fanteria da 5, il giocatore tirerà 2 dadi con il carro e 3 con la fanteria).

7.7.8 Colpi

I colpi sono assegnati ruotando un' unità in senso antiorario per un numero di volte pari ai colpi subiti. In questo modo, i colpi riducono sia i livelli dell'unità che la rispettiva forza di combattimento. Alcune unità hanno bisogno di 2 colpi per essere ruotate (segnare comunque il colpo subito, in questo modo, con il successivo, l'unità ruoterà).

7.7.9 Assegnare I colpi

A meno che un giocatore non abbia solamente un unità coinvolta in un combattimento, i colpi dovranno essere suddivisi sulle unità coinvolte. L'unità più forte deve essere colpita per prima. Se due unità hanno maggior/pari forza il difensore può scegliere a chi assegnare per prima il colpo

7.7.10 Unità eliminate

Un unità in combattimento viene eliminate e rimossa dalla mappa di gioco quando il numero dei colpi subiti è uguale o maggiore agli steps della stessa.

Molte unità di supporto che hanno un livello minimo di 0 (come per le artiglierie) non possono essere eliminate in questo modo. Esse restano in gioco fin quando non restano ingaggiate da sole con unità nemiche.

7.7.11 Distribuire I colpi in eccesso Se un giocatore perde tutte le proprie unità ingaggiate in un combattimento I colpi in eccesso vengono persi ed il combattimento termina subito.

Unità di Terra combattenti

Foreste, Colline, Montagna, Paludi: Tutte le GCU in attacco (comprese le rispettive AA) ricevono 1 Malus;

Fiumi: nel primo round combattimento. tutte le GCU (comprese le rispettive AA) che stanno attaccando oltrepassando il fiume ricevono 1 Malus.e se tutte le forze d'attacco stanno oltrepassando non sull 'AA);

Città Maggiori: Tutte le GCU in attacco (comprese le rispettive AA) ricevono 1 Malus ed il difensore prende 1 bonus (ma non sull AA);

Frecce Rosse, Stretti: nel primo round di combattimento, tutte le (comprese le rispettive AA) che stanno attaccando oltrepassando le linee rosse ricevono 2 Mali,e se tutte le forze d'attacco stanno oltrepassando la linea rossa il difensore prende 1 bonus (ma non sull' AA);

Pianura, Punti di rilievo storici, Città Minori: questi esagono non forniscono bonus/malus a meno che il terreno non sia accidentato (es. città minore in foresta/montagna).

TUTTE LE UNITA'

Fortezze (la linea Maginot - solo se attaccata frontalmente, attraverso la linea arancione – ed il forte di Eben Emael) ed i Festungs (blocchi arancioni dell'Asse a piena forza - 7 steps -) sono molto difficili da conquistare se ben difesi.

Tutte le GU ed AU in attacco subiscono 2 Mali (sono quarterizzati), e tutte le unità in difesa GCU (eccetto le AA) ricevono 2 Boni. Se una fortezza dovesse cadere in mani nemiche, immediatamente diventerebbe un bunker e non potrebbe essere ricostruita, mentre un Festung è prima ridotto a Fortezza e poi se finalmente distrutto, potrebbe essere ricostruito.

Bunkers (La Spezia e la Linea Sigfrido) ed i Forti (blocchi arancioni dell'Asse non a piena forza, 1-3-5): Mentre nella Seconda Guerra Mondiale sono stati costruiti moltissimi bunker e forti, nel gioco ne sono riportati solamente alcuni.

Tutte le GU e le AU dell'attaccante subiscono 1 Malus, mentre tutte le GCU del difensore ricevono 1 Bonus (eccetto le AA). Se un bunker dovesse cadere in mani nemiche, verrebbe immediatamente distrutto e non potrebbe più essere ricostruito, mentre se un Forte dovesse esser distrutto potrebbe essere ricostruito.

7.7.12 Round di combattimento Addizionali

A meno che le unità ingaggiate di uno o entrambi i giocatori siano eliminate o una fazione si ritirasse (il difensore sceglie per primo), i giocatori hanno l'opportunità di svolgere un successivo round di combattimento, partendo dal fuoco antiaereo (7.7.2). questi turni addizionali seguono tutte le normali regole e procedure di un normale turno di combattimento.

7.7.13 Ritirata Al termine di ogni round combattimento, a partire

il fiume il difensore prende 1 bonus (ma difensore (e quindi l'attaccante a seguire), i giocatori hanno la facoltà di ritirare un qualsiasi numero di unità dal combattimento (aerei inclusi). Se nessuno si ritira (o se si ritirano solamente alcune unità) il combattimento prosegue con un nuovo round.

7.7.14 Movimenti di Ritirata

Il giocatore deve muovere le proprie unità di terra in rotta in un esagono adiacente non contestato dal nemico, e le unità aeree in basi amiche a raggio.

Se vi sono più di un unità in ritirata il giocatore può scegliere a suo piacimento dove farle ritirare anche dividendole (a patto che gli esagoni su cui andranno a ritirarsi non siano contestati dal nemico – 7.7.15 e 16). Nessun unità può mai ritirarsi in un esagono di ZOC nemica o esagoni parziali a bordo mappa.

Il movimento di ritirata è gratuito e non costa MP.

7.7.15 Ritirata delle unità di terra (GU)

Per le GU, l'esagono adiacente di ritirata:

- a. deve essere in direzione opposta all'esagono di combattimento (verso le proprie linee di rifornimento) e non deve oltrepassare:
- esagono di mare;
- ZOC nemiche (eZOC);
- · città controllate dal nemico:
- · un esagono contestato dal nemico (anche se è un aereo che sta effettuando una missione);
- un altro esagono di battaglia.
- **b**. o l'esagono di ritirata adiacente essere in una qualsiasi deve direzione contenente solamente unità amiche o città amiche.

Se nessuna di queste condizioni viene soddisfatta, l'unità non può ritirarsi.

7.7.16 Ritirata delle unità aeree

Le unità aeree devono ritirarsi in una base aerea a raggio (5 esagoni per i caccia, 10 per i bombardieri e 15 per gli strategici). Se non sono in grado di raggiungere questa distanza le unità verranno eliminate.

7.7.17 Ritirata ed Overstacking

Le unità non possono superare il limite Massimo di raggruppamento in un esagono con la loro ritirata.

Le unità in ritirata che causerebbero overstacking devono immediatamente eliminate.

7.7.18 Unità coinvolte nella ritirata

Le unite aeree possono ritirarsi fuori dall'esagono di combattimento dopo ogni combat step, mentre le GU possono ritirarsi dal combattimento al termine di ogni GCU step.

In ogni combattimento terrestre ed aereo, l'attaccante ed il difensore possono ritirare tutte o solo alcune unità dalla battaglia. Il difensore ha sempre la prima scelta, quindi l'attaccante deciderà di conseguenza. Nota: ricorda che se decidi di ritirarti e le tue unità non sono in grado di farlo verranno eliminate.

7.8 Fase Blitz

Il Blitzing è il miglior modo per colpire distruggere le unità che son sopravvissute e scappate dal primo attacco. Solamente le unità corazzate che hanno attaccato nella fase di Combattimento possono blitzare.

Carri, Comandi Carri e Meccanizzate di liv.tech2 (ma non le fanterie motorizzate!) possono spendere 1 MP addizionale per muoversi in un esagono adiacente. anche occupato dal nemico (in questo caso avverrà una nuova battaglia).

Le unità aeree a liv.tech2, le artiglierie e le fanterie motorizzate coinvolte nel combattimento originale possono scegliere di seguire le unità corazzate nell'esagono successivo come movimento di blitz.

può L'attaccante effettuare movimenti ed i combattimenti blitz nell'ordine in cui desidera. Egli può muovere le sue unità blitz in un territorio adiacente vuoto o occupato a suo piacimento, a patto che questo movimento costi massimo 1MP per unità. L'attacco Blitz viene risolto come un normalissimo attacco eccetto che il difensore non può reagire con i suoi aerei (ma potrebbe farlo se avesse messo delle unità in riserva mobile - 31.0).

Il movimento di Blitz non è permesso nei turno con cattive condizioni atmosferiche (dato che nessun esagono potrebbe costare 1 MP per entrarci).

7.8.1 Ribasare le unità aeree

Alla fine della fase, tutte le AU che sono state coinvolte in battaglie e sono sopravvissute, devono essere ribasate come descritto in regola 7.7.16 (prima il difensore).

Una volta completato questo passaggio verificare che non ci siano più di 1 unità aerea per esagono, altrimenti eliminatene una a scelta.

7.9 Fase **Finale** di Verifica Rifornimento

unità marcate le rifornimento con il barile bianco ad inizio turno devono adesso verificare di esser tornate in rifornimento. Se ciò avvenuto rimuovete il barile. altrimenti l'unità si arrende (rimuovete l'unità dalla mappa - 4.5).

Nota: le unità con 0 step non si arrendono ma devono esser ingaggiate in combattimento per esser eliminate.

Con le regole base, il giocatore non attivo guadagna 1 PP giallo per ogni unità che si è arresa in questo modo. Con il regolamento avanzato, il colore del PP dipende dal tipo di unità che si è arresa.

7.10 Fase di movimento di Exploitation/Sfruttamento delle unità corazzate

La fase di sfruttamento delle divisioni corazzate consiste in un movimento aggiuntivo dei carri, dei comandi HQ, delle meccanizzate e delle fanterie meccanizzate liv.tech2 del giocatore attivo. Queste unità devono essere in rifornimento all'inizio di questa fase per poter utilizzare questa abilità speciale (nota che l'unità potrebbe anche essere fuori rifornimento dopo aver mosso in questa fase, ma non deve esserlo prima). Verificate anche adesso il rifornimento e marcate le vostre unità che non lo sono con un bariletto bianco (anche se nessun unità verrà eliminata fino alla prossima Fase di verifica finale del rifornimento).

Le unità corazzate/meccanizzate rifornite muovono normalmente, esattamente come nella fase di movimento, utilizzando I loro PM. Comunque. nessun nuovo combattimento può essere iniziato con questo movimento aggiuntivo (per cui le GU non possono terminare il loro movimento all'interno di esagoni contenenti unità nemiche).

7.11 Fase di verifica Vittoria

Verificate le condizioni di vittoria dello scenario e le eventuali condizioni di resa delle nazioni applicandole immediatamente.

Le Potenze Maggiori e Minori si arrendono se la loro capitale è controllata dal nemico in questa fase. Verificate, inoltre, i termini di resa speciali per alcune nazioni come USA/Italia/Francia (5.5).

Se la Germania dovesse arrendersi, il gioco terminerebbe immediatamente con una Vittoria Decisiva degli Alleati (Morte Istantanea). Alla fine di questa fase, avanzate il segna turno.

REGOLAMENTO AVANZATO

8.0 ZOC

La ZOC non si esercita attraverso fiumi non congelati, città maggiori nemiche, bunker o fortezza (anche se non occupate dal nemico), ad eccezione se questi esagono siano vuoti ed arresti tramite zoc alleata. I Forti ed i Festung dell'Asse non esercitano ZOC.

9.0 CONDIZIONI ATMOSFERICHE

Molti turni hanno già le condizioni meteorologiche prestabilite. Buono = Sole, Cattivo = Neve o Pioggia.

In BITW, i mesi di Aprile ed Ottobre hanno tempo variabile quindi è necessario un lancio di dado per esser determinato.

Il lancio viene effettuato dal giocatore Tedesco, 1-3: Bel tempo, 4-6: Cattivo tempo.

9.0.1 Tutti gli esagoni costieri del **Mediterraneo e delle Isole** hanno sempre un bel tempo.

9.0.2 Unendo BİTW a BİTE: La Scandinavia ha lo stesso tempo atmosferico di BİTE, mentre Germania, Ungheria e Romania di BİTW.

9.1 Meteo sul rifornimento

Il Cattivo tempo reduce le line di rifornimento extra-ferroviario a 2 esagoni.

9.2 Meteo sul movimento

Il Cattivo tempo proibisce I movimenti di Blitzing ed influenza il normale movimento nel seguente modo:

Pioggia: Tutti gli esagoni hanno un costo di 3 MP e non è possibile iniziare invasioni

Anfibie/Aviotrasportate.

Le AU non possono iniziare missioni di volo con la Pioggia, ma possono comunque ribasarsi. Comunque, le ricognizioni son sempre possibili (19.0).

Neve: Tutti gli esagoni di pianura, foresta e palude costano 2 MP, Colline e montagne invece costano 3MP.

I porti che presentano l'icona ancora bianca si congelano e non possono operare, quindi non è permesso (da e verso il porto):

- Nessun tipo di movimento navale (18.0);
- Trasporto marittimo di risorse (PP);
- Rifornimento.

9.3 Meteo sul combattimento

Pioggia: Durante i mesi con pioggia, le AU non possono volare e/o attaccare, sono comunque libere di ribasarsi.

Tutti i tentativi di attacco delle GCU e le AA del difensore subiscono 1 Malus.

Tutte le unità GCU del difensore ricevono 1 Bonus.

Le GSU, artiglierie, non sono affette dal maltempo.

Neve: Con la neve i cieli non sono puliti, quindi le AU, le AA, e tutte le unità attaccanti GCU subiscono 1 Malus.

I fiumi sono considerati ghiacciati e quindi non influenzano il combattimento (sia per l'attaccante che per il difensore).

Le GSU, artiglierie, non sono affette dal maltempo.

Nota: Tutte le unità Finlandesi, Norvegesi, Svedesi, Sovietiche e tutte le unità di montagna (ma solo le unità presenti nella loro nazione di appartenenza), non subiscono nessuna penalità in combattimento con la NEVE, ma comunque il loro movimento ed il rifornimento ne vengono influenzati. Le normali (quindi non alpini) unità tedesche invernali sono libere di operare in Scandinavia, ma sono comunque penalizzate dalla neve.

10.0 UNITA' D'ELITE

Sia gli Alleati che la Germania hanno a disposizione delle unità d'elite.

Queste unità sono altamente addestrate ed equipaggiate.

Il loro morale è molto alto e vengono comandati dai migliori comandanti.

Unità d'elite Tedesche:

- · Tutte le unità delle SS:
- 22nd Airlanding Infantry Division
- 7th Flying Division
- 1st Para Corps
- 2nd Para Corps
- · Para Army
- Panzer Division "Hermann Göring" (HG)

Unità d'elite degli Alleati (solo se a piena forza):

- · All Para units
- All Marines Units

I Marines Alleati (solo se a piena forza) e le SS Tedesche ricevono 1 Bonus quando attaccano, mentre le unità di Paracadutisti Alleate (solo se a piena forza), i comandi carri tedeschi, la 22nd Airlanding I.D., la 7th Flieger Division, la 1st e la 2nd Para Corps and the Para Army (comprese le loro AA) ricevono 1 bonus quando difendono.

Nota: Tutte le GCU Alleate devono essere a piena forza per beneficiare del loro bonus combattivo dato dal livello tecnologico. Quindi, ad esempio, i Marines USA/GB a Tech3 da 6 steps avranno un doppio bonus in difesa (6 dadi al 4-6) dato dal loro liv.tech3 e dal loro status di unità d'elite; ma una volta ridotti al 5 steps, perderanno il loro bonus tecnologico difendendo questa volta al 5&6.

MONACO - CENTRO DI RECLUTAMENTO SS

Se Monaco (icona elmetto) è controllata dal Tedesco ed è/funge da fonte di rifornimento (4.0):

- Le SS eliminate possono essere ricomprate;
- Le SS sulla mappa possono essere riparate;
- 3. Dal Gennaio del 1943 la Germania, nella sua Fase Produttiva, riceve 1 Rimpiazzo/Step gratuito da utilizzare solo per le unità SS (sia per ripararne una che per comprarne una nuova, a scelta del giocatore Tedesco).

11.0PRODUZIONE AVANZATA

Quando si utilizzano le regole avanzate, i giocatori ricevono delle risorse aggiuntive (di solito più PP gialli), ed anche PP carri (rossi), aerei (blue), navali (bianchi) e petrolio (neri).

Nota: mentre tutti i PP sono rappresentati dai cubetti colorati, il petrolio è rappresentato dai bariletti neri cilindrici.

Far riferimento allo scenario per maggiori dettagli su quanti PP/turno riceverà ogni giocatore.

Comunque, per riparare o ricostruire una fanteria, non ci son differenze tra regolamento avanzato e base.

Invece, per riparare o ricostruire un carro, aereo, nave e/o comando, ad ogni PP giallo và accoppiato un PP addizionale rosso, blue, bianco o nero.

Fanteria: 1 Giallo

Corazzati: 1 Giallo + 1 Rosso

• Aerei: 1 Giallo + 1 Blue

Navi/Marines: 1 Giallo +1 Bianco

• Comandi: 1 Giallo + 1 Nero

Motorized Infantry: il primo e l'ultimo step viene considerato come corazzato, quindi servono anche PP rossi.

Nota: Gli step neri costano 1, bianchi e rossi 3 di ogni tipo, i blue non possono essere ricostruiti/riparati.



The British 13th motorized infantry unit represented above (a marine) costs:

- 1st step: 2x yellow, 2x white and 2x red
- 2nd step: 1x yellow, 1x white
- 3rd step: 2x yellow, 2x white
- 4th step: 3x yellow, 3x white and 3x red

11.1 Centri Popolazione, Miniera e Petrolio

I Centri popolazione rappresentano l'alta densità concentrata nelle città

maggiori che forniscono un sacco di manodopera per il lavoro nelle fabbriche ed il reclutamento.

Esempio: Parigi ha un fattore di manodopera di 3 quindi fornirà 3 PP gialli a turno.

I Centri Minerari (icona carrello) rappresentano le risorse naturali, come il carbone, ferro, nickel e bauxite che vengono estratti ed utilizzati per la produzione degli armamenti.

Esempio: Le Baux-de-Provence ha un fattore di manodopera di 3 quindi fornirà 3 PP gialli a turno.

I Centri Petroliferi (icona pozzo) sono luoghi in cui il petrolio viene estratto. Esempio: Szombalteliy produce 2 PP neri a turno.

11.2 Industrie

Ci sono 4 tipi di industrie in BITW:



 Fabbriche di Carri (rosse) costruiscono Meccanizzate, Carri e Comandi Carri.

Esempio: La Fabbrica di Coventry's produce 1 PP rosso ogni turno.

 Fabbrica di Aerei (blue) costruiscono caccia, bombardieri, truppe aviotrasportate e comandi aerie.

Esempio: La Fabbrica di Tolosa produce 1 PP blue ogni turno.

• Cantieri Navali (bianchi) costruiscono navi, sottomarini, Marines e comandi navali.

Esempio: Il cantiere navale di Londra produce 1 PP bianco ogni turno.

• Fabbrica di Hydrogenation (near, solo in Germany) sono stabilimenti in cui il petrolio sintetico viene prodotto. Solo la Germania è in grado di costruire questi stabilimenti.

Esempio: Lo stabilimento di Police produce 2 PP neri ogni turno.

Nota: Solo le fabbriche sulla mappa sono in grado di produrre risorse.

Le potenze minori dell'Asse possono comprare e posizionare le unità corazzate/aeree nella loro capitale, anche se non vi sono fabbriche rosse/blue.

I Punti Produzione possono essere conservati da un turno all'altro, ma i PP rossi/blue/bianchi e neri devono essere accoppiati con 1 giallo ognuno. Quindi se ad un giocatore restano PP solamente di un colore (per esempio 2 blue), deve scartarli alla fine della fase produttiva.

Per poter ricevere ed usare i PP il centro risorsa (qualunque esso sia) deve essere in rifornimento attraverso linea ferroviaria e/o rotta navale blue alla fonte di rifornimento principale.

Solamente la Germania, come capo fazione dell'asse, può ricevere ed utilizzare i PP catturati (esempio Parigi),

Nota: I partigiani su un centro risorsa, su un porto o su un esagono di ferrovia possono bloccare il trasporto dei PP da/per il centro produzione (29.0).

11.3 Tiro di dadi per le mine

Se un centro produzione è connesso alla fonte di rifornimento principale (di solito la capitale della nazione in BITW) non via ferrovia, ma solo tramite rotta navale attraverso acque infestate da mine/sottomarini, un tiro di dado per le mine deve essere effettuato:

- 1-5: Il trasporto viene effettuato con successo ed i PP vengono ricevuti;
- 6: Il trasporto non viene effettuato con successo ed i PP vengono perduti;

Le rotte navali blue negli scogli non sono influenzate dal tiro di Mina/Uboot.

Le scogliere proibiscono qualsiasi tipologia di azione navale (eccetto le rotte astratte dei convogli e le unità possono Marines liv.tech3 che sbarbarci in alcune circostanze (24.0). Esempio:Nel Giugno del 1943, il giocatore dell'Asse controlla Norvegia e quindi i centri minerari di Knaben. Nessun tiro di dado è necessario, dato che i PP sono collegati a Berlino via Ferrovia attraverso un rotta navale blue completamente protetta da scogliere. Comunque, se i partigiani Norvegesi posizionati vengono sul tratto ferroviario tra Knaben e Oslo, per prevenire il collegamento dei PP verso il porto Maggiore, (Narvik nella mappa BITE o Gotemborg - se la Germania usufruisce della ferrovia in Svezia - nella mappa di BITW) il giocatore dell'Asse, a questo punto, non può trasportare i PP via mare e quindi raccoglierli/utilizzarli nella Fase Produttiva.

12.0 RIFORNIMENTO AVANZATO

12.1 Rifornimento durante un Assedio: Capitali e Porti

Le unità in porti (max 1 in un porto minore, 4 in un porto maggiore e 5 nei Mulberries) o nelle loro capitali (4 max) che sono completamente circondate (anche dalla ZOC nemica) vengono considerate sotto assedio.

Queste unità vengono contrassegnate come "Fuori Rifornimento" e non possono essere riparate, ma alla fine

del turno perderanno 1 step invece di PP diverso a seconda del tipo di unità arrendersi.

Un volta perso l'ultimo step arrenderanno come tutte le altre unità. Nota: 0-step e Festungs non si arrenderanno ma dovranno essere ingaggiate e distrutte..

12.2 Rifornimento dei Festung

I Festungs e le unità assediate con loro (blocchi arancioni) vengono contrassegnati "Fuori Rifornimento" e vengono trattate come tutte le altre unità non rifornite; non possono essere riparate, non possono attaccare ed hanno il loro Movimento dimezzato. Mentre i Festung, alla fine del turno, non perdono nessuno step e non si arrendono, le unità con loro lo fanno, subendo 1 danno ed arrendendosi una volta perso l'ultimo.

Note storiche: Subito dopo lo sbarco Alleato in Normandia, diversi Festung Tedeschi nel porti Atlantici sopravvissero fino alla fine della guerra con l'unico scopo di negare alcuni porti agli Alleati (Lorient, St. Nazaire, La Rochelle and The Channel Islands).

12.4 Enhanced Attack Ability of "Out-of- Supply" TECH 2&3 Ground Units

Le GU non rifornite a liv.tech1 soffrono tutte le penalità già descritte nelle regole basilari (4.4).

Differentemente, unità le mealio addestrate ed equipaggiate saranno in grado di resistere meglio in questa situazione.

Note storiche: La 15ima armata Tedesca, arresa nella sacca di Falaise a metà Agosto '44, fù in grado di combattere ed aprirsi un varco, anche se a costi elevati, attraverso le linee Alleate.

Le unità a liv.tech2&3 marcate fuori rifornimento hanno il loro movimento dimezzato ma possono tentare un attacco disperato! Per cercare di rompere l'accerchiamento nemico e tornare in rifornimento.

12.4.1 Attacco Disperato!

L'Attacco Disperato! è l'unico modo che hanno le unità non rifornite a liv.tech2&3 per attaccare: queste unità attaccano normalmente, ma falliscono la pulizia dell'esagono nemico dopo il primo round, devono immediatamente arrendersi.

Le unità corazzate fuori rifornimento possono tentare un Attacco Disperato! Senza aver bisogno di un attivazione del comando carri (13.0).

12.5 Resa

In BITW, ogni unità che si arrende fornisce 1 PP al nemico: le unità fanteria e quelle navali forniscono 1 PP giallo, mentre le altre unità forniscono 1

(11.0).

13.0 HQ. RIFORNIMENTO. **MOVIMENTO**

Le forze corazzate ed aeree hanno bisogno di un grande afflusso di rifornimento per muoversi combattere a piena efficienza. Ш rifornimento viene eseguito tramite l'attivazione dei vari Comandi disposizione del giocatore.

I comandi hanno capacità AA e se attivati, possono operare per un numero di Azioni Speciali in base al loro numero di livelli/steps attuali. In BITW ci sono 2 tipi di comandi: i Comandi Tattici e i Comandi Strategici.

I Comandi Tattici operano ad una distanza massima di 5 esagono, mentre gli Strategici hanno raggio d'azione illimitato.

Comandi Tattici possono 13.1 essere attivati nella fase Movimento, in quella di Exploitation ed in quella di Reazione

Ci sono 2 tipi di comandi Tattici:

I Comandi Carri Speciali (Patton, Montgomery, De Gaulle per gli Alleati e Kleis, Guderian, Manteufel e Dietrich per la Germania) possono far muovere solamente le forze corazzate.

I Comandi Carri Normali (ma non comandi aerei, navali o supremi) sono simili ai precedenti in quanto hanno stessa potenza di fuoco (dei carri) ed abilità speciali, ma in più possono operare come artiglieria (sparano prima delle altre GCU riducendosi di 1 step dopo aver sparato). Come per le Artiglierie se ingaggiati da soli non combattono/sparano.

Comandi Aerei fanno operare solamente le unità aeree. Goering, Vuillermin e Dowding sono Comandi Aerei Strategici.

Nota: Ricorda che, per entrambe le fazioni. I vari comandi permettono il movimento tra nazioni differenti. (Solo i Comandi Tedeschi faranno muovere solamente le proprie unità - quindi non le Italiane - in un numero limitato dagli step (13.8.2)).

13.2 Rifornimento dei Carri e degli Aerei

lе forze corazzate (carri. meccanizzate e comandi carri non attivati) e le forze aeree (caccia e bombardieri) sono pienamente solo se il giocatore che le controlla attiva un comando appropriato rivelandolo (svelatelo sulla mappa). In questo caso, le unità possono muoversi ed

attaccare normalmente piena efficienza.

13.3 Raggio degli HQ

Per muoversi ed attaccare a piena efficienza, un unità deve trovarsi entro il raggio d'attivazione - di massimo 5 esagoni - dal comando appropriato (i comandi carri/aerei Tattici).

Nota: Ricorda che questa restrizione non conta per i Comandi Strategici. Essi possono far muovere unità ovunque esse siano (12.8).

Il raggio di commando di 5 esagoni deve essere tracciato attraverso esagoni amici (non in una ZOC nemica o di mare).

Il giocatore attivo può muovere un proprio comando normalmente prima di attivarlo.

Il giocatore passivo può attivare i suoi comandi aerei (sia tattici che strategici di potenza maggiori e/o minori) se non ingaggiati nella fase di Reazione difensiva (7.6) per far volare i propri aerei, ma non può muovere i propri comandi (può solo attivarli sul posto). Con il cattivo tempo atmosferico il raggio di comando è ridotto a 3 esagoni.

13.4 Numero di Unità da Muovere

Il giocatore può muovere un numero di unità uguale al numero degli step del commando appena attivato.

Esempio: Un comando carro da 4 steps permetterà il movimento di massimo 4 unità corazzate e solo 1 unità aerea.

13.5 Rifornimento Limitato

Senza un commando attivato, tutte le unità corazzate vengono considerate in rifornimento limitato: non possono attaccare ed hanno i loro MP dimezzati. Un unità corazzata in rifornimento limitato può tentare un attacco disperato! Se è anche marcato "Fuori Rifornimenti". questo caso, l'unità ha i suoi MP quarterizzati, e se non riuscisse a ripulire l'esagono di battaglia dopo il primo round di combattimento si arrenderà al nemico. Le unità Aeree hanno bisogno dell'attivazione di un comando Aereo per attaccare/difendere ma non per ribasarsi

Comando Minimo: Se un HQ è marcato "fuori rifornimento", può essere attivato, ma funzionerà a metà efficienza (comunque muoverà almeno di 1 MP e farà muovere almeno 1 unità),

13.6 Deattivazione del Comando/HQ

Alla fine della Fase Blitz, tutti I Comandi attivati perderanno 1 livello e saranno disattivati.

Se un Comando dovesse attivarsi a • Muovere 1 aereo come se fosse in livello1 esso in fase disattivazione sarà distrutto (ma sarà comunque possibile ricostruirlo nelle successive fasi).

13.7 Blitzing ed Exploitation

Carri, Artiglierie e le unità Aeree possono blitzare senza un attivazione HQ. Nella fase Exploitation invece, i comandi speciali Kesserling e Rommel, ed i comandi carri normali possono essere attivati per spostare i carri.

13.8 COMANDI STRATEGICI (SHQ immagini dei leader nazionali)

Hanno abilità speciali senza raggio di commando, quindi una volta attivati, all'inizio della fase strategica di movimento possono ferrioviario. effettuare un numero di azioni pari al loro livello (13.3).

GERMANY

(SL), Kesselring, Rommel, G (Luftwaffe), D and R (Kriegsmarine)

IJK

Churchill (SL), Harris (Bomber Command) and

Dowding (Fighter Command)

FRANCE

Gamelin (SL) and Vuillemin (Armee de l'Air)

US:

Eisenhower (SL)

ITALY:

Mussolini (SL)

BELGIUM:

King Leopold III (SL)

NEDERLAND:

Winkelman (SL)

Eccezioni: Rommel and Kesselring possono comandare solamente in Italia e Francia e possono operare nella fase exploitation.

13.8.1 Leader Supremi (SL)

Hitler, Churchill, Eisenhower, Mussolini, Gamelin, Leopoldo III, Winkelman, Christian X e Haakon VII sono I Leader Supremi delle loro nazioni. Sono

considerati carri per il tiro AA, mentre tutti gli altri SHQ sono considerati fanteria.

Potenze Maggiori SL possono solamente essere attivati nella fase SRM per muovere le unità della propria nazione e svolgere un numero di azioni speciali pari al numero dei loro livelli.

(Leopoldo Potenze Minori SL III, Winkelman, Christian X and Haakon VII) possono solo essere utilizzati come artiglieria (potenza di fuoco come I carri, comunque colpiscono al 6 a liv.tech1). I Leader delle Potenze Minori sono flessibili (13.8.5). Le azioni possono essere scelte dalla lista seguente, ma non può essere svolta più di una volta:

• Muovere 1 carro come se fosse in ReK (ROMMEL e KESSELRING) rifornimento:

- rifornimento:
- · Muovere 1 unità non rifornita come se lo fosse:
- Effettuare 1 SRM (7.4).
- Effettuare 1 movimento navale (OR)
- · Effettuare 1 assalto paracadutato (OR 23.0).
- Mettere 1 GU in Reserve Mode (Motorization 31.0).

Churchill, Mussolini and Gamelin sono posizionati rispettivamente in Londra, Roma e Parigi e non possono lasciare queste locazioni (notare che hanno il bordo giallo). Se eliminati, possono essere ricostruiti ovunque nella loro nazione.

Dopo aver giocato la carta evento Conferenza di Casablanca, Churchill ed Eisenhower acquisiscono abilità speciali.

13.8.1.1 GERMANIA

The FHQ (Führerhauptquartier - F) rappresenta l'alto commando Tedesco della Wehrmacht cooperazioni con l' OKW,OKH, OKL and OKM.

Storicamente, il FHQ era stazionato a Berlino, eccetto dal 23 Giugno 1941 al 20 Novembre 1944 in cui si trovava nel Rastenbourg, East Prussia (nella mappa di BITE).

Quando si gioca solo a BITW, il FHQ viene posizionato a Berlino per tutti gli scenari, mentre quando giocate con le mappe combinate:

- 1. Usate solamente il counter F (rimuovete dal gioco il FHQ provvisto in BITE);
- 2. posizionate iIFHQ a Berlino;
- 3. Muovetelo nel Rastenburg al più presto non appena sarete in Guerra con l'Unione Sovietica.
- 4. Quando, il piano Volkssturm sarà attivo, trasferitelo di nuovo a Berlino.

Comando Incrociato per l'Asse

Quando attivato, il FHQ può far muovere anche unità alleate alla Germania, ma non il contrario.

Esempio: Il FHQ può far muovere unità Italiane, ma Mussolini non può far muovere unità Tedesche.

GERMANY SPECIAL HQ: GOERING, KESSERLING **ROMMEL**

La Germania ha alcuni HQ's speciali posizionati in determinate aree, per esempio Kesselring (Italia) e Rommel (Francia) ed altri posizionati nella propria nazione (OKL per la Luftwaffe e OKM per la Kriegsmarine).

Questi 2 SHQ speciali hanno tutte le abilità speciali degli altri SL, come il FHQ e/o Mussolini, ma:

- 1. Possono comandare solamente nella loro area specifica (Francia per Rommel ed Italia per Kesselring);
- 2. Posono essere attivati in una Qualsiasi Fase (the SRM Phase, the Movement Phase, the Exploitation Phase, the Reaction

Phase and the Strategic Warfare Phase too);

3. hanno sempre il limite di non poter effettuare più di un azione uguale nell'aria in cui operano (13.8.1).

G (GOERING)

Goering è l'HQ strategico aereo della LUFTWAFFE. Può essere attivato in fase qualsiasi e muovere qualsiasi unità aerea tedesca senza limiti, ed anche qualsiasi unità di terra della Luftwaffe (anche via SRM) senza limiti, senza limiti di raggio di comando (ma non più di 1 AP può esser speso per la stessa azione).

HG panzer division, the HG Panzer Corps, the 7th Flieger Division, the 22_{nd}

Luftlande, tutte le LW HQ e Field Corps (blue-Luftwaffe background stickers) possono effettuare SRM, messe in Reserve - Motoritazion, moved, inviate in combattimento e (the 7th and

the 22nd only) paracadutate tramite l'attivazione dell'HQ OKL.

D and R (Doenitz and Raeder)

The OberKommandoMarine (OKM) cambiò il proprio leader durante la guerra, il primo fù Raeder, convinto che la Kriegsmarine avrebbe dovuto focalizzarsi nello sviluppo di unità navali di superficie e portaerei, mentre il secondo fu Doenitz, invece convinto che la Germania non avrebbe dovuto affrontare direttamente la Royal Navy ma attaccare le proprie fonti/linee di rifornimento via mare, distruggendo i convogli e costringendo la GB a chiedere la pace. Nel gioco, in alcuni scenari Doenitz è in capo alle operazioni navali, mentre in altri è Reader. Essi possono essere attivati nella fase Movimenti.

Z Plan (Raeder)

Quando attivato, Reader spendere AP senza limiti per lanciare invasioni anfibie e movimenti navali e può inoltre rifornire 1 unità navale di superficie extra in mare. La Germania può costruire navi di superficie senza limiti, ma al massimo 1 uboot/turno ed il liv.tech3 non sarà disponibile per la Germania. Inoltre, 2 unità portaerei (la Graf Zeppelin in Agosto 1940, e la Peter Strasser in Agosto 1941)

saranno disponibili. Quando giocate, queste carte richiederanno uno speciale mantenimento navale di 2 PP/Gialli a turno.

Doenitz Plan (Doenitz)

La strategia di Doenitz prevalse su quella di Raeder.

Doenitz, quando attivato, non può lanciare più di 1 invasione anfibia a turno ed effettuare più di 1 movimento navale, ma può rifornire 1 uboot in più a turno in mare. La Germania può costruire Uboot illimitatamente, ma al massimo 1 unità navale di superficie/turno.

Quando giocata, questa carta cancella la ZPlan ed il liv.tech3 navale della Germania non sarà disponibile. Questo effetto è permanente.

13.8.1.2 GRAN BRETAGNA ROYAL AIR FORCE (RAF) HQs

La RAF ha regole speciali. Invece di avere HQ aerei, hanno 2 HQ strategici aerei, che agiscono senza raggio. Il Comando Caccia (FC) muove solo i caccia ed il Comando Bombardieri (BC) solo i bombardieri.

Entrambi possono essere attivati in qualsiasi fase.

FC (HUGH DOWDING)

Il Comando Caccia (FC) è l'HQ Supremo della Royal Air Force Fighter. Può comandare qualsiasi caccia Inglese senza raggio di commando.

BC (ARTHUR HARRIS)

Il Comando Bombardieri (BC) è l'HQ Supremo della Royal Air Force Bomber. Può comandare qualsiasi bombardiere Inglese senza raggio di commando.

CĂTENA DI RADAR INGLESE

La Catena di Radar è un sistema di rilevamento localizzato in Gran Bretagna capace di rilevare qualsiasi aereo a raggio.

Se la Catena di Radar è attiva ed a pieno servizio, qualsiasi unità aerea nemica viene rivelata non appena è mossa negli esagoni della Gran Bretagna ed I caccia Inglesi beneficiano del liv.tech2.

La Gran Bretagna include le Isole del Canale, Scapa Flow e le Isole del Nord. La Catena Radar è costituita da 6 radar localizzati in:

Ventnor

Poling

Pevensey

Rye

Dover

Dunkirk

CATENA RADAR IN PIENO

SERVIZIO: tutti i radar sono operativi. Le unità aeree sulla GB vengono rivelate ed i caccia GB hanno liv.tech2. **CATENA RADAR ATTIVA**: almeno **2 adiacenti** stazioni radar sono operative. Le unità aeree sulla GB NON vengono rivelate ed i caccia GB hanno liv.tech2.

CATENA RADAR FUORI SERVIZIO: Non ci sono 2 adiacenti stazioni radar operative. Entrambi i bonus per la GB sono persi.

Distruggere, danneggiare riparare la CATENA RADAR.

Durante la Guerra strategica, il giocatore dell'Asse può utilizzare i propri bombardieri (scortandoli con i caccia volendo) per attaccare la Catena radar. Il giocatore Inglese può reagire inviando i propri aerei ad intercettare quelli nemici.

Ogni bombardamento riuscito danneggia la stazione radar (la stazione radar non sarà operative fin quando avrà il segnalino danneggiata su di essa – blocco arancione -). Qualsiasi unità nemica sull'esagono con una stazione radar la distrugge. Tutte le stazioni radar possono essere riparate o ricostruite durante la Fase di Produzione della GB al costo di 1 PP Giallo.

13.8.1.3 UNITED STATES (USA)

Gli USA hanno 1 SL (Eisenhower) e 4 Air Force HQs. Dopo l'evento Conferenza di Casablanca, Eisenhower e Churichill acquisiscono abilità speciali.

AMERICA FIRST COMMITTEE ACTION

Data la forte prevalenza pacifista, l' USA deve avere un occhio di riguardo sul numero delle perdite dei propri soldati.

Ogni unità GU eliminata durante il gioco può essere ricostruita, ma causerà l'avanzamento di 1 sulla traccia del Morale americano. Quando verrà raggiunta la casella n.10, l' USA uscirà dalla guerra durante la prossima Victory Phase e tornerà allo status neutrale (il Lend Lease rimarrà attivo per GB e Sovietici). L'effetto è permanente.

13.8.4 Conferenza di Casablanca

Se gli Alleati controllano TUTTI gli esagoni in Marocco, e Portogallo e Spagna sono neutrali o dalla parte degli Alleati, Eisenhower and Churchill, quando attivati, possono comandare invasioni anfibie ed più azioni speciali uguali contemporaneamente. Comunque 1 AP verrà speso per ogni azione.

13.8.5 Potenze Minori: Winkelman and Leopold III

I Comandi militari delle potenze minori sono considerati HQ strategici ma hanno 1 tentativo di ricognizione (OR 19.0) e possono esser attivati in qualsiasi fase. Possono essere utilizzati per muovere qualsiasi unità della propria nazione.

REGOLE OPZIONALI

regole OPZIONALI aggiungono realismo al gioco, possono complicarlo leggermente. Possono essere aggiunte tutte (Livello Maestro) o solo alcune, a scelta dei giocatori. I 3 Mazzi di carte (12 ognuno), sono disponibili su richiesta. Queste carte riportano le importanti regole ed effetti per ogni evento che avverrà durante la guerra (aiuteranno quindi memorizzare/tener sottocchio le OR).

14.0 NUOVI MODIFICATORI AL TERRENO

Spiagge: Sono gli unici esagoni in cui le regolari fanterie a liv.tech2 (non solo i Marines) possono sbarcare, se partono da un esagono di porto adiacente.

Scogliere: proibiscono le attività navali (eccetto per il passaggio astratto dei convogli che possono tracciare liberamente una rotta attraverso le linee blue senza il rischio di esser attaccate dalle navi nemiche, 1 da Narvik alla Germania permette il passaggio del ferro Svedese, ed i Marines a liv.tech3 possono sbarcare in esagono di scogliera in alcune circostanze (24.0).

Montagne: a tutte le unità di classe corazzata (meccanizzate, carri e comandi carri) non è concesso l'accesso da e verso. In più, solo le unità d'alpini possono entrarci durante il cattivo tempo atmosferico. In ogni modo, le unità d' alpini spenderanno 1 MP in meno per entrarci (anche in collina). Le unità di montagna (ma non le loro AA) ricevono 1 bonus quando difendono ed ignorano i malus quando attaccano in un esagono di montagna o collina (queste modifiche non sono in aggiunta a quelle simili precedentemente).

Paludi: Le unità corazzate subiscono 1 Malus in più se attaccano in paludi non ghiacciate.

Terreni di Non-Montagna: Senza contare il tempo atmosferico, le unità di cavalleria non possono mai spendere più di 2 MP per I suddetti esagoni.

15.0 NUOVE FABBRICHE

I giocatori possono decider di iniziare la produzione di nuove fabbriche per incrementare la loro produzione di particolari unità.

 1 fabbrica rossa produrrà 1 Armor-PP/turno.

- 1 fabbrica blue produrrà 1 Air-PP/turno.
- 1 fabbrica near è equivalente ad un pozzo petrolifero e produrrà 1 barile di petrolio/turno.

Solo la Germania può costruirli.

· I giocatori non possono costruire nuove fabbriche bianche in BITW, anche se un certo ammontare di PP gialli verrà sottratto dal totale di ogni Potenza e nuove fabbriche appariranno ad un certo punto.

15.1 Costruire le Nuove Fabbriche

Per costruire le nuove fabbriche di qualsiasi tipo, saranno necessari 10 PP gialli e 10 turni.

In ogni turno di Produzione, il giocatore può spendere un massimo di 1 PP giallo per la costruzione della nuova fabbrica. Quindi serviranno 10 PP e 10 turni (non per forza consecutive) per completarne una. (usate la traccia produttiva di fazione per monitorarne l'avanzamento). Un giocatore può costruire quante fabbriche desidera. Una volta completata, la nuova fabbrica viene posizionata sulla mappa di gioco in una locazione casuale tramite tiro di dado. Usate la Traccia Produttiva di Fazione sulla mappa per determinarne il posto: dopo il tiro di dado, il giocatore sceglierà 1 locazione tra le due possibili. Se una locazione ha già raggiunto il suo limite per quel tipo, l'altra dovrà essere scelta.

Se entrambe hanno già raggiunto il limite, tirare nuovamente il dado. Quando tutte le locazioni hanno raggiunto il limite per quel determinato tipo di fabbrica (=12 fabbriche), il giocatore può scegliere liberamente 1 delle sue città maggiori controllate anche se eccederebbe il limite. La produzione di una nuova fabbrica potrà iniziare nel turno seguente.

Esempio: Il giocatore Tedesco desidera una nuova fabbrica. Spenderà 1 PP Giallo e posizionerà la fabbrichetta rossa sul box n.1 della traccia produttiva dell'Asse. Ogni turno consecutivo, spenderà 1 PP giallo ed avanzerà la fabbriche di 1 spazio fino a quando raggiungerà la casella n.10 in cui la fabbrica sarà completata. Il giocatore tedesco tirerà 1 dado e verificherà il risultato sulla traccia di produzione dell'asse. Il risultato sarà 2: Kassel/Magdeburg. Dato che Magdeburg ha già raggiunto il limite la fabbrica verrà posizionata su Kassel.

ACTIVE FACTORIES

Le fabbriche stampate sulla rappresentano la situazione in Maggio del 1940

Tutte le fabbriche aeree della GB sono attive in Maggio 1940.

Nel Giugno 1940 tutte le fabbriche della GB e Tedesche stampate sulla mappa saranno

Le nuove fabbriche Tedesche appariranno come seque:

Fabbriche Carri:

1942: Frankfurt, Kassel, Hannover, 2xRuhr 1943: Magdeburg, Wienn, Nuremburg,

2xBerlin 1944: Berlin, Praha

Fabbriche Aeree:

1942: Magdeburg, Dresda, Bremen

1943: Rostock, 2xNuremburg

1944: Munich, Wienn, Danzig

Pozzi Petroliferi:

1942: Police and Scholven/Buer 1943: Police and Leuna/Bohlen

16.0

16.1 Conquistare le fabbriche

Le fabbriche nemiche vengono immediatamente distrutte quando vengono conquistate da GU nemiche e forniscono loro 1 PP dello stesso tipo.

16.2 Conquistare i Centri Popolazione e Centri Minerari

Centri Popolazione e Centri Minerari, quando conquistati, non forniranno più PP Gialli/turno.

Resource exploiting.

Germania, Italia ed Unione Sovietica aggiungono solamente le risorse conquistate nel turno precedente, ma sono comunque soggette alle attività partigiane.

17.0 LIVELLI TECNOLOGICI

In BITW ci sono 4 differenti campi di sviluppo tecnologico: fanteria, carri, aerei e bombardieri.

Le navi hanno un impatto limitato: quando il tech3 è raggiunto dagli alleati nel gennaio '44, essi possono costruire e posizionare i Mulberries. Il sesto ed ultimo campo è rappresentato dai sottomarini con blocks in Africa.

Ogni Tech ha 3 differenti livelli. Più il livello è alto, più aumentano le caratteristiche di movimento ed attacco/difesa in BITW; il raggiungimento di ogni livello predeterminato come descritto in 3.13. Come conseguenza, quando si gioco agli Scenari lunghi ed alla Campagna un numero predeterminato di PP viene automaticamente dedotta ogni turno per ogni nazione.

Livelli Tecnologici **Potenze Minori**

Le Potenze Minori non hanno una ricerca propria, invece, beneficiano supporto dei loro leader di fazione. Il livello tecnologico dei Belgi, Olandesi e Francia Libera (e tutti gli altri minori) è 0 in tutti i campi, ma SE ASSISTITI (5.6) le loro unità usufruiranno del liv.tech dei loro di fazione meno leader Germania per l'Asse, USA per gli Alleati.

Esempio: Non appena gli USA raggiungeranno il Tech3 per la fanteria nel Giugno '44, le fanterie della Francia Libera avranno un Tech2.

18.0 MOVIMENTI NAVALI

Non ci sono unità navali in BITW (eccetto per I 4 uboot dell'asse). Comunque, entrambi I giocatori possono muovere le loro Gus e AUs via mare da un porto amico ad un altro. Il porto di destinazione deve essere nella stessa zona di mare ed il trasporto non può utilizzare uno dei 5 Inland ports o attraversare uno stretto. a meno che egli non controlli tutti gli esagoni costieri.

BODY OF WATER

Ci sono solamente 3 aree chiamate Body of Waters in BITW: I' Oceano Atlantico, il Mar Mediterraneo ed il Mar Baltico. Solo il SL ed il Comando Navale possono comandare movimenti tramite azioni speciali (13.8).

18.1 Trasporto via mare di unità

Alcune zone navali sono minate (II Canale - notare le icone delle mine sulla mappa), mentre tutte sono infestate da flottiglia e sottomarini; la sicurezza dei trasporti quindi è altamente a rischio e sono soggetti al tiro di dado per Sub e Mine. (11.3). quando un unità di terra via mossa via mare attraverso una zona contente unità nemiche, 1 dado deve essere lanciato:

- 1-3: Il movimento è riuscito e l'unità raggiunge la sua destinazione;
- 4&5: Il trasporto viene danneggiato dalle mine/uboot e l'unità trasportate perde 1 livello per ogni colpo:
- 6: Il trasporto viene affondato e l'unità trasportata con esso.

18.1.1 IL MAR BALTICO: UN **LAGO TEDESCO**

Le attività navali dell'Asse nel Mare Baltico era praticamente incontrastata nei primi mesi di Guerra, e quindi fu considerate una sorta di lago Tedesco.

Per questa ragione, i movimenti navali dell'Asse nel baltico sono esenti dai tiri di dado per le mine e sottomarini. Ma se l'Unione Sovietica controlla sia Riga che Tallin (Quando si gioca con le mappe combinate), I tiri di dado vengono applicati.

18.1.2 IL MAR MEDITERRANEO E LA RESA DELL'ITALIA

Dopo la resa dell'Italia, per l'Asse nel Mediterraneo:

- 1. Il tiro di dado per Mine/Uboot è ridotto al 6 per colpire;
- 2. I porti non possono essere usati come fonte di rifornimento;
- 3. Non sono permessi movimenti navali.

18.1.3 L'OCEANO ATLANTICO e Questo conferisce un vantaggio in combattimento, dato che aerei ed

Nel 1944 gli Alleati avevano una supremazia navale incontrastata. Ad ogni modo nell'Aprile del '44 un esteso programma di posatura delle mine, chiamata Operazione Maple, relegò la Kriegsmarine nel Mar Baltico.

Partendo dell'Aprile '44, l'Asse:

- 1. non può utilizzare il Canale di Kiel:
- 2. non può tirare dadi per mine-sub nel Canale della Manica;
- 3. nell'Oceano Atlantico tireranno solamente 1 dado per *Sub-Mine colpendo solo al* 6;
- 4. non possono usare nessuno dei porti dell'Atlantico come fonte di rifornimento;
- 5. non possono effettuare movimenti navali.

18.2 Trasporto navale di risorse

Le stesse procedure, con le stesse limitazioni, come descritte in 18.1.1 , 18.1.2 e 18.1.3 vengono applicate durante la Guerra strategica navale, quando vengono trasportate delle risorse (PP/Petrolio) via mare passando su zone minate o controllate da Uboot avversari.

Nota: ricorda che un giocatore controlla una Zona di Mare se ha il controllo di almeno 1 porto maggiore o 2 minori in quella zona, se entrambi soddisfano questi requisiti la zona è controllata da entrambi.

Il trasporto navale di risorse è reso possibile per l'Asse se i partigiani bloccano le linee ferroviarie ai centri di risorse.

Lanciare 1 dado per ogni PP che viene trasportato via mare:

- 1-5: Il Trasporto ha successo ed il PP arriva a destinazione;
- 6: Il Trasporto NON ha successo ed il PP NON arriva a destinazione.

18.2.1 OCEANO ATLANTICO – LA GUERRA DEI CONVOGLI

Anche se l'Asse controlla il porto maggiore di Brest o 2 porti minori come Lorient e St.Nazarie, l'Oceano Atlantico è semplicemente troppo grande per essere controllato senza una grossa flotta navale. Quindi, anche se i tiri di dado per l'intercettazione navale vengono comunque lanciati nella Guerra Strategica Navale, il Tedesco, invece di tirare 1 dado per ogni PP, tirerà 1 dado per ogni livello di Uboot presente ed ogni colpi causerà la perdita alla GB di 2 PP gialli.

Esempio: nel '43, l'Asse tirerà 6 dadi (avrà 3 2-steps uboot): 5-2-2-1-6-6 quindi 4 PP verranno sottratti alla GB.

19.0 RICOGNIZIONE AEREA

La ricognizione aerea permette al giocatore di turno di rivelare le unità nemiche nell'esagono selezionato.

Questo conferisce un vantaggio in combattimento, dato che aerei ed artiglieria hanno bisogno di un bersaglio rivelato per attaccare a piena forza: senza di essa gli aerei e l'artiglieria attaccanti avranno 1 malus nel primo round di combattimento. Subito dopo, l'esagono viene considerato rivelato. Il difensore ed i bombardieri non hanno bisogno di ricognizione per attaccare a piena forza. La ricognizione è possibile con tempio di pioggia.

19.1 Procedura di Ricognizione Aerea

Oltre alle loro normali abilità, durante la fase di movimento, tutti I comandi aerei attivati possono tentare un numero di ricognizioni aeree in base al loro attuale livello. Gli altri comandi attivati dell'asse (13.8.3) possono comunque tentarne 1.

Ogni tentativo conferisce la possibilità di rivelare tutte le unità nemiche nell'esagono selezionato. L'esagono deve essere a raggio del Comando (5-10-15) a seconda del liv. Tech dei caccia raggiunto, e lo stesso può essere scelto più volte se non rivelato durante il primo tentativo.

Nota: non è necessario inviare fisicamente l'unità aerea ad effettuare la ricognizione nell'esagono. La ricognizione è un abilità speciale dei comandi.

Non appena il giocatore di turno avrà dichiarato l'esagono che cerca di scrutare, il giocatore passivo tenterà di interdire la ricognizione lanciando un numero di dadi pari al numero dei livelli delle unità presenti nell'esagono (regole dell' AA).

Se il giocatore passivo non riesce ad interdire la ricognizione, il giocatore attivo tirerà un dado (il cui valore potrebbe essere modificato) per vedere se la ricognizione ha successo, con 1-4 ottiene un successo e quindi il giocatore passivo dovrà svelare le proprie unità faccia in su.

- Il tiro per il successo può essere modificato dai seguenti fattori:
- Sottrarre 2 dal tiro di dado per ogni caccia liv.tech maggiore di 1;
- Aggiungere 2 al tiro di dado se l'esagono è di foresta, collina, montagna, palude, città maggiore, forte e bunker;
- Aggiungere 4 al tiro di dado se l'esagono contiene una Fortezza o Festuna;
- Aggiungere 2 al tiro di dado con il mal tempo.

(Tutti i modificatori sono cumulativi) Esempio:nel Giugno '40 il giocatore Tedesco attiva il commando da 4 livelli 2LF, e cerca id effettuare una ricognizione nell'esagono Orleans occupato da 3 unità Francesi: 1 fanteria da 2step, 1 carro da 1step ed 1 caccia da 2steps.ll giocatore Francese tirerà 4 dadi per l'interdizione aerea: 1 dado per la città minore di Orleans (Città minori al 6), 2 dadi per la fanteria (al 6) ed 1 dado del carro (5&6). Il lancio avrà un risultato di 4 per la città, 5 ed 1 per la fanteria e 5 per il carro, la ricognizione è negata dal carro.

Dato che il comando ha 4 livelli, può tentare ancora 3 ricognizioni, e se il francese non riuscisse a colpire nuovamente il Tedesco con un risultato di 1-4 rivelerebbe le unità nell'esagono.

Una volta rivelate (ricognizione o combattimento), le unità restano faccia in su fino alla fine della fase Supply Check.

19.2 Selezione del bersaglio di Aerei ed Artiglieria

Se il tempo è bello e la ricognizione ha successo, gli aerei Tech2 e le artiglierie possono selezionare un nemico specifico tra 2-3 unità nemiche differenti con lo stesso livello.

20.0 CARICA DI CAVALLERIA!

Se l'attaccante ha unità di cavalleria nell'esagono di combattimento ed il difensore non ha cavalleria o forze corazzate, l'attaccante può dichiarare la Carica di Cavalleria! Questo è un attacco speciale. Il tempo deve essere bello e l'esagono in chiaro per questo tipo di attacco. In questo caso l'attaccante farà fuoco prima del difensore, ma l'unità di cavalleria deve essere selezionata come prima unità a subirne i colpi di rimando del nemico.

Solo una volta per partita ed in memoria della battaglia di ISBUSCENSKIJ, gli Italiani possono chiamare un attacco speciale di cavalleria con 3 bonus addizionali se il gruppo Barbò carica il nemico.

21.0 ATTACCO PANZER!

l'attaccante ha di nell'esagono corazzati/carri di combattimento ed il difensore non ha forze corazzate, l'attaccante può dichiarare la Carica di Carri! Questo è un attacco speciale. Il tempo deve essere bello e l'esagono in chiaro per questo tipo di attacco. In questo caso l'attaccante farà fuoco prima del difensore, ma l'unità di cavalleria deve essere selezionata come prima unità a subirne i colpi di rimando del nemico.

Nota: per questo attacco speciale, le meccanizzate Tech1 non sono considerate carri sia in attacco che in difesa.

Note tattiche: La carica di Carri! Può essere cruciale in alcune battaglie specifiche, specialmente se si attacca con unità carri d' elite. Ma attenzione nel subire molti danni su di esse, per non avere uno svantaggio nei turni seguenti.

22.0 TROMBE DI JERICHO

Il Junkers Ju 87 Stuka fu un arma preziosissima per il Blitzkrieg Tedesco. Era come un artiglieria volante, capace di sganciare il suo carico di bomba con precisione mortale ed incutere terrore nei cuori dei nemici.

Grazie alle sue terrificanti sirene ("Jericho Trumpets Attack": JTA), gli Stuka a piena potenza tirano 2 dadi aggiuntivi quando attaccano formazioni di terra nemiche senza alcun tipo di terreno non-chiaro (le città minori non negano il JTA), il tempo deve essere ricognizione ed una dell'esagono deve esser condotta con successo. Comunque, essendo molto vulnerabili ai caccia nemici, quest'abilità speciale non può essere utilizzate se ci sono caccia nemici nello stesso esagono.

23.0 ASSALTO PARACADUTATO

Quando il liv. Tech2 della fanteria viene raggiunto, la German 7th Flieger Division e la 22nd

Luftlande Division (ma non la German 1st and 2nd Paratrooper Corps entrambe del Paratrooper Army), la British 1st e 6th Division e l'American 82nd, 101st e 17th Division, possono tentare lanci aviotrasportati.

- I Paracadutisti possono tentare questo tipo di assalti speciali SOLO se TUTTE le seguenti condizioni sono verificate:
- iniziano il turno in rifornimento, a piena forza ed in una base aerea;
- vengono comandate da un attivazione special del commando (Hitler e Goering per la Germania, Churchill, Harris e Dowding per la GB, Eisenhower, l'8th, 9th, 12th and 15th Air Fleet per l' USA);
- il tempo è sereno;
- l'esagono è pulito ed entro raggio 5; Il giocatore attivo deve dichiarare l'azione quando essa viene svolta (fase di Movimenti). Può scortare le unità con dei caccia e il giocatore passivo può inviare i propri aerei ad incettare il lancio, ed inviare i proprio carri in riserva (se ne avesse – OR 31.0).

Se l'attacco è condotto contro un unità corazzata in riserva, ed il paracadutista viene distrutto l'unità corazzata può reagire normalmente.

Risoluzione: Il combattimento aria-Aria ed il fuoco AA sono risolti normalmente, ma ogni colpo inflitto ad un unità aerea infliggerà anche un danno all'unità aviotrasportata che se ridotta a 0 morirà.

paracadutista Se il sopravvive. atterrerà con successo nell'esagono e se vi fossero presenti unità nemiche un combattimenti di terra avverrà normalmente. Nel primo round di combattimento. i paracadutisti avranno 1 malus e possono portare l'esagono in una condizione di overstack nel turno in cui atterrano. I Paracadutisti eliminati possono essere ricomprati con PP gialli e blue e devono rientrare in una nazione madre in un esagono con fabbriche blue.

TECH 3 BONUS: quando il livello tech3 di fanteria è raggiunto, I paracadutisti possono essere lanciati in un esagono di distanza fino a 10, o atterrare in zone prima proibite (città maggiori, foresta, etc.) subendo però un colpo aggiuntivo (essi comunque continuano a non poter essere lanciati in un esagono con doppio terreno difficile – tipo città maggiore E foresta come Torino).

SURPRISE BONUS: Quando attaccano potenze neutrali (i.e. la Germania attacca l'Olanda o il Belgio nel 1940), TECH 2 Para Units agiscono come fossero a TECH 3.

24.0 SBARCHI ANFIBI

In BITW gli sbarchi anfibi sono la chiave della campagna Alleata nel tardo periodo di Guerra, e viceversa per l'Asse per l'invasione della Norvegia, ma anche per la minaccia alla GB dopo la caduta della Francia. Mentre ci sono unità di fanteria specializzate di Marines negli sbarchi anfibi contro esagono costieri non appena raggiungono il liv.Tech2, le normali unità di fanteria (a liv.Tech2) possono tentare sbarchi contro esagoni front-beach).

i.e. Un unità di Fanteria tedesca,che inizia il turno in Cherbourg a piena forza può tentare un invasione in Southampton e Portsmouth ma non in Dover.

Riassunto

1) Per prima cosa attivare un Comando Navale (Eisenhower/Churchill).

I comandi navali a tech1 non possono inviare la seconda ondata (le unità in stand by) possono inviare solamente 1 unità durante la prima, mentre a tech2 invieranno un numero eguale ai loro AP. Entro 5 esagoni possono esser inviati i Marines, invece potete inviare anche la fanteria regolare se sono front-beach;

2) Il giocatore passivo può reagire inviando i suoi carri/aerei;

3) Dopo il primo round di combattimento, se la spiaggia è stata ripulita, l'attaccante può posizionare i Mulberries e/o inviare la fanteria, artiglieria carri in riserva per rinforzare la spiaggia (ed andare in overstack se è stato posizionato il Mulberries);

Se la spiaggia non è stata ripulita al primo round, soltanto atri Marines possono esser inviati durante la seconda ondata.

- 4) Dopo che l'attaccante ha inviato la seconda ondata, il difensore può reagire soltanto che le forze corazzate:
- 5) Se la spiaggia è stata ripulita in questo step, è l'ultima occasione per posizionare il Mulberries (quindi nella fase exploiting le unità corazzate possono andare in overstack).

24.1 CONCETTI GENERALI

Front-beach: esagoni di spiaggia, di fronte a porti controllati, es. Calais è la front-beach di Dover, ma non Southempton.

Per tentare un invasione anfibia, TUTE le seguenti condizioni devono esser presenti:

- I Marine/fanteria devono iniziare il loro turno in un porto alleato, rifornito ed a piena Potenza;
- · Il tempo deve essere bello;
- L'esagono bersaglio deve essere rivelato (senza scogliere come Wilhelshaven), e, non può essere una Foresta, Montagna, Collina o Città Maggiore;
- · deve esser massimo a raggio 5 dal porto di partenza (o deve essere una front beach: in questo caso la fanteria può tentare di invader).

L'invasione navale viene considerate come una specie di movimento navale e quindi è soggetta al tiro di dado Mine/Sub ed all'interdizione navale di superficie in alcune circostanze (18.1).

Durante il primo round di combattimento, le unità del difensore riceveranno un Bonus e faranno fuoco per prima, mentre gli attaccanti per secondi ed avranno un Malus.

Comunque, se qualcosa và storto, I Marines possono re-imbarcarsi dopo il primo round di combattimento al costo di una nuova attivazione del comando navale. In questo caso l'unità perderà un ulteriore livello e sarà nuovamente soggetta ad i tiri di dado per l'interdizione.

I Marines distrutti possono esser ricomprati con i PP gialli, rossi e

bianchi (per il primo e l'ultimo dei loro livelli solo se motorizzate) e possono diverso, o rientrare in gioco in un porto (fabbrica bianca) localizzata in territorio posizione nazionale.

24.2 ESAGONI PROIBITI

Utrecht: se entrambi Den Haag ed Amsterdam hanno un forte, nessuna invasione anfibia può esser lanciata su Utrecht.

The Channel Islands: se vi è un FESTUNG (non un FORTE) nell'esagono Channel Islands, nessuna invasione anfibia può esser lanciata su esagoni tra St. Malò e Carentan.

24.2 TECH 3 BONUS: quando la fanteria raggiungerà il Tech3, solamente I Marines possono scegliere come bersaglio d'invasione un esagono di quelli proibiti qui sopra o descritti in precedenza (Foreste, Città Maggiori, Scogliere, etc) al costo di 1 colpo aggiunto al normale da detrarre non appena sbarcano (comunque non possono sbarcare in un esagono con doppio modificatore, es Amburgo ha sia scogliere che città Maggiore).

24.3 BONUS SORPRESA

Quando si attacca un Potenza Neutrale (es. Germania attacca la Norvegia nel '40), le fanterie Tech2 agiscono come se avessero la Tech3 "Marines".

24.4 BONUS TECH 3 NAVALE

Quando si lancia un invasione navale, è cruciale cercare di conquistare subito il porto nemico, in modo da iniziare subito a beneficiare dei rifornimenti. Se un unità inizia il turno circondata (come il 6 corpo Marines ad Anzio nel Gennaio '44) è in attrito causa slow siege supply. Fortunatamente sia Eisenhower che Churchill, quando il NAVY TECH 3 è raggiunto nel Gennaio '44, possono utilizzare uno dei loro AP per rifornire completamente 1 unità assediata in un esagono costiero.

24.5 SECONDA ONDATA

Quando attivati, i comandi navali Tech1 (come quelli sovietici) o i comandi Kriegsmarine Tech2 (ma con la carta Donitz in gioco) possono comandare solamente 1 invasione.

I Comandi Navali Tech2, invece, ma anche Churchill ed Eisenhower (dopo la conferenza di Casablanca), possono comandare un numero di invasioni/unità pari al loro attuale livello. Molto importante anche, possono mettere delle GU in riserva che possono successivamente unirsi al combattimento in un esagono costiero appena invaso, dopo la conclusione del primo round di combattimento, o

possono invadere un esagono diverso, o non far nulla.

Essi devono comunque essere in posizione front-beach o in un porto entro raggio 5.

24.6 REAZIONE DEL DIFENSORE.

Dopo che entrambe le invasioni (prima e seconda ondata) sono state dichiarate, il difensore può reagire inviando le proprio unità corazzate in riserva, mentre gli aerei possono reagire solo durante la Fase di Reazione dopo la prima ondata.

24.7 SBARCO DI CORAZZATI IN EXPLOITATION

Se il tentativo di portare i carri con la seconda ondata fallisce, c'è un ultima possibilità di farlo nella fase exploitation.

Nella fase di Exploitation che segue un Invasione Anfibia, un Comando Carri può essere attivato per muovere via mare (da porto ad esagono costiero) un numero di carri pari ai livelli di AP. Questi movimenti sono soggetti ai tiri d'interdizione sopra descritti.

24.8 INVASIONI A DOPPIO RAGGIO

Sono identiche alle normali invasioni anfibie, ma possono essere tentate solo da Marines a Tech3 ed a doppia tripla quadrupla distanza costando rispettivamente 2/3/4 volte gli AP. Consigliato per gli Alleati nel '44 per sbarcare in Norvegia a nella Bay of biscay.

26.0 WUNDERWAFFEN

Con la durata quinquennale della Guerra, era chiaro che la Germania non avrebbe avuto chances di vincere la Guerra.

Comunque, gli scienziati di Hitler, nelle fabbriche segrete di Peenemunde, lavoravano contro tempo nel disperato tentativo di escogitare una nuova micidiale arma che avrebbe cambiato il corso degli eventi.

26.1 V1 *Dal Giugno 1944.*

Le V1 erano bombe volanti con un eccezionale raggio operative di circa 250km. Furono usate contro Londra in risposta ai bombardamenti Alleati sulla Germania.

Precondizioni: l'Asse controllo sia Berlino che Peenemunde più almeno 1 esagono costiero sull'Atlantico (francese/Belga) (i Festungs assedianti non contano).

Effetti: il giocatore dell'Asse può iniziare a lanciare le bombe V-1 sulla GB.

Il Tedesco lancia 2 dadi nella Fase di guerra Strategica della GB (colpendo al 6) ogni turno fin quando le precondizioni vengono rispettate. Ogni colpo sottrae alla produzione della GB 1 PP Giallo.

26.2 V2 *Da Settembre 1944*

Le V2 erano razzi auto riforniti, con un raggio operazionale di 320 km.

Anche se le V-2 furono alquanto inefficaci a causa del loro scarso carico esplosivo, erano ottimali per poter lanciare una Bomba Atomica (vedi Gotterdammerung).

Precondizioni: l'Asse controllo sia Berlino che Peenemunde ed il 65th Corpo di Fanteria (anche se a 0 step) in un singolo esagono a distanza Massimo 5 da un unità/città Alleata.

Effetti: il giocatore dell'Asse può iniziare a lanciare i razzi V-2 su qualsiasi obbiettivo Alleato (sia unità che città).

Il Tedesco lancia 4 dadi nella Fase di guerra Strategica della GB (colpendo al 6) ogni turno fin quando le precondizioni vengono rispettate. Ogni colpo sottrae alla produzione della GB 1 PP Giallo o causa un danno alle unità colpite.

26.3 GOTTERDAMMERUNG THE NAZI ATOMIC BOMB Dal Dicembre 1945

Di sicuro era l'arma più terrificante, che, se prodotta, avrebbe avuto delle speranze elevate di cambiare il corso della storia che conosciamo.

Precondizioni: nel Luglio 1945, Berlino e Peenemunde sono controllate dall'Asse.

Effects: la Guerra durerà 6 mesi ancora, in cui gli scienziati nazisti tenteranno, in modo disperato, di creare la Bomba atomica. Se Berlino e Peenemunde sono controllate dall'Asse fino alla fine del Dicembre 1945 l'Asse vince decisivamente.

27.0 GUARNIGIONI

In modo da poter governare le potenze conquistate (Francia, Norvegia, Belgio, Olanda, etc.) e la parte del territorio Sovietico che fornisce risorse, il giocatore dell'Asse può presidiare questi esagoni per preservarne il controllo contro eventuali partigiani (come descritto in 29.0). Qualsiasi unità (sia AU che GU) e la loro ZOC può essere utilizzata per presidiare una città/esagono

28.0 GERMAN VOLKSSTURM

The Volkssturm fù formata da una direttiva del "Führer" durante gli ultimi

mesi di vita del Terzo Reich, chiamando alle armi tutti gli uomini tra I 16 ed I 60 anni, nel disperato tentativo di salvare la Germania da una sicura disfatta.

Se una qualsiasi GU nemiche entra nel territorio Tedesco la direttiva si attiva immediatamente. Partendo dalla successiva fase Produttiva, il giocatore dell'Asse può costruire (senza alcun costo) 1 corpo di fanteria a livello 1 in una qualsiasi Città Maggiore in nazione (se sono disponibili corpi e città).

29.0 PARTIGIANI

Una Potenza, se conquistata dall'Asse, può generare dei Partigiani.

Ci sono 2 differenti modi in cui essi possono esser generati:

A. Schieramento Gratuito dei Partigiani: non appena una Potenza viene conquistata ed eliminata dal gioco, le potenze che l'assistono può costruire i partigiani nella propria Fase Produttiva (29.1).

B. Ma c'è un secondo modo, chiamato **Partisan Buildup**, per schierare i Partigiani.

L'Unione sovietica e gli Alleati possono costruirli (Rossi e Blue rispettivamente) al costo di 1 PP ognuno per essere posizionati poi in una Potenza conquistata dall'Asse. I Partigiani non hanno ZOC e non possono muoversi, ma possono sabotare le retrovie dell'Asse nei seguenti modi:

- · Prevenendo SRM;
- · Prevenendo il trasporto di risorse;
- · Bloccando le line di rifornimento;
- Inibendo la ritirata negli negli esagoni occupati dai Partigiani.

I Sovietici possono pagare per costruire partigiani in Yugoslavia, Albania ed Italia (non in Unione Sovietica!), mentre la GB può costruirli in qualsiasi Potenza dell'Asse.

Partisan Recruitment

Se una GU Sovietica o Francese entra in un esagono occupato da Partigiani, questi vengono immediatamente rimossi ed un egual numero di PP Gialli vengono aggiunti ai Sovietici o Francesi.

29.1 Schieramento Libero dei Partigiani

Per prima cosa, per ogni nazione conquistata, sommare il numero delle città minori senza guarnigioni (in ogni singola nazione) e divider per 3. Quindi aggiungete 1 per ogni città maggiore senza guarnigione.

La Polonia Occidentale, la Norvegia, il Belgio, l'Olanda e la Francia sono soggetti alle attività partigiane. Lussemburgo e Danimarca no.

Dopo questo, il giocatore che concede ASSISTENZA posizione il corrispondente numero di partigiani (=dischi di legno blue) in una qualsiasi di queste nazioni, ma fuori da una ZOC dell'Asse.

Il massimo dei partigiani Alleati che può essere presente allo stesso tempo sulla mappa è 10 (più 20 Sovietici se giocato con BITE).

Effetti dei partigiani un esagono:

 1 partigiano: Previene gli SRM ed il trasporto di risorse via ferroviaria dentro o attraverso l'esagono occupato;

Non appena le unità dell'Asse occupano l'esagono con 1 solo partigiano, questo viene immediatamente rimosso dal gioco (ma può ritornare nella successiva Fase Produttiva);

- 2 partigiani: Prevengono gli SRM, il trasporto di risorse via ferrovia dentro o attraverso , e bloccano il rifornimento delle GU via terra. Se attaccati, agiscono come 1 brigata con 1 step, lanciano 1 dado colpendo al 6.
- SRM, il trasporto di risorse via ferrovia dentro o attraverso, e bloccano il rifornimento sia terrestre che ferroviario. Se attaccati, agiscono come 2 brigate con 2 step, lanciando 2 dadi e colpendo al 6.

31.0 UNITA' IN RISERVA

Avere delle unità in riserva può fare la differenza in situazioni critiche.

Ci sono 2 differenti momenti in cui mettere delle unità in riserva, ma entrambe richiedono il Tech2 per queste unità:

- Motorizzazione: durante la Fase Movimenti il giocatore attivo può mettere le proprie GU (sia fanteria che carri) in Modalità Riserva. Queste unità non possono muoversi nella normale fase di movimento ma si muoveranno invece nella Exploitation Fase.
- Reazione: durante la Fase di Exploitation il giocatore attivo può mettere le proprie unità corazzate in Riserva. Queste riserve non possono muovere nella fase di exploitation ma possono invece muoversi dopo che l'opponente ha mosso per rinforzare una battaglia.

Per mettere un unità in riserva, io giocatore attivo deve spendere 1 AP di un comando appropriato, e mettere 1 barile di petrolio sull'unità per segnalarla.

Mentre i Leader Strategici (Rommel, Kesselring, Goering, the FHQ, Eisenhower, Churchill, Mussolini, Gamelin, Leopold III e Winkelman), ed I comandi Carri possono mettere in riserva le GU durante la Fase Movimento (Motorizazione), SOLO i comandi carri possono farlo anche durante la fase exploitation.(Reazione).

32.0 BOMBRDAMENTO STRATEGICO

Le Fabbriche, I porti, I Mulberries, le miniere, I centri produzione, stazioni radar e linee ferroviarie considerati punti strategici e possono auindi esser bombardati strategicamente ridurre per rifornimento, SRM o produzione PP. SOLAMENTE durante la Fase di guerra Strategica, il giocatore passivo può attivare i propri Comandi per muovere i bombardieri (non i caccia) compiere missioni per bombardamenti su bersagli specifici a sua scelta e può aggiungere i caccia come scorta.

I Caccia non hanno nessun ruolo in questa fase, se non quello di scortare I preziosi bombardieri e prendersi I colpi da caccia nemici e/o AA. Il difensore può reagire come di consueta, attivando i suoi comandi ed inviando i propri caccia ad intercettare. I caccia nello stesso esagono bombardato si alzano in volo per fare scramble senza attivazione di comando.

Eligible HQ:

- · AIR HQ
- Minor SL
- · K (Italy only)
- · R (France only)

Nel step di combattimento Aria-Terra, il bombardiere con almeno Tech2 può attaccare solo infrastrutture strategiche e non unità li presenti. Al liv. Tech2&3 non vi sono Malus per i bombardieri strategici, mentre i normali bombardieri a tech2 vengono dimezzati.

Il giocatore passivo tira la sua AA ed ha Potenza di fuoco in base al suo livello Tech delle fanterie:

TECH 1: 3 dadi, colpiscono al 6 TECH 2: 6 dadi, colpiscono al 6 TECH 3: 6 dadi, colpiscono al 5&6

Come di consueto, dopo la risoluzione del 1 round di combattimento aria-aria ed AA, I bombardieri sono liberi di attaccare al suolo. Tutti i bersagli che non vengono distrutti sono automaticamente riparati a piene funzioni alla fine della fase.

32.1 Bombardamento di Fabbriche, Centri Popolazione e Miniere

Ogni colpo subito riducono la produzione di 1 PP. 10 colpi sulla stessa fabbrica la distruggono permanentemente (evento raro).

32.2 Bombardare Porti/Mulberries

(Mulberries non sono usati in BITE) 1 colpo impedisce di usare il porto per lanciare invasioni anfibie e muovere da/verso di esso per 1 turno. 3 colpi impediscono il rifornimento da/verso quel porto per 1 turno (marcare il porto con un bariletto bianco).

32.3 Bombardamento Ferroviario

Ogni città ha una stazione ferroviaria. Ogni colpo ricevuto distrugge uno SRM del giocatore passivo. Quegli esagono, in più, non possono essere utilizzati per il normale passaggio di unità via ferrovia. (marcare la città con barile bianco).

Nota: il tempo influenza il combattimento aria-aria, l'AA, ma non il bombardamento strategico degli Alleati (non sono dimezzati con la neve e volano con la pioggia)

34.0 NEUTRALITY , CASH & CARRY and LEND-LEASE ACT

In 1939 the United States decided to stay out of European affairs. The actions undertaken by the America First

Committee had been so strong to convince the American President Franklin D. Roosevelt that

the maximum aid would have be the Cash and Carry Act, by which, starting from November

1939, UK could buy armaments from the US. But when it became clear that the UK could not

afford the Axis alone, then the US parliament approved the Lend Lease Act, by which the US

became free to spread help in great quantities to the UK.

After, from September 1941, the Lend Lease was extended to the Soviet Union

CASH and CARRY ACT

Due to the escalation of the war in Europe and strongly supported by Roosevelt, the US changes its Foreign Policy and starts actively supporting the UK.

Effetti: dal Novembre 1939, l'USA può vendere armi ed equipaggiamenti alla GB.

La GB può comprare 1 PP rosso/blue al costo di 3 PP gialli.

LEND LEASE

Although strongly opposed by the America First Committee, in March 1941 the US again

changes its Foreign Policy in favour of any nation at war with the Axis (the Arsenal of Democracy)

Precondizioni: la GB è stata invasa O, da Marzo '41, se la Francia è caduta a non vi sono forze alleate sul continente (I Sovietici non devono essere in Guerra con la Germania)

Effetti: Cash and Carry Act Cancelled. L'USA invia 3 PP Rossi e 2 PP Blue (soggetti alla SW) alla GB, usabili senza PP gialli.

35.0 GUERRA STRATEGICA 35.2 Attacchi ai convogli nell'Atlantico

Il giocatore dell'Asse può attaccare i convogli dal Commowealth alla GB (Atlantico del Nord, Atlantico Centrale, Atlantico del Sud) ed i Lend Lease dagli USA alla GB (solo Nord atlantico) durante la fase di Guerra strategica alla GB.

L'Asse ha 3 Sommergibili (il Da Vinci Italiani non è utilizzato in BITW).

1 è in Atlantico del Nord, 1 in Atlantico Centrale, ed 1 in Atlantico del Sud alla forza indicata nel setup di scenario.

In BITW non possono lasciare la loro area operativa e nella fase di guerra strategica, ogni livello tira 1 dado colpendo al 6, ogni colpo causa la perdita di 2 PP gialli (o 1 red/blue PP scelto a caso se l'Uboot del NA dichiara di attaccare la rotta del Lend Lease). Questo combattimento dura solo 1 round.

36.0 RESA DELL'ITALIA

L'Italia fù introdotta in guerra dal suo Leader Fascista Mussolini nella speranza che il conflitto finisse subito e facilmente.

Dopo la perdita delle loro colonie, gli Italiani non furono molto contenti del loro Leader Fascista Mussolini e l'alleanza con i Nazisti. La resa dell'Italia è uguale a quella di tutte le altre potenze, ma c'è' un alternativa (basata su avvenimenti storici), che può costringere l'Italia a chiedere l'armistizio. Non appena gli Alleati Italia sbarcheranno in (inclusa Sardegna e Sicilia), il Re Vittorio Emanuele III dimetterà Mussolini: il giocatore Alleato lancerà 1 dado per verificarne la resa in ogni Fase Vittoria, se le precondizioni sussistono:

 Mussolini è stato dimesso (e mosso faccia in su a Campo Imperatore-Gran Sasso) se il dado è minore del numero di forze Alleate in Italia (se le unità sono almeno 7 non è necessario lanciare il dado e la dimissione è automatica).

Partendo dalla prossima Fase Vittoria, se la Sicilia o la Sardegna e Corsica sono completamente sotto il controllo Alleato, l'Italia si arrenderà automaticamente:

- 1. L'Italia smette di essere una Potenza. Gli esagoni controllati dagli Italiani passano adesso sotto il controllo Tedesco, che quindi ne collezionerà le risorse gialle (non le rosse/blue/bianche) per se stessa;
- 2. Rimuovere tutte le unità Italiane (tranne Mussolini) dalla mappa di gioco;
- 3. Tutti I porti nel Mediterraneo non fungeranno più da fonte di rifornimento per l'Asse (un unità dell'Asse in Genoa o Marsiglia non sarà in grado di tracciare il rifornimento via ferrovia se fuori rifornimento):

36.1 Repubblica Sociale Italiana (RSI)

Se le 2 condizioni qui sotto sono soddisfatte, il giocatore Tedesco può tentare di creare la Repubblica Sociale Italiana (RSI), mentre quello degli Alleati può cercare di impedirglielo:

A. Non appena delle GU Alleate entrano nell'esagono del Gran Sasso con Mussolini, dovete immediatamente rimuoverlo dal gioco (l'RSI non sarà mai create);

B. Non appena della GU Tedesche entrano nell'esagono del Gran Sasso con Mussolini, dovete immediatamente riposizionarlo nell'esagono di Salò.

L'RSI viene dichiarata nella successiva Fase Vittoria ed il giocatore Tedesco posiziona il Corpo di Fanteria Liguria a piena forza a Milano nella prossima Fase Produttiva dell'Asse.

L'RSI ha capitale Salò e la sua produzione è di 1 PP Giallo + 1 PP Blue (prodotti astrattamente in Salò), che possono essere utilizzati per ricostruire/riparare qualsiasi unità Italiana eliminata precedentemente. In più, la Germania può donare 3 PP di qualsiasi colore alla RSI in ogni Fase (ma non il contrario).

38.0 GIOCO IN SQUADRA/SOLITARIO

38.1 Gioco in squadra

I 3 scenari brevi non sono ideate per esser giocati in 4 giocatori, ma I 6 scenari più lunghi e la Campagna possono esser giocati anche in 4 giocatori suddivisi in 2 squadre.

Anche se ogni giocatore è libero di agire come preferisce, le risorse vengono suddivise e quindi devono lavorare in coppia per vincere il gioco.

38.2 Gioco in Solitario

Data la Nebbia di Guerra e le 300+ pedine in gioco, il giocatore può agire come se giocasse una partita a scacchi contro se stesso. Può creare grandi piani strategici per ogni fazione tentando di raggiungerne gli obbietti.

39.0 CONDIZIONI DI TEMPO OPZIONALI

Durante I mesi di Aprile ed Ottobre dovrà essere lanciato un tiro di dado per determinare se il tempo sarà buono o cattivo, ma con questa regola opzionale, 3 modificatori vengono aggiunti per un maggior bilanciamento di gioco:

 Non è possibile avere le stesse condizioni atmosferiche in 2 mesi consecutive;

Il giocatore Alleato lancerà 1 dado per rideterminarlo: 1-2: Buono 3-4: Pioggia leggera 5-6: Pioggia;

• Tutti e 6 gli esagoni costieri/isola del Mediterraneo avranno come condizioni atmosferiche Pioggia Leggera con un risultato di 6, bel tempo con 1-5.

Pioggia Leggera:

- reduce tutte le linee di rifornimento a 2 esagoni;
- proibisce la Fase di Blitz e condiziona I movimenti:

Tutti gli esagoni costano 3 MP (gli esagoni puliti costano 2 MP);

• il combattimento viene condizionato: tutte le AU, AA, e le GCU dell'attaccante ricevono un Malus.

40.0 Miglioramento Unità.

Quando si gioca BITW combinato con BIA e/o BITE, 6 unità Tedesche (mentre SOLO la 19th Panzer Corps può essere migliorato a 2PzG nel Giugno del 1940 solo se giocate BITW da solo – vedere i dettagli nel libretto degli scenari), possono essere migliorate nel momento giusto ed a discrezione del giocatore.

- \cdot Le 3_{rd} e 24_{th} infantry corps, e la 14_{th} Motorized Infantry Corps possono essere migliorati a 3_{rd} , 24_{th} and 14_{th} , Panzer Corps.
- \cdot I 15th, 16th and 19th Panzer Corps possono essere migliorati a 3rd , 4th e 2^{nd} PzG (Comando carri)

Procedure:

- 1. L'unità per essere migliorata deve essere in gioco, a piena forza ed in rifornimento complete, altrimenti il miglioramento deve essere posticipato;
- 2. Rimuovere (permanentemente) l'unità dalla mappa di gioco e sostituirla con quella indicate;
- 3. Quando un corpo di fanteria viene migliorata (motorizzata o no) a carro, 4 PP rossi devono essere aggiunti/spesi.