

# BLOCKS IN THE EAST



**LA CAMPAGNE DE RUSSIE 1941 - 45**  
**MANUEL DES RÈGLES ET SCÉNARIOS**

## BLOCKS IN THE EAST Règles v3.00

### PREFACE

### HISTORIQUE

Le 22 juin 1941, sous le nom de code Dortmund, la Wehrmacht allemande et d'autres puissances de l'Axe lançaient l'invasion de l'Union soviétique (opération Barbarossa) et par là-même, la plus grande bataille de l'histoire militaire.

Plus de 150 divisions de l'Axe (environ 3,6 millions de soldats) ont envahi l'URSS sur un front de 2900km de long. En plus de ces troupes, Barbarossa a engagé 600000 véhicules à moteur, 750000 chevaux, 3350 chars, 7300 canons et près de 2000 avions – la plus grande invasion de l'histoire de la guerre.

### A PROPOS DU JEU

BLOCKS IN THE EAST (BITE) est un jeu de simulation de conflit de la Deuxième guerre mondiale au niveau stratégique. Il permet de recréer les batailles les plus décisives livrées sur le Front de l'Est à partir de l'invasion en été 1941 jusqu'à son dénouement dramatique à Berlin au printemps 1945.

Bien que basé sur des événements et des batailles historiques, les joueurs aux commandes des deux factions peuvent modifier l'évolution de la Deuxième Guerre Mondiale sur le Front de l'Est.

Ce jeu est recommandé pour deux ou quatre joueurs répartis dans deux camps. Un camp contrôle l'armée rouge soviétique et l'autre l'Allemagne et les puissances de l'Axe. A trois joueurs, un joueur contrôle une faction et les deux autres joueurs contrôlent l'autre faction. Ce jeu peut aussi être joué en solitaire : le joueur contrôle les deux camps. Dans ce cas, nous vous suggérons de jouer avec le brouillard de guerre (voir 38.0 pour plus de détails).

### INTRODUCTION

Les règles sont divisées en trois sections majeures qui peuvent être apprises l'une après l'autre.

**REGLES DE BASE (RB) :** La première section présente les concepts de base et permet aux joueurs de commencer à jouer sans avoir à apprendre trop de règles. Les scénarios courts (SBE1-4) sont spécialement développés pour ces règles afin d'apprendre les mécanismes de jeu.

**REGLES AVANCEES (RA) :** La section suivante fournit des règles plus spécifiques et détaillées afin d'améliorer le réalisme, comme l'utilisation du Carburant et le Système de Production Avancé. Les scénarios longs (SBE5-9) sont prévus pour être joués avec ces règles.

**REGLES OPTIONNELLES (RO) :** Finalement, pour les joueurs qui veulent tirer

le meilleur du jeu, ces règles peuvent être ajoutées comme ils le souhaitent (normalement aux RA). Les Règles Optionnelles comprennent la recherche technologique, la guerre stratégique avec les bombardiers et les sous-marins, les partisans, les invasions amphibies, les Assauts Aéroportés, les actions d'attaques spéciales, etc.

### ECHELLE

Un hexagone fait approximativement 70 km d'un bord à l'autre.

Un tour représente 1 mois de temps réel.

Une unité à pleine puissance représente une formation militaire majeure (généralement un corps) d'environ 300 avions, 300 chars, ou 30000 hommes, en fonction de son type, de son équipement, de sa nationalité, etc.

### APERÇU DES SCENARIOS

Avec plus de 300 unités et 300 points de ressources différents, de couleurs diverses, les joueurs pourront passer de nombreuses heures de jeu avec la campagne complète *Nom de Code Dortmund* allant de 1941 à 1945, ou en jouant l'un des autres scénarios. Chaque scénario a un niveau de difficulté indiqué entre parenthèses allant de 1 (très facile) à 10 (très difficile) :

#### Scénarios courts :

SBE1 : LA ROUTE DE LENINGRAD

Juin-septembre 1941 (1)

SBE 2 : LA ROUTE DE MOSCOU

Juin-septembre 1941 (2)

SBE3 : LA ROUTE DE ROSTOV

Juin-novembre 1941 (3)

SBE4 : BARBAROSSA COURT

Juin-août 1941 (4)

#### Scénarios longs et campagne :

SBE5 : OPERATION BARBAROSSA

Juin-novembre 1941 (8)

SBE6 : FALL BLAU

Juin-novembre 1942 (7)

SBE7 : OPERATION CITADELLE

Juin-novembre 1943 (6)

SBE8 : OPERATION BAGRATION

Juin 1944-juin 1945 (6)

SBE9 : NOM DE CODE DORTMUND

La campagne de Russie 1941-1945 (10)

Chaque scénario a différentes conditions de victoire et durée de jeu, avec un temps de jeu allant de 2 à 3 heures pour les scénarios courts et 4 heures ou plus pour les scénarios longs.

### ABREVIATIONS

(X.Y) = voir le point de règle X.Y

AA = Canon anti aérien

PA = Point(s) d'Action d'un Quartier général

RA = Règles avancées

MSB = Mise en place standard de Barbarossa

RB = Règles de base

DF = Défense/Défensif (unités aériennes : puissance de feu aérienne)

M = réduit de moitié

QG/HQ = Quartier Général

PM = Point(s) de mouvement

I = Indisponible

AE = Aucun Effet

OF = Attaque/Offensif (unités aériennes : puissance de feu air-sol)

RO = Règles optionnelles

PP = Point(s) de Production

Q = Divisé par 4

SBE = Scénario de BLOCKS IN THE EAST

MSF = Mouvement Stratégique Ferroviaire

TECH = Niveau Technologique

PV = Point(s) de Victoire

### CREDITS

Le concept de base de BITE a été développé par **Emanuele Santandrea** depuis 2009 après avoir passé 30 ans à jouer aux wargames. Cependant, de nombreuses personnes ont participé au développement de la version finale du jeu.

#### Anna Castellano

Stratège Commercial

#### Monica Achilli

Développement du Jeu, Alpha Testeur, Cheerleader

#### Silvia Grazioli .45gradi

Directrice

#### Marina Cattaneo .45gradi

Directrice de la Promotion

#### Marcello «Wave» Ruscio

Développement du Jeu, Directeur du Beta Test

#### Niccolò «Murdoch» Villa

Alpha Testeur

#### Marco «Slayer» Sbarra

Beta Testeur

#### Riccardo Gatti

Illustration de couverture

#### Jordan Finley

Artiste

#### Marco Broglia

Ventes

#### Davide «White» Franchin

Développement du Produit, Fournisseur

#### Jim O'Neil

Consultant en Langue Anglaise

#### Alessandro Montel

Consultant Commercial

#### Antonio «Tonino» Santandrea

Gérant de l'Assurance Qualité

#### Traduction Française

Noël Haubry

#### Relecture

Philippe Parmentier

#### Sites Web & Communautés Web:

Boardgamegeek.com

Eastfront.org

Consimworld.com

La Tana dei Goblin

## INDEX

### PREFACE

Historique  
A propos du jeu  
Introduction  
Echelle  
Aperçu des scénarios  
Abréviations  
Crédits

### LES REGLES DE BASE

#### 1.0 MATERIEL

1.1 La carte  
1.2 Les unités  
1.3 Le brouillard de guerre

#### 2.0 MISE EN PLACE

2.1 Choix des camps  
2.2 Choix du scénario  
2.3 Mise en place

#### 3.0 DEFINITIONS DE BASE

3.1 Joueur qui contrôle/ennemi  
3.2 Joueur en phase/hors phase  
3.3 Contrôle des hexs de villes, usines et centres de production  
3.4 Bases aériennes  
3.5 Voies ferrées/Mouvement stratégique ferroviaire  
3.6 Centres de production  
3.7 La Sibérie et les zones hors-carte  
3.8 Unités de combat  
3.9 Unités de soutien  
3.10 Empilement  
3.11 Pas/Force de combat  
3.12 Points d'action  
3.13 Niveau technologique  
3.14 Puissance de feu  
3.15 Pertes  
3.16 Fractions  
3.17 Tir minimum  
3.18 Mouvement minimum  
3.19 Zones de contrôle  
3.20 Puissances de l'Axe et unités RHG  
3.21 Premier tour : unités « gelées »  
3.22 Hex de bataille

#### 4.0 RAVITAILLEMENT

4.1 Sources de ravitaillement principales  
4.2 Autres sources de ravitaillement  
4.3 Unités non ravitaillées  
4.4 Effets du non ravitaillement  
4.5 Reddition

#### 5.0 LES PUISSANCES BELLIGERANTES

5.1 L'Union Soviétique (URSS)  
5.2 L'Allemagne  
5.3 Les autres puissances de l'Axe  
5.4 L'Italie  
5.5 La Finlande  
5.6 La Roumanie  
5.7 La Hongrie  
5.8 La Slovaquie

#### 6.0 LES UNITES

6.1 Unités de classe infanterie  
6.1.1 Unités d'infanterie standards et statiques  
6.1.2 Unités de montagne  
6.1.3 Unités de cavalerie  
6.1.4 Artillerie  
6.1.5 Parachutistes et Marines  
6.2 Unités de classe blindée  
6.2.1 Unités de tankettes  
6.2.2 Unités de tanks  
6.3 Unités aériennes  
6.3.1 Chasseurs  
6.3.2 Bombardiers  
6.4 Quartiers généraux

6.5 Canons anti aérien  
**7.0 LA SEQUENCE DE JEU**  
7.1 Phase de guerre stratégique  
7.2 Phase de ravitaillement  
7.3 Phase de production  
7.3.1 Arrivée des nouvelles unités  
7.3.2 Restrictions des renforts  
7.3.3 Retenir les renforts  
7.3.4 Démantèlement des unités  
7.4 Phase de mouvement stratégique ferroviaire  
7.5 Phase de mouvement  
7.5.1 Nombre d'unités à déplacer  
7.5.2 Ordre de mouvement des unités  
7.5.3 Coûts en points de mouvement  
7.5.4 Hexs restreints  
7.5.5 Mouvement à travers les flèches rouges  
7.6 Phase de réaction du défenseur  
7.6.1 Attaque des bases aériennes  
7.6.2 Evacuation aérienne  
7.7 Phase de combat  
7.7.1 Etape de combat aérien  
7.7.2 Etape de tir anti aérien  
7.7.3 Etape de combat air-sol  
7.7.4 Etape de tir d'artillerie  
7.7.5 Etape de combat terrestre  
7.7.6 Modificateurs de combat : bonus/malus  
7.7.7 Modificateurs cumulatifs  
7.7.8 Pertes  
7.7.9 Répartition des pertes  
7.7.10 Elimination des unités  
7.7.11 Allocation des pertes en excès  
7.7.12 Rounds de combat supplémentaires  
7.7.13 Retraites  
7.7.14 Mouvement de retraite  
7.7.15 Retraite des unités terrestres  
7.7.16 Retraite des unités aériennes  
7.7.17 Retraite & surempilement  
7.7.18 Unités engagées en retraite  
7.8 Phase de blitz  
7.8.1 Rebasement des unités aériennes  
7.9 Phase finale de statut de ravitaillement  
7.10 Phase d'exploitation blindée  
7.11 Phase de victoire

#### LES REGLES AVANCEES

##### 8.0 ZDC

##### 9.0 METEO

9.1 Effets de la météo sur les lignes de ravitaillement  
9.2 Effets de la météo sur le mouvement  
9.3 Effets de la météo sur le combat

##### 10.0 UNITES D'ELITE

##### 11.0 PRODUCTION AVANCEE

11.1 Centres de population, miniers et pétroliers  
11.2 Usines  
11.3 Jet de dé des mines

##### 12.0 RAVITAILLEMENT AVANCE

12.1 Ravitaillement de siège  
12.2 Ravitaillement de forteresse : Sébastopol  
12.3 Ravitaillement de Leningrad et Oranienbaum  
12.4 Capacités d'attaque améliorées  
12.4.1 Attaque désespérée  
12.5 Reddition

##### 13.0 QG, FUEL, MOUVEMENT

13.1 QG approprié  
13.2 Ravitaillement des unités blindées et aériennes  
13.3 Portée des QG  
13.4 Nombre d'unités à déplacer  
13.5 Ravitaillement limité  
13.6 Désactivation de QG  
13.7 Blitz et exploitation  
13.8 QG suprême national

13.8.1 Stavka soviétique  
13.8.2 FHQ Allemand  
13.8.3 Autres puissances de l'Axe  
**LES REGLES OPTIONNELLES**  
**14.0 NOUVEAUX MODIFICATEURS DE TERRAIN**  
**15.0 NOUVELLES USINES**  
15.1 Construction de nouvelles usines  
**16.0 TERRE BRULEE**  
16.1 Conquête des usines  
16.2 Evacuation des usines  
**17.0 NIVEAUX TECHNOLOGIQUES**  
17.1 Niveaux technologiques des puissances mineures de l'Axe  
**18.0 MOUVEMENT NAVAL**  
18.1 Transport naval des unités terrestres  
18.2 Transport naval des ressources  
**19.0 RECONNAISSANCE AERIENNE**  
19.1 Procédure de reconnaissance aérienne  
19.2 Ciblage aérien et artillerie  
**20.0 CHARGE DE CAVALERIE !**  
**21.0 ATTAQUE DE PANZERS !**  
**22.0 LES TROMPETTES DE JERICHO**  
**23.0 ASSAULTS AEROPORTES**  
**24.0 DEBARQUEMENTS AMPHIBIES**  
**25.0 EKATARINA BM-13**  
**26.0 CANON DE SIEGE LOURD GUSTAVE**  
**27.0 GARNISONS**  
**28.0 VOLKSSTURM ALLEMAND**  
**29.0 PARTISANS SOVIETIQUES**  
29.1 Déploiement des partisans  
**30.0 REVOLUTIONNAIRES TCHEQUES**  
**31.0 UNITES DE RESERVE**  
**32.0 BOMBARDEMENT STRATEGIQUE**  
32.1 Bombardement des usines, des centres de population et des centres miniers  
32.2 Bombardement des ports  
32.2 Bombardement des gares  
**33.0 PREMIER HIVER POUR L'AXE**  
33.1 Locomotives parées pour l'hiver  
33.2 Chenilles d'hiver 550mm du T-34  
**34.0 PRET-BAIL**  
**35.0 GUERRE STRATEGIQUE**  
35.1 Guerre aérienne au-dessus de l'Allemagne  
35.2 Attaque des convois de prêt-bail  
**36.0 REDDITON DE L'Italie**  
**37.0 LA PERSE REJOINT L'AXE**  
**38.0 JEU EN EQUIPE ET EN SOLITAIRE**  
38.1 Jeu en équipe  
38.2 Jeu en solitaire  
**39.0 METEO OPTIONNELLE**  
**SCENARIOS**  
MISE EN PLACE STANDARD POUR BARBAROSSA  
**SCENARIOS COURTS**  
SBE1 : LA ROUTE DE LENINGRAD  
Juin-septembre 1941 (1)  
SBE 2 : LA ROUTE DE MOSCOU  
Juin-septembre 1941 (2)  
SBE3 : LA ROUTE DE ROSTOV  
Juin-novembre 1941 (3)  
SBE4 : BARBAROSSA COURT  
Juin-août 1941 (4)  
**SCENARIOS LONGS**  
SBE5 : OPERATION BARBAROSSA  
Juin-novembre 1941 (8)  
SBE6 : FALL BLAU  
Juin-novembre 1942 (7)  
SBE7 : OPERATION CITADELLE  
Juin-novembre 1943 (6)  
SBE8 : OPERATION BAGRATION  
Juin 1944-juin 1945 (6)  
SBE9 : NOM DE CODE DORTMUND  
La campagne de Russie 1941-1945 (10)

## REGLES DE BASE

### 1.0 LE MATERIEL

Le matériel suivant de l'édition standard en boîte est utilisé pour jouer. Certains éléments (\*) ne sont pas nécessaires pour les REGLES DE BASE.

- 2 cartes 86x62cm
- 1 manuel de règles et de scénarios de 24 pages
- 1 livret avec une carte stratégique de l'Allemagne, les tableaux de mise en place des scénarios et des exemples de jeu.
- 156 blocs en bois rouge (*Soviétique, jetons de développement soviétiques*)
- 144 blocs en bois noir (*Allemagne, puissances mineures de l'Axe, jetons de développement de l'Axe*)
- 6 blocs en bois vert clair (*forces italiennes*)
- 6 blocs en bois beige/blanc (*supports stratégiques allemands/compte-tours*)
- 3 blocs en bois vert foncé (*bombardiers stratégiques américains*)
- 2 blocs en bois bleu (*bombardiers stratégiques anglais*)
- 318 autocollants (*dont 2 pour le jeton compte-tours*)
- 60 cubes en bois jaune (*Points de production générale*)
- 20 cubes en bois rouge\* (*Points de production blindée*)
- 20 cubes en bois bleu\* (*Points de production aérienne*)
- 20 cylindres en bois jeune\* (*Ressources allemandes réparées*)
- 20 cylindres en plastique noir\* (*points de production pétrolière*)
- 10 cylindres en plastique blanc (*marqueurs « non ravitaillé »*)
- 20 disques rouges foncé\* (*Partisans soviétiques*)
- 10 disques noirs\* (*Champs pétrolifères allemands réparés*)
- 25 usines rouges\*
- 20 usines bleues\*
- 5 usines noires\*
- 7 dés

#### 1.1 La Carte

La carte représente la région où s'est déroulée la campagne de Russie.

La grille hexagonale sert à normaliser le mouvement et permet de positionner précisément les unités. Le terme « hexagone » sera par la suite abrégé en « hex ».

Le terrain est simplifié et adapté pour se conformer à la grille d'hexs.

Dans le coin supérieur droit de la carte, vous trouverez le Compte-Tours (Turn Record Chart) qui sert à indiquer le tour de jeu en cours, la météo, le ravitaillement du *prêt-bail* et d'autres événements importants.

*Astuce : Vous pouvez poser une fine plaque de verre ou de plexiglass sur la carte pour la maintenir bien à plat (de préférence un matériau reflétant peu la lumière).*

#### 1.2 Les Unités

317 blocs en bois 16x16x8mm de différentes couleurs vous sont fournis pour jouer à ce jeu. La plupart d'entre eux sont les « unités » du jeu, certains autres servent à améliorer la gestion du jeu.

Posez un autocollant sur chacun des blocs de la couleur suivante :

- 148 unités soviétiques (rouges/roses/oranges) : rouge.
- 140 unités allemandes (grises/noires), finlandaises (blanches) et slovaques (mauve) : noir.
- 6 unités italiennes (vertes clair) : vert clair.
- 5 supports stratégiques allemands : 2 intercepteurs (*FJ2 et KF9*), 1 bombardier (*FFN*), et 2 U-boots (*Monsoon G. et Narvik*) : beige/blanc.
- 3 bombardiers américains (8<sup>e</sup>, 9<sup>e</sup>, et 15<sup>e</sup> Flottes Aériennes - bleus) : vert foncé.
- 2 bombardiers britanniques (4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> Groupes de Bombardiers - bleus) : bleu.

*Note : Certaines unités soviétiques et de l'Axe sont bleues ou d'une autre couleur, par exemple les unités aériennes ou de la marine. Pour plus de détails, voir la liste complète des unités sur [www.ventonuovo.net](http://www.ventonuovo.net) et <http://boardgamegeek.com/image/167769/7/ultimo>*

De plus, un ensemble de cubes en bois, d'usines et de cylindres en plastique est fourni pour gérer la production, les statuts de ravitaillement, la recherche technologique, etc.

#### 1.3 Le Brouillard de Guerre

Ce jeu peut être joué avec le Brouillard de Guerre (les blocs en bois sont placés verticalement sur la carte, de façon à ce que l'adversaire ne puisse pas les voir) ou sans (toutes les unités sont visibles).

*Note : Pour le jeu en solitaire, l'utilisation du Brouillard de Guerre est obligatoire (38.2).*

## 2.0 PREPARATION

### 2.1 Choix du Camp

Au début de la partie, les joueurs se mettent d'accord ou bien tirent au sort qui contrôle la

faction Soviétique et qui contrôle la faction de l'Axe.

### 2.2 Choix du Scénario

Les joueurs se mettent d'accord sur le scénario à jouer.

#### Mise en Place

Posez le Jeton Compte-Tours sur le Compte-Tours avec l'icône de l'Axe face visible (l'Axe a toujours l'initiative). Le mois de départ dépend du scénario choisi. Placez toutes les unités, cubes et autres éléments selon les indications du scénario.

## 3.0 DEFINITIONS DE BASE

Les termes qui suivent sont utilisés à plusieurs reprises dans différentes phases et étapes du tour de jeu. Ils ont été regroupés ici pour éviter leur répétition.

### 3.1 Joueur qui Contrôle / Joueur Ennemi

Un joueur déplace toujours les unités de son camp et est par conséquent le « joueur qui contrôle » ses propres unités et son territoire. Lorsque les règles font référence aux unités en mouvement, cela signifie que le joueur qui contrôle est celui qui les déplace. Ce qu'un joueur ne contrôle pas est défini comme étant « ennemi ».

Un joueur contrôle les hexs de terre et de villes s'ils sont derrière sa ligne de front et ne sont pas occupés par des unités ennemies. S'il n'y a pas de ligne de front claire, marquez les villes contrôlées avec des cubes jusqu'à ce qu'elles soient occupées (et par conséquent immédiatement contrôlées) par des unités de l'autre faction.

Un joueur contrôle une zone maritime s'il contrôle au moins 1 port majeur (ancre orange) ou 2 ports mineurs (ancre) de cette zone. Si les deux joueurs remplissent cette condition, alors les deux joueurs contrôlent cette zone maritime.

### 3.2 Joueur en Phase / Joueur Hors Phase

Le « joueur en phase » est le joueur en train d'effectuer les phases (Axe ou Soviétique) de son camp. Donc le joueur de l'Axe est le joueur en phase pendant les phases de l'Axe de son tour, et le joueur soviétique est le joueur en phase pendant les phases soviétiques de son tour. Le joueur qui n'est pas le joueur en phase est le « joueur hors phase ».

### 3.3 Contrôle des hexs de villes, usines et centres de production

Lorsqu'une unité terrestre entre dans, et/ou traverse un hex de ville, centre de production ou champ pétrolifère, cet hex est immédiatement conquis et par conséquent contrôlé.

Les usines ennemies conquises sont détruites une fois capturées.

**Types de villes :** Il existe 5 types de villes dans BITE :

- **Capitale :** Hex avec un gros point rouge (ex : Moscou).
- **Ville Majeure :** Hex avec un gros point orange (ex : Kalinin). Toutes les règles des villes majeures s'appliquent aussi aux capitales (Den Haag et Luwembourg sont des villes mineures).
- **Ville Mineure :** Hex avec un point jaune (ex : Rubinsk).
- **Forteresse :** Hex avec une bordure orange et une icône de forteresse (ex : Leningrad).
- **Ville de Victoire :** Un hex avec une icône spéciale : Moscou (Kremlin), Leningrad (étoile soviétique), Stalingrad (marteau et faucille), Baku (marteau et faucille) et Berlin (Reichstag). Les villes de victoire déterminent le vainqueur dans certains scénarios et dans la campagne.

*Note : Les sites de batailles historiques sont indiqués par un petit point noir/jaune. Ces hexs (ex : Uman, Demyansk) n'ont aucune fonction particulière dans le jeu. Ceci ne sert qu'à l'intérêt historique.*

### 3.4 Bases Aériennes

Les avions doivent atterrir sur un aérodrome où ils peuvent refaire le plein, être réarmés et éventuellement réparés.

Il y a un aérodrome dans tout hex de forteresse, de ville majeure et mineure contrôlé qui peut servir de source de ravitaillement (4.0).

Un hex de base aérienne ne peut pas être utilisé par plus d'une unité aérienne à la fois.

### 3.5 Voies Ferrées / Mouvement Stratégique Ferroviaire

Les voies ferrées sont les lignes ferroviaires majeures principalement utilisées pour le ravitaillement et le mouvement stratégique ferroviaire (MSF : 7.4).

### 3.6 Centres de Production

Il y a 3 types de centres de production dans BITE, produisant chacun des ressources de différentes couleurs (Points de Production : PP).

Toutefois, dans les REGLES DE BASE, seuls les Points de Production jaunes sont utilisés. Ces PP sont générés par les centres de population (certaines villes majeures) et par les centres miniers (hexs avec un icône de chariot de mine). Un nombre en noir indique combien de PP jaunes sont générés dans l'hex à chaque tour.

### 3.7 La Sibérie et les Zones Hors Carte

Il y a 6 zones hors carte dans ce jeu : Narvik, Tromso, Petsamo, Murmansk, Krasnovdosk et la Sibérie.

Ces zones spéciales sont simplement trop loin de la zone de jeu pour être représentées

par des hexs sur la carte. Toutes les règles qui s'appliquent aux hexs s'appliquent aussi aux zones hors carte.

- **Narvik** est en terrain montagneux et appartient à la Norvège (sous contrôle de l'Axe).

Il y a une connexion terrestre et ferroviaire vers la carte (Gallivare) et une connexion terrestre vers Tromso.

- **Tromso** est un terrain montagneux et appartient à la Norvège (sous contrôle de l'Axe).

Il n'y a pas de connexion directe vers la carte, mais il y a une connexion terrestre vers Narvik et Petsamo.

- **Petsamo** est un terrain forestier et appartient à l'URSS même si le joueur soviétique ne peut y déployer aucune unité en 1941.

Il y a une connexion terrestre et ferroviaire vers la carte (Salla) et une connexion terrestre vers Tromso et Murmansk.

- **Murmansk** est un terrain forestier et appartient à l'URSS.

Il y a une connexion terrestre et ferroviaire vers la carte (Kantalahti) et une connexion terrestre vers Petsamo.

- **Krasnovdosk** est un terrain forestier et appartient à l'URSS.

Il y a une connexion terrestre et ferroviaire vers la Sibérie.

- **La Sibérie** est un terrain forestier, appartient à l'URSS et est la source de ravitaillement soviétique principale.

Il y a une connexion terrestre et ferroviaire vers Krasnovdosk et une connexion ferroviaire vers 5 voies ferrées de la carte : Nizhny Tagil, Sverdlovsk, Chelyabinsk, Magnitogorsk et Chalov.

*Note : La route maritime Baku-Krasnovdosk n'est pas active en début de partie. Le joueur soviétique peut la construire dans certains scénarios.*

### 3.8 Unités de Combat Terrestres

Toutes les unités terrestres (UT) capables d'attaquer seules sont des unités de combat terrestres (UCT).

L'artillerie et les quartiers-généraux sont des UT mais pas des UCT : ce sont des unités de soutien terrestres (UST) et ne peuvent jamais attaquer seules.

### 3.9 Unités de Soutien Terrestres

**Artillerie.** C'est une arme dévastatrice. Elle se déplace aussi vite que l'infanterie, mais elle tire avant les autres unités terrestres si elle fait partie d'une formation de combat combinée. Pour préparer une bonne attaque, ne laissez pas votre armée sans ces unités !

**Quartiers-Généraux (QG/HQ).** Ce sont les centres nerveux de chaque force militaire. Chaque puissance a son propre leader national (ou QG suprême) et certains quartiers généraux spéciaux : Blindé, Aérien et Marine (soviétique). *Note : Ces QG spéciaux ne sont pas utilisés dans les REGLES DE BASE.*

### 3.10 Empilement

Normalement, un maximum de 3 UT (dont deux UCT maximum) de la même faction peuvent s'empiler dans un même hex, sans tenir compte du fait qu'il soit ami, vide ou occupé par l'ennemi. Toutefois, pas plus d'une unité aérienne ne peut utiliser un hex de ville comme base aérienne.

*Exemple : 3 QG/Art, 2QG/Art plus 1 UCT, 1QG/Art plus 2 UCT, mais pas 3 UCT.*

En attaque ou en défense, les joueurs peuvent utiliser 1 unité aérienne de plus pour soutenir le combat (pour avoir une force aérienne d'1 chasseur plus 1 bombardier) pour un maximum de 5 unités, mais cet événement est assez rare.

### 3.11 Pas (Force de Combat)

Chaque unité a une force de combat dépendant de son nombre de pas. Lorsqu'elle est engagée en combat, une unité lance autant de dés qu'elle a de pas.

### 3.12 Points d'Actions (PA)

Les QG ont des pas spéciaux appelés Points d'Actions (PA) indiqués par les barils de pétrole. Ces points agissent et sont réparés comme des pas normaux, mais ils permettent aux QG d'effectuer autant d'actions et/ou d'actions spéciales qu'ils ont de PA.

### 3.13 Niveaux Technologique (TECH)

Le Niveau Tech définit de combien d'entraînement, d'expérience et par conséquent de puissance de feu, de Points de Mouvement (PM) et de capacités spéciales dont dispose l'unité.

Les Niveaux Tech sont prédéfinis : les avancées technologiques arrivent à des moments fixes indiqués sur le Compte-Tours et ci-dessous :

- Mars 1942 : Infanterie Soviétique TECH 2
- Novembre 1942 : Blindé Soviétique TECH 2
- Janvier 1943 : Chasseur Soviétique TECH 2
- Juillet 1943 : Blindé Allemand TECH 3
- Mai 1944 : Chasseur Allemand TECH 3
- Juillet 1944 : Blindé Soviétique TECH 3
- Septembre 1944 : Infanterie Soviétique TECH 3
- Octobre 1944 : Infanterie Allemande TECH 3

- Mars 1945 : Bombardier Allemand TECH 3

En conséquence, un montant prédéfini de 4 PP jaunes est soustrait à chaque tour du montant total soviétique (50 PP) (mais pas des autres puissances), pour donner un revenu final de 46 PP.

Des Niveaux Tech supérieurs peuvent aussi être atteints par la recherche en dépensant un certain nombre de Points de Production pendant plusieurs tours.

Toutefois, ces règles ne sont pas utilisées dans BITE, mais le seront en le combinant avec d'autres jeux de la série BLOCKS (pour plus de détails, voir le Tableau des Niveaux Tech).

*Note : Le Niveau Tech d'une unité n'a aucun rapport avec son nombre de pas (force de combat).*

### 3.14 Puissance de Feu

La puissance de feu est la capacité d'une unité à toucher l'ennemi. La plupart des unités touchent à 6, tandis que les unités blindées ont une meilleure puissance de feu et touchent à 5 & 6.

Les chasseurs ont généralement une meilleure puissance de feu défensive que les bombardiers (combat aérien), tandis que les bombardiers ont souvent une meilleure puissance de feu offensive (air-sol) que les chasseurs.

### 3.15 Pertes

Les pertes sont appliquées immédiatement après les jets de dés en réduisant les pas de l'unité. Cela est fait en pivotant l'unité en sens contraire autant de fois que le nombre de pertes subies.

*Exemple : Une unité d'infanterie allemande à pleine puissance avec 4 pas a besoin de 4 pertes pour être détruite, tandis qu'une seule perte la réduit à une force de 3 pas.*

L'unité la plus forte doit être réduite en premier. Si deux unités ont la même force, c'est le propriétaire qui choisit.

*Note : Certaines unités (par exemple une unité d'infanterie de la garde soviétique avec 7 pas) ont une sorte de « bouclier » et doivent subir 2 pertes pour être réduites d'un pas (7.7.8).*

### 3.16 Fractions

Lorsque les valeurs sont divisées par 2 ou par 4, les fractions sont toujours arrondies à l'entier inférieur.

### 3.17 Tir Minimum

Même avec fraction réduite à moins de 1, les unités lancent toujours au moins 1 dé.

### 3.18 Mouvement Minimum

Même avec une fraction réduite à moins de 1 et arrondie à l'inférieur, les unités ont toujours au moins 1 Point de Mouvement.

### 3.19 Zones de Contrôle (ZDC)

Toutes les unités terrestres et aériennes ont une « Zone de Contrôle » (ZDC). Cette zone représente un certain degré de contrôle des hexs adjacents par une unité : contrôle de l'hex, des routes de ravitaillement, des retraites et du mouvement stratégique ferroviaire.

La ZDC d'une unité est normalement composée des six hexs adjacents qui l'entourent à l'exception des hexs occupés par des unités ennemies.

Les unités dans un hex de bataille, les unités aériennes effectuant des missions de combat (*en vol*) et les navires en mer perdent immédiatement leur ZDC.

Aussi, la ZDC d'une unité ne s'étend pas à travers les côtés d'hexs d'eau profonde, de détroits, ni dans les hexs complets de lac, de mer ou de portion d'eau des hexs côtiers.

Dans les REGLES AVANCEES, la ZDC ne s'étend pas non plus à travers les côtés d'hexs de rivière non gelée.

*Note : La ZDC d'une unité ne dépend pas de son état de ravitaillement (4.0).*

### 3.20 Puissances de l'Axe et Unités RHG

Les forces de l'Axe sont composées de l'Allemagne plus ses alliés : l'Italie, la Finlande, la Roumanie, la Hongrie et la Slovaquie.

**Unités Slovaques et de Sécurité Allemandes RHG** (Arrière Garde de l'Armée) : Ces unités sont des corps sans véritable efficacité au combat. Pendant la guerre, elles ont principalement été utilisées pour des activités anti-partisans et ne sont pas du tout utilisées dans les REGLES DE BASE.

### 3.21 Premier Tour : Unités « Gelées »

Pendant le tour 1, certaines unités sont gelées et ne peuvent pas bouger même si elles sont attaquées :

- les unités Hongroises (H).
- les unités terrestres Roumaines (mais pas le QG Antonescu) et Allemandes en Roumanie (R).
- les unités Finlandaises (F).

Aucune de ces unités ne peut se déplacer, retraiter ni attaquer (elles sont « gelées »). Toutefois, les unités aériennes roumaines sont libres d'effectuer des missions de combat au-dessus du territoire soviétique tant que des unités aériennes allemandes basées en Roumanie peuvent en faire autant.

Les mêmes restrictions s'appliquent à toutes les unités soviétiques dans :

- le District Militaire de Leningrad (L : points blancs).

- le District Militaire d'Odessa (O : points oranges).
- le District Militaire du Caucase (C : points marrons)
- la Stavka à Moscou.

Ces restrictions prennent fin au tour 2 pour toutes les unités.

### 3.22 Hex de Bataille

Dans BITE, un combat a lieu lorsqu'un joueur déplace au moins une de ses unités de combat dans un hex occupé par une ou plusieurs unités ennemies : cet hex est appelé un « hex de bataille ».

Dans certaines situations, lorsque plusieurs batailles ont lieu dans des hexs adjacents, il peut être utile de marquer ces hexs de bataille avec un pion quelconque, de retirer les unités de combat de l'hex et de les placer dans un espace inutilisé sur la carte.

Placez-les face à face avec les unités ennemies, avec leur bon nombre de pas (force de combat) pointant vers cette « ligne de front » temporaire sans les révéler à l'adversaire (cela a lieu pendant la phase de combat).

## 4.0 RAVITAILLEMENT

Les forces militaires ont besoin de grandes quantités de ravitaillement : nourriture, munitions, carburant.

Ce ravitaillement est vérifié au début du tour. Les unités qui sont ravitaillées à ce moment agissent avec leur pleine efficacité jusqu'à la Phase d'Exploitation Blindée (7.10).

### 4.1 Sources de Ravitaillement Principales

Les sources de ravitaillement principales/nationales sont :

- La Sibérie (*et non* Moscou) pour les Soviétiques,
- Berlin pour les Allemands,
- Belgrade pour les Italiens,
- Helsinki pour les Finlandais,
- Bucharest pour les Roumains.
- Budapest pour les Hongrois,
- Bratislava pour les Slovaques.

### 4.2 Autres Sources de Ravitaillement

Tout hex de voie ferrée ou de port directement connecté à la source de ravitaillement principale par rail ou par mer est une source de ravitaillement lui-même (une route maritime bleue n'est pas nécessairement une source de ravitaillement).

*Note : L'hex de voie ferrée n'a pas besoin d'être une ville (naturellement, la plupart des ports sont des villes).*

### 4.3 Unités Non Ravitaillées

Pour être ravitaillées, les unités doivent être capables de tracer une ligne d'un maximum

de 3 hexs jusqu'à une source de ravitaillement amie au début de leur tour. Cette ligne de ravitaillement peut être tracée à travers n'importe quel hex de terrain terrestre, mais *pas*

- à travers des hexs de montagne ou d'eau complets,
- à travers des hexs occupés par une unité terrestre ennemie, ou
- à travers des hexs en ZDC ennemie.

*Note : Un hex dans la ZDC de deux unités ou plus des deux factions ne soutien aucun des deux camps. Donc la ligne de ravitaillement ne peut pas le traverser.*

Une unité qui ne peut pas tracer une telle ligne de ravitaillement est considérée « non ravitaillée » et reçoit un baril en plastique blanc (vide) pour l'indiquer.

#### 4.4 Effets du Non Ravitaillement

Les unités de combat ravitaillées agissent normalement.

Toutes les unités avec un baril blanc « non ravitaillé » ne peuvent recevoir aucun remplacement d'aucune sorte pendant la Phase de Production, leurs Points de Mouvement (PM) sont réduits de moitié et elles ne peuvent pas attaquer pendant la Phase de Combat.

Les unités aériennes non ravitaillées peuvent être utilisées uniquement pour faire un mouvement de transfert depuis une base aérienne amie à une autre, mais à demi rayon d'action.

Toute unité marquée « non ravitaillée » et qui l'est encore pendant la Phase de Statut de Ravitaillement Final à la fin du tour est forcée de se rendre et est éliminée (voir ci-dessous et 7.9).

#### 4.5 Reddition

Chaque unité non ravitaillée qui doit se rendre pendant la Phase de Statut de Ravitaillement Final donne 1 PP à l'ennemi puis est retirée de la carte. Ces unités pourront être reconstruites lors d'une Phase de Production ultérieure. Ceci simule le fait que l'ennemi peut utiliser une partie de l'équipement, des véhicules, des avions et des armes capturés, ainsi que la main d'œuvre pour sa propre armée.

Dans les REGLES DE BASE, tous les PP sont jaunes. Dans les REGLES AVANCEES, les PP sont de différentes couleurs et quantités en fonction de l'unité qui se rend (12.5).

*Note : Les unités à 0 pas (ex : artillerie, infanterie de marine soviétique et parachutistes, unités aériennes des alliés mineurs de l'Axe) sont réduites à 0 pas mais ne se rendent pas lorsqu'elles sont non ravitaillées ; elles doivent être engagées et détruites.*

## 5.0 LES PUISSANCES BELLIGERANTES

### 5.1 L'Union Soviétique (URSS)

Staline a mis l'accent sur la production plutôt que sur la recherche, le développement et l'entraînement.

Mal entraînés et inexpérimentés, les soldats soviétiques équipés d'armes obsolètes ne pouvaient pas espérer rivaliser avec les forces allemandes supérieures lorsque l'invasion a commencé.

Mais, si tant est que l'Union Soviétique peut survivre à la charge initiale, elle dispose d'énormes réserves en termes de ressources naturelles et de main d'œuvre pour combler les brèches et finalement submerger les forces de l'Axe.

**Les Soviétiques dans le jeu :** Toutes les unités de l'Armée Rouge et de l'Aviation Soviétique (*Voyenno-Vozdushnye Sily* : VVS) commencent la partie au Niveau TECH 1 dans tous les domaines.

Les Soviétiques sont bien préparés à la guerre en hiver et ne subissent pas de pénalités pour combattre par temps neigeux.

*Note : Les Soviétiques n'ont pas d'alliés mineurs dans BITE.*

### 5.2 L'Allemagne

Au moment où Barbarossa a été lancée, les unités de la Wehrmacht et de la Luftwaffe étaient hautement entraînées et équipées des meilleures armes de l'époque.

Cependant, la Wehrmacht n'était pas préparée à une longue campagne ni à l'hiver russe. La sécurisation des centres industriels et miniers importants ainsi que la destruction du gros de l'Armée Rouge est une obligation avant qu'il ne soit trop tard.

*L'Allemagne inclut la Prusse orientale et a déjà annexé la Pologne occidentale, l'Autriche et la République Tchèque.*

**Les Allemands dans le jeu :** Toutes les unités allemandes commencent la partie au Niveau TECH 2 dans tous les domaines et ont un avantage qualitatif considérable en termes de mouvement, de puissance de feu et de capacités spéciales.

A chaque tour, l'Allemagne peut étendre son aide à *tous* ses alliés mineurs en leur envoyant de Points de Production de tout type pour la réparation ou la reconstruction de leurs armées avec un maximum de 3 PP par allié à chaque tour.

*Note : L'Italie et la Finlande n'ont pas de Points de Production, donc la seule façon pour eux de réparer ou reconstruire leurs unités est de demander assistance à l'Allemagne.*

### 5.3 Les Autres Puissances de l'Axe

A la mi-1941, les Italiens et les alliés mineurs de l'Axe (Roumanie, Hongrie et Slovaquie ; la Finlande est une exception) n'avaient pas la même force de combat ni la même expérience que les forces allemandes.

Leurs troupes étaient généralement mal entraînées et manquaient d'une véritable volonté de combattre. De plus, leur équipement était inadéquat pour une guerre moderne.

**Les autres puissances de l'Axe dans le jeu :** Toutes les unités des alliés mineurs de l'Axe (sauf la Finlande) et les unités italiennes commencent la partie au Niveau TECH 1 dans tous les domaines. Donc elles agissent exactement comme les Soviétiques au début de la partie : les unités terrestres ont 3 PM (la cavalerie 4), elles touchent toujours à 6...

Les Italiens, les Roumains, les Hongrois et les Slovaques ne peuvent pas opérer en Union Soviétique au nord de la ligne en pointillés verts.

Les unités aériennes nationales ne peuvent soutenir que les unités terrestres de leur propre nationalité en combat.

De plus, notez que les Roumains et les Hongrois ne peuvent jamais s'empiler ensemble dans le même hex. Toutefois, s'ils combattent ensemble, le joueur de l'Axe doit immédiatement éliminer l'une de ces unités avant de résoudre le combat normal.

Les Finlandais ont des règles spéciales (5.5).

### 5.4 L'Italie

L'Italie est une puissance majeure de l'Axe.

Malgré ses gros efforts en Méditerranée et sa faiblesse globale, le leader fasciste Mussolini voulait qu'un corps expéditionnaire italien (CSIR) rejoigne l'allié allemand sur le Front de l'Est.

Les italiens ont souvent été tenus en piètre estime par les allemands et ont même parfois été accusé de couardise et de mauvais moral. En réalité, leur relative inefficacité en combat était due à leur équipement très limité, un armement obsolète et des tactiques primitives de la part des officiers italiens.

Mais les moins gradés ont souvent combattu bravement, et les forces italiennes se sont distinguées dans de nombreuses batailles, comme celle de Nikolayevka.

Mais absolument pas préparé pour ce type de guerre, sans camion et avec le pire commandement, le *Corpo di Spedizione Italiano in Russia* (CSIR), ultérieurement étendu à *Armata Italiana in Russia* (ARMIR), a été envoyé directement en enfer.

**Les Italiens dans le jeu :** L'Italie n'a pas de Point de Production, mais elle peut espérer

en obtenir de l'Allemagne. Cependant, les unités italiennes éliminées ne peuvent pas être reconstruites et sont définitivement retirées du jeu.

Les italiens peuvent entrer en Yougoslavie, en Pologne et en Union Soviétique au sud de la ligne en pointillés verts ; ils ne peuvent pas opérer au nord de cette ligne.

## 5.5 La Finlande

Après la défaite de la Finlande pendant la guerre d'hiver (1939-1940), les troupes finlandaises du Maréchal Mannerheim voulaient prendre leur revanche.

Les soldats Finlandais étaient très durs et fiers : pendant toute la période de guerre, ils ont encerclé et détruit entièrement de nombreuses divisions soviétiques inexpérimentées qui étaient incapables de tenir face à leur impétuosité.

La Finlande n'a jamais été d'accord pour rejoindre le pacte tripartite, donc la reddition inconditionnelle ne s'applique pas à elle (voir plus bas).

**Les Finlandais dans le jeu :** Les unités d'infanterie commencent la partie au Niveau TECH 2, donc les unités d'infanterie et d'artillerie ont 4 Points de Mouvement et l'artillerie touche sur 5 & 6.

Grâce à leurs excellents snipers, les unités d'infanterie finlandaises reçoivent 1 Bonus (7.7.6) lorsqu'elles défendent dans un hex de forêt ou de marais dans leur zone d'attaque (voir ci-dessous).

Les unités finlandaises à ski (2<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> corps) reçoivent aussi 1 Bonus lorsqu'elles attaquent dans un hex de forêt ou de marais dans leur zone d'attaque.

De plus, les Finlandais sont très bien préparés à la guerre d'hiver et ne subissent aucune pénalité pour combattre par temps neigeux.

Toutefois, leur logistique limitée fait que ces excellents soldats sont incapables de se battre et de se déplacer trop loin de leur patrie. Donc les Finlandais (et les troupes allemandes envoyées en Finlande pendant la partie) ne peuvent pas attaquer les unités derrière la ligne en pointillés blancs (la zone d'attaque finlandaise) et ne peuvent pas aller plus loin que, ni tracer aucune sorte de ligne de ravitaillement (ni à l'est ni au sud) à travers les hexs avec les gros points blancs (zone opérationnelle finlandaise).

La Finlande n'a pas de Point de Production, mais elle peut espérer en recevoir de l'Allemagne.

**Les Allemands en Finlande :** Les unités allemandes ravitaillées à travers la Finlande ne peuvent pas attaquer les unités soviétiques hors de la zone d'attaque finlandaise.

Pas plus d'une unité allemande ne peut stationner en Finlande, à l'intérieur des frontières rouges de 1941 avant qu'une unité soviétique ne traverse ces frontières.

**Reddition de la Finlande :** Si Vyborg est sous contrôle soviétique et que 4 UT finlandaises sont hors-jeu pendant la phase de victoire, alors la Finlande se rend immédiatement.

Effets :

- Les unités finlandaises sont définitivement retirées du jeu et la Finlande redevient neutre.
- Les unités allemandes et/ou soviétiques en Finlande (s'il y en a) doivent immédiatement commencer à évacuer le pays (frontière de 1941).

## 5.6 La Roumanie

La Roumanie a été l'allié le plus puissant de l'Allemagne avec plus de 600000 hommes commandés par le Maréchal Antonescu.

La Roumanie était aussi le plus important fournisseur de pétrole à l'Allemagne : perdre les inestimables champs pétrolifères de Ploesti signifie perdre la guerre.

Les troupes de montagne roumaines se sont distinguées par leur férocité – se battant même parfois pieds-nus – et la plupart d'entre elles ont été tuées honorablement lors des furieuses batailles livrées sur le Mont Elbrouz dans le Caucase à la fin 1942.

**Les Roumains dans le jeu :** Les Roumains ne peuvent opérer qu'en Union Soviétique (au sud de la ligne en pointillés verts) et en Roumanie.

*N'oubliez pas : les unités roumaines et hongroises ne peuvent jamais s'empiler dans le même hex (5.3).*

## 5.7 La Hongrie

Les Hongrois étaient commandés par le Général (puis Maréchal) Ferenc Szombathelyi.

**Les Hongrois dans le Jeu :** Les unités hongroises ne peuvent agir que dans leur patrie, en Yougoslavie, en Pologne et en Union Soviétique au sud de la ligne en pointillés verts.

*N'oubliez pas : les unités roumaines et hongroises ne peuvent jamais s'empiler dans le même hex (5.3).*

## 5.8 La Slovaquie

L'état fantoche de Slovaquie, dirigé par Monsignore Josef Tiso, a rejoint l'Allemagne nazie dans la croisade anti bolchevique dès le début, en traversant la frontière soviétique à la fin juin 1941.

Cependant, les Slovaques n'étaient pas prêts pour un effort aussi grand. Après une courte période, ils ont été retirés de la ligne

de front et envoyés en arrière pour des activités de garnison.

**Les Slovaques dans le jeu :** Les Slovaques peuvent opérer uniquement en Slovaquie, en Pologne et en Union Soviétique au sud de la ligne en pointillés verts. Ceci mis à part, les unités slovaques agissent comme les unités normales d'un allié mineur de l'Axe (5.3).

## 6.0 UNITES

Bien qu'il y ait des unités terrestres et aériennes dans BITE, il n'y a pas d'unités navales, mis à part les trois sous-marins de l'Axe utilisés uniquement pour la guerre stratégique.

Les unités lancent autant de dés de combat qu'elles ont de pas.

*Exemple : Une brigade de montagne hongroise avec 1 pas ne lance qu'un seul dé, une puissante armée de choc sibérienne avec 7 pas lance 7 dés !*

Les unités peuvent avoir différentes puissances de feu à cause de leur Niveau Tech (TECH) ou de leur nationalité. La puissance de feu en attaque peut aussi être différente de la puissance de feu en défense.

Les unités peuvent gagner des avantages significatifs en puissance de feu, en points de mouvement et en capacités spéciales en atteignant un Niveau Tech supérieur.

*Note : Les termes « Bonus » et « Malus » sont des modificateurs de combat qui sont décrits en 7.7.6.*

### 6.1 Classe d'Unité Infanterie

Dans cette classe d'unité on trouve l'infanterie standard, l'infanterie statique, la cavalerie, les unités de montagne, d'artillerie, de parachutistes et de marines.

#### 6.1.1 Unités d'Infanterie Standard et Statique

L'infanterie est l'unité la moins chère à utiliser. Elle est parfaite pour la défense et constitue la majorité de toute armée qui se respecte.

L'infanterie des alliés mineurs de l'Axe et soviétique (sauf les Finlandais) n'avait pas de véritable expérience du combat en 1941 et elle était très mal entraînée et équipée (TECH 1), tandis que l'infanterie allemande avait déjà réussi à accumuler de l'expérience (TECH 2).

Une infanterie TECH 2 est plus rapide et gagne aussi 4 capacités importantes : Mode Réserve, Attaque Désespérée et dans certains cas Débarquement Amphibie et Assaut Aéroporté.

L'artillerie TECH 2 gagne 1 bonus que ce soit en attaque ou en défense et peut aussi suivre les blindés en blitz (7.8).

Finalement, lorsque TECH 3 est atteint, l'infanterie gagne 1 bonus en défense et

l'artillerie gagne 1 bonus supplémentaire important.

Notez que les armées de choc soviétiques ont déjà été utilisées dans la guerre de frontière soviéto-japonaise en 1938-39 et y ont gagné une bonne expérience au combat : elles sont TECH 2 et ont 4 PM.

**Infanterie Statique :** Ces unités de garnisons ne peuvent se déplacer que par mouvement stratégique ferroviaire (7.4) et par mouvement naval (RO 18.0). Elles ne peuvent ni attaquer ni retraiter. Lorsqu'elles sont non ravitaillées, elles ne se rendent pas ni ne sont réduites.

### 6.1.2 Unités de Montagne

Cette infanterie spécialement entraînée est parfaitement adaptée au combat en montagne : lorsqu'elle combat dans des hexes de collines et de montagne, elle n'obtient aucun Malus en attaque et 1 Bonus en défense.

### 6.1.3 Unités de Cavalerie

La cavalerie est une unité de classe infanterie spéciale utilisant des chevaux. Elle a la même puissance de feu que l'infanterie régulière en attaque et en défense, quel que soit le Niveau Tech, mais elle a 1 PM de plus.

### 6.1.4 Artillerie

L'artillerie est une arme dévastatrice. Elle se déplace aussi vite que l'infanterie, mais elle tire toujours avant toute autre UCT et, lorsqu'elle attaque, elle le fait aussi avant l'artillerie du défenseur.

A TECH 2, l'artillerie touche sur 5 & 6 en attaque et en défense ; elle peut suivre et soutenir les unités blindées en blitz (7.8). Lorsqu'elle atteint TECH 3, elle touche de 4 à 6 ! Toutefois, si elle est attaquée seule, elle ne peut pas du tout tirer.

N'oubliez pas qu'une unité d'artillerie doit être réduite (pivotée dans le sens contraire) après avoir tiré pendant le combat terrestres (mais pas AA) pour simuler la consommation de munitions. Une unité d'artillerie à 0 pas n'est plus capable de tirer tant qu'elle n'est pas « réparée ».

*Exemple : La 4<sup>e</sup> armée allemande (Art) à pleine puissance (4 PF) est attaquée par un bombardier stratégique soviétique à pleine puissance (4 PF). D'abord, le joueur allemand fait son tir AA : 4 dés (touchent sur 5-6, car elle est TECH 2), puis le joueur soviétique réduit son bombardier du nombre de pas de pertes subi et ensuite lance autant de dés que de pas qui restent au bombardier (et touchent sur 6 car il est TECH 1).*

### 6.1.5 Parachutistes et Marines

Dans les REGLES DE BASE, les unités d'infanterie parachutistes et marines sont traitées exactement comme les autres unités

d'infanterie et n'ont aucune capacité spéciale.

(Pour les règles spéciales, voir RO 23.0 et 24.0)

### 6.2 Unités de Classe Blindée

Les forces mobiles ont fait la différence sur presque tous les champs de bataille de la 2<sup>e</sup> G.M. où elles ont été utilisées, particulièrement si elles étaient bien commandées.

Les unités blindées ont la capacité de se déplacer et d'attaquer deux fois par tour, donc elles peuvent facilement former une poche et détruire une grande partie de l'armée ennemie.

Il y a deux types d'unités blindées dans BITE :

- Tankettes : chars légers, infanterie blindée.
- Tanks : chars moyens, chars lourds.

#### 6.2.1 Unités de Tankettes

Les unités de chars légers n'ont pas la même puissance d'attaque que les chars moyens ou lourds, mais elles sont pratiques pour combler les brèches entre les chars en exploitation et les lignes d'infanterie.

A TECH 2 elles se déplacent plus vite et gagnent 1 Bonus en défense. De plus, elles gagnent les capacités : Blitz, Exploitation, Attaque Panzer et Mode Réserve.

A TECH 3 elles gagnent 1 Bonus supplémentaire en attaque et en défense et peuvent vraiment fonctionner comme des machines d'assaut implacables.

#### 6.2.2 Unités de Tanks

Les formations de tanks moyens et lourds étaient les unités terrestres les plus puissantes. Leur présence sur le champ de bataille donnait un énorme avantage et facilitait la poursuite et l'encerclement des forces ennemies.

A la base, les tanks attaquent à 6 et se défendent à 5 & 6, mais lorsqu'ils atteignent TECH 2, ils attaquent à 5 & 6, bougent plus vite (4 PM au lieu de 3) et gagnent la capacité du Mode Réserve.

A TECH 3 ils deviennent des tanks lourds : ils attaquent et défendent avec une très impressionnante puissance de feu de 4-6.

### 6.3 Unités Aériennes

Il y a deux types d'avions dans BITE : les chasseurs et les bombardiers.

#### 6.3.1 Chasseurs

Les chasseurs (avec un fond bleu clair et/ou un F) sont l'équivalent de l'infanterie pour une armée de l'air. Ils sont bon marché et pratique pour escorter les précieux bombardiers, même s'ils ont un rayon d'action plus limité.

Lorsqu'ils atteignent TECH 2, ils gagnent 1 Bonus en combat aérien (touchent à 5 & 6) et deviennent capables d'attaquer des troupes ennemies au sol (les mitraillages touchent à 6), ils peuvent aussi suivre et soutenir des unités blindées en blitz (7.8).

A TECH 3 ils deviennent des jets avec une portée augmentée à 10 hexes, une puissance de feu en combat aérien augmentée à 4-6 et une meilleure puissance de feu d'attaque au sol (mitrillage) de 5 & 6.

Les chasseurs au sol peuvent immédiatement décoller et combattre lorsqu'ils sont attaqués par des unités aériennes ennemies (7.7.3).

#### 6.3.2 Bombardiers

Les bombardiers (avec un fond bleu clair et/ou un B) sont le meilleur moyen d'attaquer des UT et des UA au sol.

Cependant, ils sont très chers et très fragiles, donc une escorte de chasseurs peut les protéger de la puissance de feu des intercepteurs ennemis.

Lorsque les bombardiers atteignent TECH 2, ils gagnent 1 Bonus en attaque au sol (le bombardement touche à 5 & 6) et deviennent capables de combattre en combat aérien contre les chasseurs ennemis ; ils peuvent aussi suivre et soutenir des unités blindées en blitz (7.8).

A TECH 3 ils deviennent des bombardiers lourds avec une portée augmentée à 15 hexes, une puissance de feu en combat aérien augmentée à 5 & 6 et une meilleure puissance de feu d'attaque au sol (bombardement) de 4-6.

Les Soviétiques ont aussi les *Aviatsiya Dal'nego Deystviya* (2 bombardiers stratégiques à longue portée) et les Alliés Occidentaux ont 5 bombardiers stratégiques (les 7 unités avec un fond bleu foncé et/ou un S). Ces bombardiers fonctionnent comme les autres bombardiers mais avec une portée étendue à 15 hexes à partir de TECH 1 et sans avoir besoin de reconnaissance aérienne pour attaquer à pleine puissance (RO 19.0), mais ils ne peuvent faire qu'un seul round de combat (dans les étapes de combat aérien et terrestre).

S'ils sont attaqués par des unités aériennes ennemies, les bombardiers au sol ne peuvent pas décoller pendant le premier round de combat (7.7.3.1).

#### 6.4 Quartiers Généraux (QG)

Les QG représentent les commandants, mais aussi les munitions, le carburant, la nourriture et les fournitures générales pour les unités.

Les QG blindés, aériens, le QG de Marine soviétique et les QG suprêmes nationaux sont des unités de soutien.

Ils ont une puissance de feu anti-aérienne (AA) et, s'ils sont activés, peuvent faire des actions spéciales : mouvement naval (18.0) et missions de reco aérienne (19.0), commander des unités blindées ou envoyer des unités aériennes en combat (13.0), etc.

Les QG blindés (mais pas les QG aériens, le QG de Marine soviétique ni les QG suprêmes nationaux) sont similaires aux chars en ce sens qu'ils ont la même puissance de feu et les mêmes capacités spéciales ; ils peuvent aussi agir et tirer comme de l'artillerie (tir avant les autres unités terrestres, réduits d'1 pas après le tir, etc.). Comme l'artillerie, s'ils sont attaqués seuls, ils ne tirent pas du tout.

Ils ont la même puissance de feu que les chars.

*Note : Les QG blindés, aériens et de Marine soviétique ne sont pas utilisés dans les REGLES DE BASE.*

## 6.5 Canons Anti Aérien (AA)

Chaque UT (ainsi que les QG) a des canons anti aérien (AA) pour la défense.

Si une unité est attaquée par des avions ennemis, l'AA essaiera de les abattre avant qu'ils puissent larguer leurs bombes ou mitrailler.

La puissance de feu AA est égale à la puissance de feu défensive de l'unité, et l'unité lance autant de dés AA qu'elle a de pas.

## 7.0 SEQUENCE DE JEU

La partie commence après avoir terminé la mise en place.

Le jeu se joue en tours, chacun représentant le passage d'un mois de temps réel. Chaque tour est divisé en phases et étapes qui doivent être jouées dans un ordre précis.

### A. Phase de Détermination de la Météo

Mai et Octobre (RA uniquement)

### B. Phases de l'Axe

1. Phase de Guerre Stratégique (RA uniquement)
2. Phase de Ravitaillement
3. Phase de Production
4. Phase de Mouvement Stratégique Ferroviaire
5. Phase de Mouvement
6. Phase de Réaction du Défenseur
7. Phase de Combat
8. Phase de Blitz
9. Phase de Statut du Ravitaillement Final
10. Phase d'Exploitation Blindée

### C. Phases Soviétiques

Comme les Phases de l'Axe 1 à 10.

### D. Phase de Victoire

Après avoir vérifié la météo (RA ; mai et octobre uniquement), le joueur de l'Axe effectue ses phases en premier comme indiqué dans la séquence précédente. Ensuite c'est le joueur soviétique.

Lorsque les deux joueurs ont terminé leurs phases, les conditions de victoire sont vérifiées.

Ensuite le tour est terminé et un nouveau peut commencer.

### 7.1 Phase de Guerre Stratégique

Cette phase ne fait pas partie des REGLES DE BASE. Elle est ajoutée en utilisant la RO 35.0.

### 7.2 Phase de Ravitaillement

Le joueur en phase vérifie lesquelles de ses unités sont ravitaillées et lesquelles ne le sont pas (4.0). Il marque chaque unité non ravitaillée en posant dessus un baril blanc (vide).

### 7.3 Phase de Production

S'ils peuvent agir comme source de ravitaillement (4.2), les paramètres et ressources du scénario (ex : usines ou centres miniers) génèrent un certain nombre de Points de Production (PP) pour chaque faction à chaque tour (3.6/11.0). Ces PP peuvent être utilisés pour réparer des unités *ravitailées* en jeu ou pour reconstruire des unités détruites :

- Chaque pas **noir** d'une unité coûte 1 PP.
- Chaque pas **blanc** d'une unité coûte 2 PP.
- Chaque pas **rouge** d'une unité coûte 3 PP.
- Un pas **bleu** ne peut pas être reconstruit.

Le joueur en phase peut dépenser tous, quelques uns, ou aucun de ses PP. Les PP non dépensés sont économisés pour être utilisés ultérieurement et sont mis dans la Case des PP Economisés de la Piste de Production sur la carte.

Ensuite, le joueur en phase vérifie son ordre de bataille sur la carte pour voir quels renforts (nouvelles unités) arrivent gratuitement pour ce tour, ou si des unités doivent partir.

### 7.3.1 Arrivée des Nouvelles Unités

Sauf mention contraire, les unités reconstruites et les unités en renforts peuvent être placées dans une localisation, généralement un hex de ville majeure et/ou de forteresse se trouvant dans la patrie de l'unité, et capable d'agir comme source de ravitaillement amie (4.2), mais pas plus d'une unité par hex (dans toutes les capitales nationales, Stalingrad et Leningrad, 2 unités peuvent être placées).

*Note : Traitez la Pologne comme la « patrie » des unités italiennes.*

Les unités blindées doivent entrer dans une usine de fabrication de blindés (rouge). Les unités aériennes et les parachutistes doivent entrer dans une usine aérienne (bleue). L'infanterie de marine soviétique ne peut entrer que par les chantiers navals de Sébastopol ou Leningrad (usines blanches).

Les unités en renforts entrent au niveau de force indiqué dans leur ordre de bataille sur la carte (en général à la force maximum).

### 7.3.2 Restrictions des Renforts

Les unités en renforts et reconstruites peuvent être placées uniquement dans un hex de ville qui est connecté à sa source de ravitaillement principale, par rail ou par mer et pouvant agir comme une source de ravitaillement valide (4.2). Lorsqu'elles sont placées en ville, ces unités peuvent se surempiler jusqu'à la phase de mouvement.

Les renforts doivent être retardés si leur localisation d'arrivée est contrôlée par l'ennemi ou lorsqu'elle n'est pas une source de ravitaillement valide.

### 7.3.3 Retarder les Renforts

Les renforts qui doivent être retardés ou que le joueur souhaite retarder volontairement peuvent être mis en jeu pendant la phase de production du joueur à un tour ultérieur. Dans ce cas, ils peuvent entrer en jeu sans aucune pénalité ni coût supplémentaire.

### 7.3.4 Démantèlement des Unités

Après avoir terminé la production, le joueur en phase peut volontairement démanteler n'importe quel nombre d'unités *ravitailées*. Ces unités peuvent être reconstruites à partir du tour suivant.

Pour chaque unité démantelée, le joueur reçoit 1 PP jaune pouvant être dépensé à partir de la prochaine phase de production.

### 7.4 Phase de Mouvement Stratégique Ferroviaire

Pendant cette phase, seul le QG suprême peut être activé.

Le mouvement stratégique ferroviaire (MSF) permet le redéploiement immédiat d'un certain nombre de troupes d'un endroit du front vers un autre. C'est le meilleur moyen de déplacer de nouvelles unités vers la ligne de front. Cela sert aussi à masser les troupes avant de lancer une offensive surprise dans une région légèrement défendue ou pour renforcer une région menacée.

Les Soviétiques peuvent faire un maximum de 5 MSF par tour. L'Axe peut faire un maximum de 4 MSF par tour en Union Soviétique plus 1 en Scandinavie (Norvège, Suède et zone d'opérations Finlandaise). De plus, les puissances de l'Axe peuvent faire un nombre illimité de MSF hors de l'Union

Soviétique, du moment qu'ils sont payés comme décrits ci-dessous.

Pour chaque MSF, le joueur peut déplacer 1 unité, mais le MSF doit être payé avec 1 PP jaune ou avec 1 Point d'Actions de QG (3.12/13.0).

Pour être éligible au mouvement ferroviaire, une unité doit commencer le tour ravitaillée, dans un hex avec une voie ferrée, et ne pas être adjacente à une ou plusieurs unités ennemies.

Ensuite, elle peut traverser une distance illimitée par rail, mais elle ne peut jamais passer dans des hexs adjacents à des unités ennemies ni terminer son mouvement adjacente à des unités ennemies.

Après cette phase, l'unité peut se déplacer normalement au cours de la Phase de Mouvement.

## 7.5 Phase de Mouvement

Les unités peuvent se déplacer seules ou en piles, qui peuvent être décomposées à tout moment au cours du mouvement.

Les unités sont déplacées en traçant une route d'hexs continue à travers la grille hexagonale de la carte.

On ne peut *jamais* sauter ou ignorer un hex.

### 7.5.1 Nombre d'Unités à Déplacer

Dans les REGLES DE BASE, le joueur en phase peut déplacer autant d'unités qu'il le souhaite : toutes, quelques unes ou aucune.

### 7.5.2 Ordre de Mouvement des Unités

**1. Unités Terrestres :** Le joueur en phase déplace d'abord ses unités terrestres pendant cette étape.

**2. Unités Aériennes :** Ensuite, le joueur en phase déplace ses unités aériennes.

Il peut déplacer un nombre quelconque d'unités aériennes ravitaillées vers n'importe quel hex occupé par l'ennemi dans un rayon de 5 hexs (chasseurs), 10 hexs (bombardiers) ou 15 hexs (bombardiers soviétiques à longue portée) de leurs bases aériennes, uniquement si elles ont une force supérieure à 0.

Alternativement, il peut déplacer n'importe quel nombre d'unités aériennes de leurs bases actuelles vers de nouvelles bases aériennes au double des portées précédentes (rebasement).

Les unités aériennes non ravitaillées peuvent uniquement se rebaser et ont leur portée réduite de moitié.

### 7.5.3 Coûts en Points de Mouvement (PM)

Chaque unité a une valeur de Points de Mouvement (PM) qui dépend de son type et/ou de son Niveau Tech.

*Exemple : Une unité terrestre TECH 1 soviétique a 3 PM, tandis qu'une unité terrestre TECH 2 allemande a 4 PM.*

Une unité terrestre qui entre dans un hex dépense un certain nombre de PM en fonction du terrain dans cet hex :

- Plaine (hex clair) : 1 PM
- Forêt : 2 PM
- Colline : 2 PM
- Montagne : 3 PM
- Marais : 3 PM

*Note : Traverser une rivière ne coûte aucun PM supplémentaire.*

Quel que soit le terrain, les unités aériennes dépensent 1 PM par hex où elles entrent.

Aucune unité ne peut entrer dans un hex si elle n'a pas suffisamment de PM pour cela.

Les PM inutilisés sont perdus. Ils ne sont pas transférables d'une unité à une autre, ni ne peuvent être accumulés d'un tour sur l'autre.

Les unités peuvent traverser des hexs contenant d'autres unités amies sans pénalité, en payant le coût de mouvement normal du terrain.

Les unités peuvent se surepiler lorsqu'elles traversent un hex contenant des unités amies (3.10).

Le mouvement doit se terminer lorsqu'une UT entre dans un hex contenant une unité ennemie.

Une UT peut entrer dans un hex en ZDC ennemie pendant son mouvement, mais pas pendant une retraite (7.7.15).

Une unité aérienne peut entrer dans et/ou traverser des hexs contenant des unités ennemies sans pénalité.

*N'oubliez pas que les unités non ravitaillées ont leurs PM réduits de moitié.*

### 7.5.4 Hexs Restreints

Les UT ne peuvent pas entrer dans, ni traverser des hexs entièrement remplis d'eau (Mais les UA le peuvent).

Les unités peuvent entrer dans des hexs contenant à la fois de la terre et de l'eau (ce sont les hexs « côtiers ») au coût de mouvement normal, mais elles ne peuvent pas entrer dans les hexs partiels sur les bords de la carte.

**Hexs Partiels :** ils ne sont pas jouables, même si parfois ils donnent des Points de Production comme Sverdlovsk. La dernière rangée jouable au nord est celle qui passe par Salla. La dernière colonne jouable à l'est est celle passant par Magnitogorsk.

*Exception : Teheran est un hex jouable.*

### 7.5.5 Mouvement A Travers les Flèches Rouges

Les flèches rouges sont des connexions à travers les détroits et vers les zones hors carte. Se déplacer à travers ces flèches coûte 3 PM et les lignes de ravitaillement qui y passent font 3 hexs de long.

Si le joueur en phase ne contrôle pas les deux hexs connectés, seules les unités de classe infanterie peuvent traverser ces hexs particuliers.

**Détroit du Kerch :** Pour tenter de traverser le détroit du Kerch, le Joueur de l'Axe doit aussi contrôler Sébastopol au moment de la tentative. (Voir l'exemple de jeu pour plus de détails). Il n'est pas possible de traverser ce détroit par temps pluvieux (RA 9.2).

## 7.6 Phase de Réaction du Défenseur

Après que le joueur en phase a déplacé toutes ses unités, le joueur hors phase peut réagir en déplaçant un nombre quelconque d'unités aériennes *ravitaillées* dans n'importe quels hexs de bataille dans un rayon de 5 hexs (chasseurs), 10 hexs (bombardiers) ou 15 hexs (bombardiers soviétiques à longue portée) de leurs bases aériennes.

Les unités aériennes qui sont déjà dans un hex de bataille ne peuvent *pas* être déplacées dans d'autres hexs de bataille au cours de cette étape, car elles sont déjà attaquées.

## 7.7 Phase de Combat

Les combats individuels dans les divers hexs de bataille peuvent être résolus dans l'ordre déterminé par le joueur en phase, mais chaque combat doit être entièrement résolu avant de passer au suivant.

Chaque unité capable de combattre dans l'hex de bataille *doit* participer au combat, ainsi l'artillerie ne peut pas éviter le combat pour économiser des munitions.

Résolvez chaque combat pas-à-pas, comme indiqué ci-dessous, après que chaque joueur a révélé TOUTES ses unités :

### Séquence de Combat

1. Etape de combat anti aérien  
*Plusieurs rounds, simultanément\**
  2. Etape de tir anti aérien  
*1 round, simultanément*
  3. Etape de combat air-sol  
*1 round, simultanément*
  4. Etape de tir de l'artillerie (attaquant en premier)  
*1 round, attaquant en premier*
  5. Etape de combat terrestre  
*défenseur en premier*
- \* 1 seul round pour les bombardiers stratégiques

### 7.7.1 Etape de Combat Aérien

Cette étape de combat n'a lieu que si les deux camps ont des unités aériennes dans l'hex de bataille et au moins un chasseur par camp ; sinon passez directement à l'étape suivante.

Dans cette étape, les unités aériennes des deux camps se combattent simultanément.

Comme d'habitude, les unités aériennes lancent 1 dé par pas.

Au début des scénarios de 1941 et pour tous les tours suivants, les chasseurs allemands touchent sur 5 & 6 tandis que tous les autres chasseurs (et les bombardiers allemands) ne touchent que sur 6. Les bombardiers non allemands n'ont pas de puissance de feu en combat aérien !

Les pertes sont appliquées immédiatement.

Chaque perte réduit normalement 1 unité aérienne ennemie d'1 pas. Certaines unités aériennes ont besoin de subir 2 pertes avant d'être réduites d'1 pas (7.7.8).

Après chaque round de combat aérien, un camp peut décider de se replier hors de la bataille (le défenseur choisit en premier) ; sinon un autre round de combat aérien a lieu automatiquement.

### 7.7.2 Etape de Tir Anti Aérien

Cette étape de combat se produit uniquement si l'un des camps a des unités aériennes dans l'hex de bataille.

Avant que ces avions ne puissent attaquer les unités ennemies au sol, elles doivent être attaquées par les canons anti aérien des unités terrestres et/ou des installations sur le terrain :

- Les unités terrestres lancent 1 dé par pas.
- Les villes majeures et les forteresses lancent 2 dés chacune.
- Les villes mineures et les bunkers lancent 1 dé chacun.

La puissance de feu AA d'une unité est égale à sa puissance de feu défensive (DF).

Au début de la partie et pendant plusieurs mois ensuite, les bunkers, les forteresses, les unités blindées allemandes (tanks, tankettes, QG blindés), les autres tanks et les QG blindés soviétiques touchent à 5 & 6. Toutes les autres unités terrestres et les villes ne touchent qu'à 6.

Les pertes sont appliquées immédiatement.

Chaque perte réduit normalement 1 UA ennemie d'un pas. Certaines UA ont besoin de subir 2 pertes avant d'être réduites d'un pas (7.7.8).

Les UA riposteront à l'étape suivante. *N'oubliez pas que les UST ne sont pas réduites après le tir AA !*

### 7.7.3 Etape de Combat Air-Sol

Les UA qui ont survécu aux deux phases précédentes sont maintenant libres d'attaquer les UT ennemies.

Chaque UA lance 1 dé par pas.

Les chasseurs allemands, les bombardiers soviétiques et ceux des mineurs alliés de l'Axe touchent à 6. Les bombardiers

allemands touchent à 5 & 6. Toutes les autres unités aériennes ne peuvent pas tirer.

Les pertes sont appliquées immédiatement.

Chaque perte réduit une unité terrestre ennemie d'un pas. Certaines unités terrestres ont besoin de subir 2 pertes avant d'être réduites d'un pas (7.7.8).

#### 7.7.3.1 Note sur l'Etape de Combat Air-Sol

L'attaque air-sol ne dure qu'un seul round, ensuite c'est la phase de l'artillerie. Pendant le premier round de combat aérien, les chasseurs du défenseur basé au sol (s'il y en a) doivent fuir immédiatement, tandis que les bombardiers du défenseur basés au sol (s'il y en a) doivent rester au sol pendant le premier round.

Cette restriction n'affecte pas les bombardiers du défenseur en réaction (*car ils sont déjà en vol*).

#### 7.7.4 Etape de Tir de l'Artillerie

L'artillerie de l'attaquant tire en premier, puis l'artillerie du défenseur riposte. Ce combat n'est pas simultané.

Chaque unité d'artillerie lance 1 dé par pas et touche à 6 en début de partie (l'artillerie allemande et Mannerheim touchent sur 5 et 6).

Les pertes sont appliquées immédiatement.

Chaque perte réduit une unité terrestre ennemie d'un pas. Certaines unités terrestres ont besoin de subir 2 pertes avant d'être réduites d'un pas (7.7.8).

Après avoir lancé les dés, une unité d'artillerie est immédiatement réduite d'un pas (faites-la pivoter en sens contraire) pour simuler la dépense de munitions (une artillerie à 4 pas est réduite à 2 pas après avoir tiré).

*N'oubliez pas que l'artillerie dans un hex de combat doit tirer. L'artillerie à 0 pas ne peut plus tirer.*

#### 7.7.5 Etape de Combat Terrestre

Après les tirs de l'artillerie de l'attaquant et du défenseur, toutes les autres unités terrestres tirent. Le défenseur tire en premier. Ce combat n'est pas simultané.

Chaque unité terrestre lance 1 dé par pas.

Pour la détermination de la puissance de feu de chaque unité, consultez le Tableau de Niveau Tech.

Les pertes sont appliquées immédiatement.

Chaque perte réduit une unité terrestre ennemie d'un pas. Certaines unités terrestres ont besoin de subir 2 pertes avant d'être réduites d'un pas (7.7.8).

Ceci met fin au round de combat. Des rounds supplémentaires peuvent être livrés comme expliqué en 7.7.12.

#### 7.7.5.1 Note sur le Combat Aérien – Procédure d'Evacuation

Si des UT du joueur en phase (l'attaquant) entrent dans un hex de base aérienne où il n'y a que des unités aériennes ennemies au sol, celles-ci doivent immédiatement évacuer cette base : elles perdent 1 pas et doivent se rebaser dans une base aérienne amie à portée (s'il y en a une : 7.7.16). Si elles ne peuvent pas terminer leur évacuation, elles se rendent immédiatement.

#### 7.7.6 Modificateurs de Combat : Bonus/Malus

Le terrain dans l'hex de bataille modifie les valeurs de force de combat de l'attaquant et les valeurs de puissance de feu des unités terrestres du défenseur en ajoutant un *Bonus* au défenseur ou un *Malus* à l'attaquant.

Ajouter 1 Bonus signifie que l'unité obtient une meilleure puissance de feu : sa chance de toucher est augmentée de +1.

*Exemple : Les tanks soviétiques se défendent normalement à 5 & 6. Avec 1 Bonus, ils se défendent à 4-6.*

Ajouter 1 Malus fonctionne de façon opposée et réduit la force de combat de l'unité : l'unité lance la moitié de son nombre de dés (fractions arrondies à l'inférieur).

Les éléments de terrain affectent les unités terrestres en attaque et leur puissance de feu AA, mais pas les unités de soutien (artillerie et QG), ni les unités aériennes. Certains autres, comme les bunkers et les forteresses affectent *toutes* les unités en attaque (pour plus de détails, voir en-dessous du Cadre 1 ou le Tableau des Modificateurs de Terrain sur la carte).

Le combat aérien a lieu dans les airs et n'est par conséquent pas affecté par le terrain. Le combat air-sol n'est pas non plus affecté par le terrain (mais il sera affecté par le mauvais temps et la reconnaissance aérienne avec les REGLES AVANCEES).

Généralement, seul le combat terrestre et la puissance de feu AA est affectée par le terrain.

D'autres circonstances ajoutent Bonus ou Malus (voir RA et RO).

Lorsqu'ils sont donnés à la même unité en même temps, les joueurs peuvent se mettre d'accord sur le fait qu'un Bonus annule un Malus et vice versa (cet accord doit être fait en début de partie et respecté jusqu'à la fin).

*Exemple : Un corps de montagne TECH 1 avec 4 pas attaque dans un hex de montagne et reçoit 1 malus et 1 bonus. Au lieu de lancer 2 dés à 5&6, il peut lancer ses 4 dés à 6.*

#### 7.7.7 Modificateurs Cumulatifs

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

*Exemple 1 : Une unité de chars à 5 pas allemande attaque normalement avec 5 dés. Si elle obtient un Malus, elle ne lancera que la moitié de ses dés, soit 2 dés. Si elle obtient 2 Malus, par exemple en attaquant dans un hex de forêt en traversant une rivière, sa force de combat est divisée par 4 et par conséquent réduite à 1 dé (le minimum).*

*Exemple 2 : Une unité d'infanterie TECH 1 en défense touche à 6. Si elle se défend dans un hex de forêt qui est aussi une ville majeure et derrière une rivière, elle reçoit 1 Bonus pour la rivière plus 1 Bonus pour la ville majeure et par conséquent touche sur 4-6.*

*Avec le même exemple, l'attaquant obtient 1 Malus pour la rivière, 1 Malus pour la forêt et 1 Malus pour la ville majeure.*

**Mélanger les dés :** Si deux unités ou plus du même hex obtiennent le même malus en même temps, additionnez d'abord leurs pas puis réduisez le total de moitié. Si le résultat permet au joueur de lancer un dé de plus qu'avec des calculs séparés avec un malus pour chaque unité seule, alors ce dé en excès est lancé par l'unité la plus faible.

*Exemple : Une unité blindée à 3 pas touche sur 5-6 et une unité d'infanterie à 3 pas touche à 6. Si elles attaquent toutes deux un hex de forêt (1 malus), lancez 3 dés (2x3/2) et non juste 2 (3/2 + 3/2, tous deux arrondis à l'inférieur). L'un de ces dés touche à 5-6, les deux autres à 6.*

## CADRE 1 : Modificateurs de Combat

### Unités de Combat Terrestres

**Forêts, Collines, Montagnes, Marais :** Toutes les UCT en attaque (et leur AA) sauf l'artillerie obtiennent 1 Malus.

**Rivières :** Au premier round de combat, toutes les UCT (et leur AA) qui attaquent à travers une rivière ont 1 Malus et, si toutes les UT traversent une rivière, les UCT en défense mais pas leur AA reçoivent 1 Bonus.

**Villes Majeures :** Toutes les UCT (et leur AA) qui attaquent ont 1 Malus et toutes les UCT en défense sauf AA ont 1 Bonus.

**Flèches Rouges, Détroits :** Au premier round de combat, toutes les UCT (et leur AA) qui attaquent à travers des flèches rouges ont 2 Malus et, si toutes les UT en attaque traversent le détroit, alors toutes les UCT en défense sauf AA et l'artillerie ont 1 Bonus.

*N'oubliez pas : Si le joueur en phase ne contrôle pas les deux hex connectés, seules les unités de classe infanterie peuvent traverser ces hex particuliers (7.5.5).*

**Plaines, Sites de Bataille Hist., Villes Mineures :** Ces éléments ne causent aucun

modificateur, mais l'autre terrain dans l'hex oui.

*Exemple : Un hex de ville mineure qui est aussi un hex de forêt donnera les mêmes modificateurs qu'un hex de forêt.*

### Toutes les Unités

**Forteresses :** Leningrad ainsi qu'Oranienbaum et Sébastopol sont des hex de forteresses très difficile à conquérir s'ils sont bien défendus.

Toutes les UT et UA en attaque ont 2 Malus (force de combat divisée par 4), toutes les UCT en défense sauf AA ont 2 Bonus.

Le Canon de Siège Lourd Gustave allemand n'est affecté par aucun Malus lorsqu'il attaque un hex de forteresse. A la place, il reçoit 1 Bonus (26.0) et peut se surempiler.

Si une forteresse tombe aux mains de l'ennemi, elle devient immédiatement un bunker. Elle ne peut pas être reconstruite dans BITE.

**Bunkers** (Hanko, le mur tatar à Armjiansk, Solone Ozero) : Bien que de nombreuses tranchées et fortifications de types différents ont été construites pendant la guerre sur le Front de l'Est, seules certaines sont indiquées dans le jeu.

Toutes les UT et UA en attaque ont 1 Malus tandis que toutes les UCT en défense sauf AA reçoivent 1 Bonus.

Le Canon de Siège Lourd Gustave allemand n'est affecté par aucun Malus lorsqu'il attaque un hex de bunker. A la place, il reçoit 1 Bonus (26.0) et peut se surempiler.

Si un bunker tombe aux mains de l'ennemi, il est immédiatement détruit et ne peut pas être reconstruit dans BITE.

*Note : L'hex de Solone Ozero est un hex de bunker et aussi un hex de marais.*

### 7.7.8 Pertes

Les pertes sont notées en pivotant une unité dans le sens contraire un nombre de fois égal au nombre de pertes subies. Donc, les pertes réduisent le nombre de pas d'une unité et par conséquent sa force de combat.

Certaines unités (celles dont la différence arithmétique est de 2 et non 1) doivent subir 2 pertes pour être réduites d'1 pas. Si une telle unité subit une perte qui ne lui fait pas perdre un pas immédiatement, celle-ci est marquée avec un dé, ou en réorientant l'unité d'un quart de tour (45°) et est reportée pour les rounds ultérieurs de ce combat. Lorsque l'unité subit sa prochaine perte, elle est réduite d'1 pas.

### 7.7.9 Répartition des Pertes

A moins que le camp n'ait qu'une seule unité impliquée dans le combat, les pertes peuvent être réparties parmi les différentes unités. L'unité la plus forte doit toujours être touchée

(réduite) en premier. Si deux unités ont la même force, c'est le propriétaire qui choisit.

### 7.7.10 Elimination des Unités

Une unité de combat est éliminée et retirée de la carte lorsque le nombre de pertes subies est égal ou supérieur à son nombre de pas.

*Exemple : Si une unité d'infanterie à 1 pas subit 1 perte, elle est immédiatement éliminée.*

La plupart des unités de soutien (comme l'artillerie et certaines autres) ont 0 pas et ne peuvent pas être éliminées de cette façon. Elles restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient combattues seules par des UCT ennemies.

### 7.7.11 Allocation des Pertes en Excès

Si les unités d'une faction qui sont engagées en combat ont été éliminées et que toutes les pertes n'ont pas pu être distribuées, toutes les pertes et « demi-pertes » en excès sont perdues à la fin du combat dans cet hex de bataille.

### 7.7.12 Rounds de Combat Supplémentaires

A moins que les unités engagées de l'un ou des deux camps soient éliminées, ou que l'un des camps décide de retraiter (le défenseur choisit toujours en premier), les joueurs doivent livrer un round de combat supplémentaire en commençant par l'étape de combat anti-aérien 7.7.2.

Les rounds de combat ultérieurs suivent les mêmes procédures et règles qu'au premier round de combat en commençant à l'étape de Tir Anti Aérien.

### 7.7.13 Retraites

Après avoir terminé n'importe quelle étape de combat, le défenseur en premier, puis l'attaquant, ont le choix de faire retraiter n'importe quel nombre d'UA hors de l'hex de bataille, tandis que les UT ne peuvent retraiter qu'après l'étape de combat terrestre.

Si aucun camp ne retraite, il y aura un autre round de combat.

### 7.7.14 Mouvement de Retraite

Le joueur qui contrôle déplace une UT qui retraite dans un hex adjacent et retraite une UA dans un hex de base aérienne à portée.

S'il y a plusieurs unités qui retraitent, elles peuvent être réparties sur un nombre quelconque d'hexs adjacents (ou de bases aériennes), du moment que les hexs de retraitent se conforment à 7.7.15-16.

Les unités ne peuvent retraiter que dans des hexs sûrs. Aucune unité ne peut retraiter en ZDC ennemie ni dans les hexs partiels de bord de carte.

Le mouvement de retraite est « gratuit », il ne coûte aucun PM.

## 7.7.15 Retraite des Unités Terrestres

L'hex de retraite adjacent aux UT :

a. doit être dans une direction telle que si l'unité continuait à se déplacer dans cette direction d'une distance illimitée, elle pourrait atteindre une source de ravitaillement, sans aller au-delà ni passer à travers :

- un hex entièrement rempli d'eau,
- une ZDC ennemie,
- une ville sous contrôle ennemi,
- un hex occupé par une unité ennemie (même si c'est une UA effectuant une mission aérienne),
- un autre hex de bataille ;

Ou l'hex de retraite adjacent :

b. peut être un hex dans n'importe quelle direction ne contenant que des unités amies ou une ville amie (forteresse, majeure ou mineure).

Si ces deux conditions ne peuvent pas être remplies, l'unité ne peut pas retraiter.

## 7.7.16 Retraite des Unités Aériennes

Les unités aériennes retraitent vers un hex de base aérienne à portée (5 hexs pour les chasseurs, 10 hexs pour les bombardiers et 15 hexs pour les bombardiers soviétiques à longue portée). Si elles sont incapables d'atteindre un hex de base aérienne, elles sont éliminées.

## 7.7.17 Retraite et Surempilement

Les unités ne peuvent pas se surempiler à cause de leur retraite. Les UT et UA qui sont incapables d'atteindre un hex de retraite autorisé sont immédiatement éliminées.

## 7.7.18 Unités Engagées en Retraite

Les UA peuvent retraiter hors de l'hex de bataille après n'importe quelle étape de combat, tandis que les UT ne peuvent retraiter hors du combat QUE après l'étape de combat terrestre.

En combat aérien et terrestre, l'attaquant et/ou le défenseur peuvent retraiter quelques unes ou toutes leurs unités après chaque round de combat.

Le défenseur choisit toujours de retraiter en premier, puis l'attaquant choisit de rester ou de retraiter.

*N'oubliez pas : Toute unité qui choisit de retraiter mais qui en est incapable est éliminée.*

## 7.8 Phase de Blitz

Le Blitz est le meilleur moyen de poursuivre et détruire des unités qui ont survécu et réussi à fuir la première attaque. Seules les unités blindées qui ont attaqué pendant la Phase de Combat peuvent faire un Blitz.

Les unités de tanks et de QG blindés soviétiques ainsi que toutes les unités blindées (tanks, tankettes et QG blindés)

allemandes peuvent dépenser 1 PM supplémentaire pour se déplacer dans un hex adjacent, même s'il est occupé par l'ennemi (dans ce cas, un nouveau combat a lieu : le combat de blitz).

Les tankettes soviétiques doivent atteindre TECH 2 pour obtenir cette capacité.

Les unités aériennes et d'artillerie TECH 2 engagées dans le combat d'origine peuvent suivre les unités blindées dans cette poursuite.

L'attaquant peut effectuer le mouvement de Blitz et combattre dans l'ordre qu'il souhaite. Il peut déplacer ses unités en Blitz dans un ou plusieurs hexs vides ou occupés par l'ennemi comme il l'entend, du moment qu'il est capable de payer un coût de 1 PM supplémentaire par unité.

Une attaque Blitz est résolue comme une attaque normale, sauf que le joueur hors phase ne peut pas réagir avec ses UA (mais il le peut avec ses unités en Mode Réserve, RO 31.0).

Le Blitz n'est pas autorisé pendant les tours de mauvais temps (car aucun hex ne coûte seulement 1 PM).

## 7.8.1 Rebasement des Unités Aériennes

A la fin de cette phase, toutes les UA qui ont été engagées en combat et qui ont survécu doivent se rebaser comme décrit en 7.7.16 (le défenseur en premier).

Lorsque c'est terminé, aucune base aérienne ne devrait contenir plus d'une UA. Si ceci se révèle impossible, le joueur qui contrôle doit éliminer les UA en excès.

## 7.9 Phase de Statut de Ravitaillement Final

Toute unité marquée comme « non ravitaillée » avec un baril blanc pendant la Phase de Ravitaillement (7.2) doit à nouveau vérifier son ravitaillement.

Si l'unité est maintenant ravitaillée, retirez le baril blanc.

Si elle n'est toujours pas ravitaillée, elle doit se rendre et est retirée de la carte avec le baril blanc (4.5).

*N'oubliez pas : Les unités à 0 pas ne se rendent pas ; elles doivent être engagées et détruites.*

Dans les REGLES DE BASE, le joueur hors phase gagne 1 PP jaune pour chaque unité qui se rend ; dans les REGLES AVANCEES, la couleur du PP dépend de l'unité qui se rend.

## 7.10 Phase d'Exploitation Blindée

La Phase d'Exploitation Blindée consiste à déplacer les unités blindées du joueur en phase (et aucune autre unité) une seconde fois pour le tour.

Seules les unités de tanks et de QG Blindés soviétiques, ainsi que toutes les unités blindées allemandes (tanks, tankettes et QG Blindés) sont éligibles pour l'exploitation pendant les tours de 1941. Les tankettes soviétiques doivent atteindre TECH 2 pour gagner le même avantage que les allemands. Cet événement est prévu pour se produire en novembre 1942.

Une unité doit être ravitaillée au début de cette phase pour pouvoir se déplacer (l'unité peut devenir non ravitaillée pendant ou après cette phase, mais pas au début). Vérifiez normalement le statut de ravitaillement, et marquez les unités blindées non ravitaillées avec un baril blanc, bien qu'aucune unité blindée ne sera éliminée à la fin de la phase d'exploitation.

Les unités blindées ravitaillées se déplacent normalement, exactement comme dans la Phase de Mouvement, en utilisant leur pleine Capacité de Mouvement. Cependant, elles ne peuvent pas engager le combat et par conséquent ne peuvent pas entrer dans un hex contenant une unité ennemie.

Ensuite, retirez les barils blancs (s'il y en a).

## 7.11 Phase de Victoire

Vérifiez les conditions de victoire et de reddition du scénario. Appliquez-les immédiatement.

Les Allemands, les Finlandais, les Roumains, les Slovaques et les Hongrois se rendent maintenant si leur capitale est contrôlée par l'ennemi : vérifiez le statut de contrôle de Berlin, d'Helsinki, de Bucarest, de Bratislava et de Budapest ; en cas de contrôle ennemi, retirez définitivement de la carte toutes les unités de la puissance de l'Axe qui se rend.

Dans les REGLES DE BASE, l'Italie se rend à la fin de septembre 1943.

Si l'Allemagne se rend, la partie prend fin immédiatement avec une victoire décisive soviétique (mort subite).

Ensuite, avancez le Jeton Compte-Tours sur la piste des tours dans la case suivante.

## REGLES AVANCEES

### 8.0 ZDC

Dans les REGLES AVANCEES, les ZDC ne s'étendent pas à travers les rivières non gelées, ni dans une ville majeure, bunker ou forteresse (même si elle n'est pas occupée par des unités ennemies) ennemie, sauf si la ville majeure/bunker/forteresse est vide et complètement encerclé par des unités amies/ZDC.

## 9.0 METEO

La plupart des tours ont une météo fixe : bonne = soleil, mauvaise = pluie ou neige. Les mois de mai et d'octobre ont besoin d'un

jet de dé pour déterminer si la météo est bonne ou mauvaise (pluvieuse).

Le joueur soviétique lance un dé pour la météo :

1-3 : Bonne 4-6 : Mauvaise (pluie)

### 9.1 Effets de la Météo sur les Lignes de Ravitaillement

Le mauvais temps réduit toutes les lignes de ravitaillement à 2 hexs.

### 9.2 Effets de la Météo sur le Mouvement

Le mauvais temps interdit le blitz et affecte le mouvement :

**Pluie** : Tous les hexs coûtent 3 PM et il est impossible de traverser le détroit du Kerch.

Les unités aériennes ne peuvent pas faire de mission de combat par temps de pluie, mais elles peuvent toujours se rebaser. Toutefois les tentatives de reco aérienne sont toujours possibles (RO 19.0).

**Neige** : Tous les hexs de plaine, forêt et marais coûtent 2 PM tandis que tous les hexs de colline et de montagne coûtent 3 PM.

Tous les ports de la Mer Blanche, du Golfe de Botnie, du Golfe de Finlande et de la Mer d'Azov gèlent pendant un tour de neige. Ils sont indiqués par une ancre blanche.

Les actions suivantes sont interdites dans ces eaux et entre les ports gelés (au départ et à l'arrivée) :

- tout type de mouvement naval (RO 18.0).
- transport naval des ressources (PP).
- Ravitaillement.

### 9.3 Effets de la Météo sur le Combat

**Pluie** : Par temps de pluie, les unités aériennes ne peuvent faire aucune mission d'attaque, mais elles peuvent se rebaser librement.

Toutes les UCT en attaque et l'AA en défense ont 1 Malus, toutes les UCT en défense reçoivent 1 Bonus.

Les UST ne sont pas affectées.

**Neige** : Pendant les tours de neige, le ciel est bouché. Toutes les UA, AA et UCT en attaque ont 1 Malus.

Les UST ne sont pas affectées.

Les rivières sont considérées gelées et n'ont aucun effet sur le combat, ni pour l'attaquant, ni pour le défenseur.

*N'oubliez pas : Toutes les unités finlandaises et soviétiques ainsi que les unités de montagne de l'Axe ne subissent pas les pénalités de combat par temps de neige, mais elles subissent les pénalités de mouvement et de ravitaillement.*

## 10.0 UNITES D'ELITE

Les Soviétiques et les Allemands ont des unités d'élite. Ces unités étaient hautement

entraînées et fortement équipées avec les meilleures armes disponibles.

De plus, leur moral était très élevé et elles étaient dirigées par les meilleurs commandants.

### Unités d'élite allemandes :

- 22<sup>e</sup> Division d'Infanterie Aéroportée
- 7<sup>e</sup> Division Volante
- Corps de Tanks Grossdeutschland (GD)
- Corps de Tanks « Hermann Göring » (HG)
- Toutes les unités SS

### Unités d'élite soviétiques :

- Toutes les unités de la Garde (*Sowjetskaja gwardija*)
- Toutes les unités d'Infanterie de Marine

Les unités de la Garde soviétiques et les unités allemandes GD/HG/SS reçoivent 1 Bonus en attaque, tandis que l'infanterie de marine soviétique ; la 22<sup>e</sup> Aéroportée et la 7<sup>e</sup> Volante (et leur AA) reçoivent 1 Bonus en défense.

Les unités de la Garde soviétiques sont aussi des formations pleinement motorisées qui ont 4 PM dès le début au lieu de 3 PM (donc les unités de cavalerie de la Garde ont 5 PM).

Toutefois, les unités de la Garde soviétiques peuvent être réparées lorsqu'elles sont encore en jeu mais ne peuvent pas être reconstruites une fois détruites.

## 11.0 PRODUCTION AVANCEE

En utilisant les règles de production avancées, les joueurs reçoivent des ressources supplémentaires (quelques PP jaunes de plus) et aussi des PP blindés (rouges), aériens (bleus), marins (blancs) et pétroliers (noirs). Bien que presque tous les PP soient représentés par des cubes en bois de différentes couleurs, le pétrole est représenté par des cylindres en plastique noir. Les PP blancs ne sont pas utilisés dans BITE.

Consultez les scénarios pour plus de détails sur le nombre de PP reçus par joueur à chaque tour.

Toutefois, pour réparer ou reconstruire une unité de classe infanterie, il n'y a aucune différence avec les règles de production de base. Par contre, pour réparer ou reconstruire les unités blindées, aériennes, de marine et QG, pour chaque PP générique jaune dépensé, 1 PP spécifique rouge, bleu, blanc ou noir doit être dépensé par pas noir :

- Infanterie : 1 jaune
- Blindé : 1 jaune +1 rouge
- Aérien : 1 jaune +1 bleu
- Marine : 1 jaune

- QG : 1 jaune +1 noir

*N'oubliez pas : Les pas blancs coûtent 2 PP de chaque type, les pas rouges 3 PP. Les pas bleus ne peuvent toujours pas être réparés ni reconstruits.*

### 11.1 Centres de Population, Miniers et Pétroliers

**Centres de Population** : Ce sont les villes majeures avec une haute densité urbaine fournissant beaucoup de main d'œuvre pour le recrutement militaire et le travail à l'usine.

*Exemple : Leningrad a 2 mains d'œuvre, donc elle fournit 2 PP jaunes par tour.*

**Centre Miniers** : Ce sont les mines où les ressources naturelles comme le charbon, le fer, le cuivre, le nickel et la bauxite sont extraites pour la production de l'armement.

*Exemple : Kerch produit 1 PP jaune par tour.*

**Centres Pétroliers** : Ce sont les champs pétrolifères et/ou les usines allemandes d'hydrogénisation où le pétrole est extrait.

*Exemple : Les champs pétrolifères de Maykop produisent 5 PP noirs par tour.*

### 11.2 Usines

Il y a 4 types d'usines dans le jeu :

- **Usines de blindés** (en rouge) où sont produits tanks, tankettes et QG blindés.

*Exemple : Les usines de Leningrad produisent 3 PP rouges par tour.*

- **Usines d'avions** (en bleu) où sont produits les chasseurs, les bombardiers et les QG Aériens.

*Exemple : Les usines de Moscou produisent 3 PP bleus par tour.*

- **Chantiers navals** (en blanc) où sont produits les flottes et les QG de marine.

*Exemple : Le chantier naval d'Oranienbaum produit 1 PP blanc par tour.*

*Note : Les chantiers navals n'ont pas d'utilité particulière dans BITE.*

- **Usines d'Hydrogénisation** (en noir, uniquement en Allemagne) où est produit le pétrole de synthèse allemand. Seuls les allemands sont autorisés à construire ce type d'usine.

*Exemple : Les usines d'hydrogénisation de Police produisent 2 PP noirs par tour.*

*Note : Seules les usines imprimées dans des cercles sur la carte sont fonctionnelles et produisent des ressources.*

Les puissances mineures de l'Axe peuvent acheter et placer une unité blindée/aérienne dans leur capitale, même si elles n'ont pas d'usine bleue/rouge.

Les points de production peuvent être économisés d'un tour à l'autre, mais les PP rouges, bleus, blancs et noirs doivent chacun être économisé avec 1 PP jaune.

Donc si un joueur n'a plus que des PP colorés à la fin d'un tour (2 bleus par exemple), il doit les défausser sans pouvoir les utiliser.

Pour qu'un PP puisse être reçu et utilisé, le centre de ressources doit être ravitaillé par connexion ferroviaire ou une route navale bleue jusqu'à la source de ravitaillement principale

Seule l'Allemagne, en tant que leader de l'Axe peut recevoir et utiliser les PP capturés (comme Petsamo par exemple).

*Note : Les partisans soviétiques dans un hex de centre de ressources, de port ou de rail peuvent bloquer le transport des PP vers ou depuis les centres de production (28.0).*

### 11.3 Jet de Dé des Mines

Si un PP est connecté à la source de ravitaillement principale uniquement par une route navale bleue traversant des eaux minées (mer d'Azov, mer Noire, Golfe de Finlande), il est soumis à un jet de dé des mines :

- 1-5 : Le transport est réussi, le PP est reçu.
- 6 : Le transport a échoué, le PP est perdu.

*Exemple : En juin 1942 le joueur de l'Axe contrôle le centre minier du Kerch. Cependant, un partisan soviétique est placé dans l'hex de voie ferrée au sud de Solone Ozero, empêchant le PP d'être connecté par rail jusqu'à Berlin. Aussi, même si le port du Kerch n'est pas gelé en juin, ce n'est pas un port majeur ; donc le joueur de l'Axe ne peut pas transporter le PP par mer.*

*Si l'Axe avait aussi contrôlé Sébastopol, alors un jet de mines aurait eu lieu : sur un 6, le PP aurait été perdu, sinon il aurait été transporté avec succès à Berlin.*

## 12.0 RAVITAILLEMENT AVANCE

### 12.1 Ravitaillement de Siège : Capitales et Ports

Les unités dans un port (1 unité max dans les ports mineurs, 4 dans les ports majeurs et 5 dans les mulberries) ou dans leur propre capitale (4 unités max) qui sont entièrement encerclées par des unités ennemies et/ou des ZDC ennemies sont en ravitaillement de siège.

Ces unités sont marquées « non ravitaillées » et ne peuvent pas être réparées, mais à la fin du tour, elles perdent 1 pas au lieu de se rendre.

Lorsqu'il ne leur reste plus qu'un pas, elles se rendent comme les autres unités.

*N'oubliez pas : Les unités à 0 pas ne se rendent pas, elles doivent être engagées/détruites.*

### 12.2 Ravitaillement de Forteresse : Sébastopol

Les unités assiégées dans l'hex de la forteresse de Sébastopol sont marquées « non ravitaillées » et traitées comme toutes les autres unités non ravitaillées : elles ne peuvent pas être réparées, ne peuvent pas attaquer et ont leurs PM réduits de moitié. Toutefois, elles ne perdent aucun pas à la fin du tour et ne se rendent pas.

*Conseil : Sébastopol peut être assiégée afin d'éviter que les unités assiégées puissent être réparées.*

### 12.3 Ravitaillement de Forteresse : Leningrad et Oranienbaum

(La poche de Leningrad)

Leningrad a été assiégée par l'Axe, mais la ville a réussi à résister douloureusement pendant 900 jours, grâce à la route de ravitaillement spéciale Дорога жизни (la route de la vie) ouverte à travers le lac Ladoga.

Leningrad/Oranienbaum sont assiégées lorsque tous les hexs adjacents sont sous contrôle de l'Axe ou dans une ZDC de l'Axe (hexs de la poche de Leningrad : traitez ces 2 hexs comme un seul pour cette règle uniquement).

Si Leningrad peut tracer une ligne de ravitaillement valide à travers le lac Ladoga jusqu'à Volkhov, puis de Volkhov via le rail jusqu'en Sibérie, alors les hexs de la poche sont considérés comme étant en ravitaillement spécial de la forteresse de Leningrad.

La route de la vie est toujours en service, même pendant les tours de neige (bien que les PP de Leningrad ne puissent pas transiter par les ports gelés, comme d'habitude).

Les unités soviétiques dans les hexs de Leningrad/Oranienbaum qui sont ravitaillées par la route de la vie sont marquées « non ravitaillées » et sont traitées comme les autres unités non ravitaillées : elles ne peuvent pas attaquer et leurs PM sont réduits de moitié, mais elles peuvent être réparées et de nouvelles unités peuvent être construites à Leningrad en utilisant uniquement les PP jaunes et rouges de Leningrad. Cependant, ces unités non ravitaillées ne perdent aucun pas à la fin du tour et ne se rendent pas.

Si la route de la vie est perdue, toutes les unités ravitaillées par Leningrad et Oranienbaum sont considérées comme étant en ravitaillement de siège (12.1).

### 12.4 Capacité d'Attaque Améliorée des Unités Terrestres TECH 2&3 « Non Ravitaillées »

Les unités terrestres TECH 1 non ravitaillées subissent toujours toutes les pénalités déjà décrites dans les REGLES DE BASE (4.4). A l'opposé, les unités mieux entraînées et mieux équipées sont plus à même de supporter ce genre de situation.

*Exemple : La 6<sup>e</sup> Armée allemande était une formation d'élite. Elle a été encerclée à Stalingrad vers la mi-novembre 1942 et a été capable de combattre jusqu'à février 1943.*

Les unités terrestres TECH 2&3 avec un baril « non ravitaillé » ont leurs PM réduits de moitié, mais elles peuvent faire une Attaque Désespérée pour tenter de percer les lignes ennemies et restaurer leur statut de ravitaillement.

#### 12.4.1 Attaque Désespérée

Une Attaque Désespérée est la seule façon d'attaquer pour les unités terrestres TECH 2&3 non ravitaillées : elles attaquent normalement, mais si elles ne réussissent pas à vider l'hex après le premier round de combat terrestre, elles se rendent immédiatement.

Les unités blindées non ravitaillées peuvent tenter une Attaque Désespérée même sans activation de QG supplémentaire (13.0).

C'est le seul cas où l'artillerie et les autres unités à 0 pas doivent se rendre !

### 12.5 Reddition

Dans BITE, une unité qui se rend donne des PP à l'adversaire : une unité de classe infanterie ainsi qu'une unité de marine (blanche) donnent 1 PP jaune chacune, tandis que les autres unités donnent 1PP jaune plus 1 PP en fonction du type de l'unité qui se rend : rouge, bleu ou noir (11.0).

## 13.0 QG, CARBURANT, MOUVEMENT

Les unités blindées et aériennes ont besoin de grandes quantités de carburant pour se déplacer et combattre à pleine puissance. Ce carburant peut être fourni par un QG tactique (Blindé ou Aérien), ou un QG stratégique approprié qui est activé dans ce but.

Le joueur en phase peut activer son QG au moment où il le souhaite.

### 13.1 QG Tactique Approprié

Les QG Blindés (rouges pour les Soviétiques, noirs pour les Allemands) déplacent uniquement les unités blindées, tandis que les QG Aériens (bleus pour la Luftwaffe allemande et la VVS soviétique) ne déplacent que les unités aériennes.

*N'oubliez pas : Pour le joueur de l'Axe, les QG Blindés et Aériens d'une puissance de l'Axe ne peuvent pas déplacer les unités*

d'une nationalité différente. Seul le FHQ allemand peut déplacer toutes les unités de l'Axe, quel que soit leur type ou leur nationalité, mais en quantité limitée (13.8.2).

### 13.2 Ravitaillement des Unités Blindées et Aériennes

Les unités blindées (tanks, tankettes, mais aussi les QG Blindés non activés) et les unités aériennes (chasseurs et bombardiers) sont pleinement ravitaillées *uniquement* si le joueur qui contrôle active un QG approprié en le révélant (en le penchant vers l'avant, face visible). Dans ce cas, elles peuvent se déplacer de toute leur capacité de mouvement et peuvent attaquer normalement.

### 13.3 Portée des QG

Pour se déplacer à pleine capacité de mouvement et attaquer, une unité doit être à une portée maximum de 5 hexs du QG activé approprié (ou doit être commandée par un QG stratégique).

Ces hexs doivent être amis, ils ne doivent pas être en ZDC ennemie, ni être des hexs d'eau profonde.

Le joueur en phase peut déplacer un QG jusqu'à sa pleine capacité de mouvement puis l'activer.

Le joueur hors phase peut activer ses QG Aériens (s'ils ne sont pas déjà engagés en combat) pendant la Phase de Réaction du Défenseur (7.6) afin de faire voler ses unités aériennes, mais il ne peut pas déplacer les QG : chaque QG doit être activé dans l'hex où il est.

Lors des tours de mauvais temps, la portée des QG est réduite à 3 hexs.

### 13.4 Nombre d'Unités à Déplacer

Les joueurs peuvent déplacer un nombre d'unités égal au montant actuel des barils de pétrole du QG activé (Points d'Actions).

*Exemple : Un QG avec 4 pas/barils a 4 Points d'Actions, il peut donc déplacer un maximum de 4 unités (1 unité par baril).*

### 13.5 Ravitaillement Limité

Sans l'activation d'un QG, toutes les unités blindées sont considérées en *ravitaillement limité* : elles ne peuvent pas attaquer et ont leurs PM réduits de moitié.

Une unité blindée en ravitaillement limité peut seulement tenter une Attaque Désespérée si elle est aussi non ravitaillée. Dans ce cas, l'unité a ses PM divisés par quatre, et si elle ne réussit pas à vider l'hex de bataille après le premier round de combat, elle doit immédiatement se rendre aux forces ennemies.

Les unités aériennes ont besoin de l'activation d'un QG pour le mouvement de combat, pas pour le rebaselement.

**Commandement limité :** Si un QG est marqué non ravitaillé, il peut toujours être activé mais fonctionne à demi-efficacité. Quoi qu'il en soit, un QG non ravitaillé peut toujours déplacer 1 unité.

*Exemple : Un QG non ravitaillé avec 4 pas peut déplacer seulement 2 unités. Un QG non ravitaillé avec 3 pas ne peut déplacer qu'une seule unité.*

### 13.6 Désactivation des QG

A la fin de la phase de Blitz, tous les QG activés doivent être désactivés en les réduisant d'1 pas puis en les relevant pour les dissimuler.

Les QG activés avec 1 pas sont automatiquement retirés du jeu lors de la désactivation. Ils peuvent être reconstruits lors des tours ultérieurs.

### 13.7 Blitz et Exploitation

Les unités blindées, d'artillerie et aériennes peuvent faire un Blitz sans nécessiter l'activation d'un QG supplémentaire.

Pendant la Phase d'Exploitation Blindée, l'activation des QG Blindés (mais pas celle du QG Suprême national !) est toujours nécessaire pour déplacer les unités blindées.

Pour cette raison, les unités blindées hongroises et roumaines ne peuvent pas bouger pendant cette phase, sauf si elles ont été mises en Mode Réserve (RO 31.0) pendant la Phase de Mouvement.

### 13.8 QG Stratégiques

Le QG Suprême national (FHQ allemand, Stavka soviétique, et les QG des autres puissances de l'Axe, 13.8.3) et le QG de Marine soviétique (18.0) sont des QG stratégiques. Ils ont une portée de commandement illimitée (ignorez les limites de portées de 13.3) et des capacités spéciales. Leur activation a lieu pendant la phase de MFS. Ils peuvent faire un nombre d'actions égal à leurs points d'actions.

#### 13.8.1 Stavka Soviétique

La Stavka (*Commandement Principal des Forces Armées de l'URSS*) représente le Haut Commandement Soviétique.

Elle peut être activée pour effectuer un nombre d'actions égal à son nombre de pas. Les actions peuvent être choisies dans la liste ci-dessous, mais pas plus d'1 action de chaque type ne peut être effectuée par activation :

- Déplacer 1 unité blindée comme si elle était pleinement ravitaillée.
- Déplacer 1 unité aérienne comme si elle était pleinement ravitaillée.
- Déplacer 1 unité non ravitaillée comme si elle était pleinement ravitaillée.
- Faire 1 mouvement stratégique ferroviaire (7.4).

- Faire 1 mouvement naval (RO 18.0).
- Lancer 1 assaut d'infanterie aéroportée (RO 23.0).
- Mettre 1 UT en Réserve (*Motorisation 31.0*).

La Stavka est placée à Moscou et ne peut jamais en sortir. Si Moscou tombe, la Stavka est éliminée et peut être reconstruite à Chelyabinsk. Si Moscou n'est pas ravitaillée ou perdue, la capacité de MSF soviétique est réduite de 1, à 4 MSF par tour.

#### 13.8.2 FHQ Allemand

Le FHQ (*Führerhauptquartier*) était le Haut Commandement de la Wehrmacht en coopération avec l'OKW, l'OKH, l'OKL et l'OKM. Même si c'est un QG Suprême national, il dispose de règles différentes pour simuler ses opérations et ses actions simultanées dans les autres grands théâtres de la 2<sup>e</sup> G.M. (en Afrique, dans l'Atlantique et en Europe de l'Ouest par exemple).

Il doit être activé à chaque tour en début de tour et doit être réparé à chaque Phase de Production avant les autres unités.

Donc le FHQ sera toujours activé à sa force maximum (4), mais il ne peut effectuer que 2 actions spéciales différentes parmi celles listées ci-dessus.

Le FHQ est placé à Rastenburg (Prusse Orientale) et ne peut pas quitter l'hex. Si les soviétiques entrent dans n'importe quel hex d'Allemagne, le FHQ doit immédiatement être redéployé à Berlin sans coût de mouvement ni d'action. Il restera ensuite à Berlin jusqu'à la fin de la partie.

*Note : L'événement Volkssturm (RO 28.0) est automatiquement activé dans ce cas.*

#### 13.8.3 QG des Autres Puissances de l'Axe : Garibaldi (Italie), Mannerheim (Finlande), Antonescu (Roumanie) et Szombathelyi (Hongrie)

Les QG des leaders militaires des alliés mineurs de l'Axe fonctionnent de la même façon que la Stavka. Ils ont aussi 1 tentative de reconnaissance aérienne si vous jouez avec la reco aérienne : RO 19.0.

Ils ne peuvent être utilisés que pour déplacer leurs propres unités, pas les unités des autres nations alliées.

**Commandement Croisé de l'Axe :** Une fois activé, le FHQ peut aussi déplacer les unités des alliés de l'Allemagne. L'inverse n'est pas possible.

*Exemple : Le FHQ peut déplacer une unité italienne, mais Mannerheim ne peut pas déplacer une unité allemande ou italienne.*

## REGLES OPTIONNELLES

### 14.0 NOUVEAUX MODIFICATEURS DE TERRAIN

**Montagnes** : Aucune unité de classe blindée (tanks, tankettes et QG Blindés) n'est autorisée à se déplacer dans un hex de montagne.

De plus, par mauvais temps, seules les unités de montagne peuvent entrer dans les hexs de montagne.

Les unités de montagne dépensent 1 PM de moins lorsqu'elles entrent dans un hex de montagne ou de colline.

Les unités de montagne (mais pas leur AA) reçoivent 1 Bonus en défense et ignorent le Malus en attaquant un hex de colline ou de montagne. Ces modificateurs ne sont pas en plus des modificateurs précédents similaires.

**Marais** : Les unités de classe blindée obtiennent 1 Malus supplémentaire si elles attaquent des hexs de marais *non gelés*.

**Terrains non-montagneux** : Quelle que soit la météo, les unités de cavalerie ne dépensent jamais plus de 2 PM pour les hexs sans montagne/colline enneigée.

### 15.0 NOUVELLES USINES

Les joueurs peuvent décider de commencer la production de nouvelles usines afin d'améliorer leur production d'un type d'unité particulier.

- 1 usine rouge produit 1 PP blindé/tour.
- 1 usine bleue produit 1 PP aérien/tour.
- 1 usine noire est équivalente à 1 champ pétrolier et produit 1 PP pétrolier/tour (baril noir).

*N'oubliez pas : Seul le joueur allemand peut construire ce type d'usine.*

- Les usines blanches ne peuvent pas être construites dans BITE.

#### 15.1 Construction des Nouvelles Usines

Pour construire une nouvelle usine de n'importe quel type, 10 PP jaunes et 10 tours sont nécessaires. A chaque tour, pendant la Phase de Production, le joueur peut dépenser un maximum de 1 PP jaune pour construire la nouvelle usine. Il faut donc 10 PP jaunes et 10 tours (pas forcément consécutifs) pour terminer l'usine. Utilisez la Piste de Production de la faction sur la carte pour indiquer le statut de la construction.

Un joueur peut construire autant d'usines qu'il le désire.

Lorsqu'elle est terminée, la nouvelle usine est placée sur la carte dans une localisation déterminée au hasard par un jet de dé.

Utilisez la Piste de Production sur la carte pour choisir la localisation : après le jet de dé, le joueur choisit la localisation entre l'une

des deux localisations possibles. Si la localisation a déjà atteint ses limites pour ce type d'usine, alors c'est l'autre qui doit être choisie. Si les deux localisations ont atteint leurs limites d'usines, alors il faut relancer le dé jusqu'à ce que la nouvelle usine puisse être placée.

Lorsque les limites d'usines ont été atteintes dans toutes les localisations possibles (12 usines), alors le joueur peut librement choisir l'une de ses villes majeures pour la prochaine usine ; même si cela doit dépasser la limite d'usines de cette localisation.

La production d'une nouvelle usine pourra commencer au tour suivant la fin de production de la précédente.

*Exemple : Le joueur allemand veut une nouvelle usine de blindés. Il dépense 1 PP jaune et place une usine rouge dans la case « 1 » de la Piste de Production de l'Axe. A chaque tour suivant, il dépense 1 PP jaune supplémentaire pour finir son usine aussi vite que possible. Lorsqu'il atteint la case « 10 », l'usine est terminée. Le joueur allemand lance un dé et vérifie le résultat sur la Piste de Production de l'Axe. Il obtient un 2 : Kassel/Magdeburg. Comme Magdeburg a déjà atteint ses limites, Kassel doit être choisie.*

### 16.0 TERRE BRULEE

*« Nous ne devons pas laisser un seul kilo de grain ni même un seul litre de pétrole à l'ennemi. Les tactiques de guérilla doivent être utilisées : il est nécessaire de créer dans les régions envahies des conditions insupportables pour l'ennemi. Tous les travailleurs doivent défendre la Russie dans notre guerre patriotique contre le fascisme allemand. »*

(Joseph Staline, message radio du 3 juillet 1941)

Cette option permet au joueur soviétique de détruire automatiquement les centres pétroliers, miniers et de populations (mais pas les usines !) lorsqu'il se retire de ces hexs. S'il est difficile de se rappeler de ces destructions, prenez des notes.

A cause de cette stratégie, les centres détruits ne génèrent pas de PP pour le joueur de l'Axe au tour suivant leur conquête.

Chaque centre doit d'abord être réparé avant de pouvoir fonctionner correctement. La réparation est similaire à la construction de nouvelles usines (15.0) et nécessite 3 PP jaunes et 3 tours (1 PP/tour au maximum) pour chaque PP du centre détruit. Comme d'habitude, les tours n'ont pas besoin d'être consécutifs. Chaque PP réparé commence sa production à la prochaine Phase de Production du joueur qui contrôle.

*Note : Le joueur de l'Axe place 1 cube jaune ou un baril noir pour indiquer la progression de la réparation et un jeton Ressource/Champ Pétrolier Réparé lorsque c'est terminé.*

A cause de la puissance économique de l'URSS, les centres détruits sont immédiatement entièrement réparés s'ils sont reconquis par le joueur soviétique.

#### 16.1 Conquête des Usines

Les usines ennemies sont immédiatement détruites lorsqu'elles sont conquises et donnent 1 PP de leur type spécifique *une seule fois* au conquérant.

#### 16.2 Evacuation des Usines

En 1941 uniquement, le joueur Soviétique peut arrêter la production et évacuer une usine au coût de 3 MSF pendant la Phase de Mouvement Stratégique Ferroviaire.

Lors de l'évacuation, le joueur Soviétique place le pion usine approprié dans la case « 8 » de la Piste de Production soviétique et l'avance d'une case à chaque tour.

Lorsqu'elle atteint la case « 10 », la nouvelle localisation de l'usine est choisie aléatoirement comme pour les nouvelles usines, et l'usine évacuée est à nouveau prête pour la production.

### 17.0 NIVEAUX TECHNOLOGIQUES

Il y a 4 champs de recherches différents dans le jeu : infanterie, blindé, chasseur et bombardier.

Chaque champ est subdivisé en 3 niveaux de technologie (TECH). Plus le niveau est élevé, plus la vitesse, la puissance de feu et les capacités spéciales d'une unité sont élevées.

Dans BITE, les avancées technologiques ont lieu à des moments prédéterminés comme indiqué en 3.13. En conséquence, en jouant les scénarios longs et la campagne, une valeur fixe de PP jaunes (4 pour l'URSS, aucun pour l'Axe) doit être soustraite à chaque tour de son revenu total.

*Par exemple, l'Union Soviétique commence la campagne Dortmund avec 46 PP et non 50.*

#### 17.1 Niveaux Tech des Puissances Mineures de l'Axe

Les puissances mineures de l'Axe ne font pas leurs propres recherches. A la place, elles bénéficient des efforts de leur leader.

Les Niveaux Tech des Finlandais, Roumains, Hongrois et Slovaques sont inférieurs de 1 aux niveaux allemands correspondants (sauf les unités de classe infanterie finlandaises).

*Exemple : Dès que les allemands atteignent TECH 3 pour leurs unités blindées en juillet*

1943, les unités blindées roumaines ou hongroises atteignent TECH 2.

L'Italie, en tant que puissance majeure de l'Axe fait ses propres recherches, mais cela n'est pas représenté dans le jeu. L'Italie n'a donc aucune progression TECH dans ce jeu.

## 18.0 MOUVEMENT NAVAL

Il n'y a pas d'unités navales (navires) dans le jeu (sauf les 3 sous-marins de l'Axe).

Toutefois, les deux joueurs peuvent déplacer des unités terrestres par la mer depuis un port ami à un autre. Le port de destination doit être dans le même corps d'eau et le transport ne peut pas traverser de détroits incontrôlés (un détroit est contrôlé si le joueur contrôle tous ses hexs côtiers).

Seul le QG Suprême national (sauf pour la Finlande et la Hongrie) et le QG de Marine soviétique peuvent commander un tel mouvement avec une action spéciale de QG (13.8).

*Note historique : L'activité navale de l'Axe était très faible en Mer Noire et dans le Golfe de Finlande où la marine soviétique a été forcée de se réfugier dans les ports protégés de Leningrad et d'Oranienbaum pendant presque toute la guerre. La Mer Baltique était une sorte de « Lac de l'Axe ».*

### 18.1 Transport Naval des Unités Terrestres

Certaines eaux étaient fortement minées (Mer Noire, Mer d'Azov, Golfe de Finlande : voir les icônes de mines sur la carte). Donc le transport naval était risqué et par conséquent sujet à des jets de dé de mines (comme en 11.3). Lors du déplacement d'une unité terrestre par mer, lancez 1 dé :

- 1-3 : Mouvement réussi, l'unité atteint sa destination.
- 4&5 : Le transporteur touche une mine et est endommagé, l'unité perd 1 pas.
- 6 : Le transporteur touche une mine et coule, l'unité est éliminée.

### 18.2 Transport Naval des Ressources

La même procédure s'applique lors du transport de n'importe quel type de ressource (PP/Pétrole) par mer à travers des eaux fortement minées (ex : Mer Noire et Mer Baltique) ou à travers des eaux contrôlées par l'autre joueur.

*N'oubliez pas : Un joueur contrôle une zone maritime s'il contrôle au moins 1 port majeur ou 2 ports mineurs dans cette zone. Si les deux joueurs remplissent cette condition, alors ils contrôlent tous deux cette zone maritime.*

Un transport naval des ressources peut avoir lieu pour l'Axe si des partisans bloquent toutes les voies ferrées d'un centre de ressources spécifiques vers l'Allemagne.

Lancez 1 dé pour chaque PP qui doit être envoyé au centre de ravitaillement principal par transport naval :

- 1-5 : le transport a réussi, le PP est reçu.
- 6 : le transport a échoué, le PP est perdu.

## 19.0 RECONNAISSANCE AERIEENNE

La reconnaissance aérienne permet au joueur en phase de révéler des unités ennemies dans l'hex cible.

Cela donne un avantage en combat, car les unités aériennes et l'artillerie ont besoin d'une bonne vision de leur cible pour l'attaquer à pleine puissance : sans une bonne reco aérienne, les unités aériennes et l'artillerie en attaque reçoivent 1 Malus pendant les étapes de combat air-sol et de tir d'artillerie du premier round de combat. Ensuite, l'hex est considéré comme ayant été reconnu avec succès.

Le défenseur, les bombardiers stratégiques et le Canon de Siège Lourd Gustave (26.0) n'ont pas besoin de reco aérienne.

La reco aérienne est autorisée par temps de pluie.

### 19.1 Procédure de Reco Aérienne

En plus de ses capacités normales, chaque QG Aérien activé peut effectuer un nombre de tentatives de reco aérienne égal à son nombre de points d'actions. Le QG activé d'une puissance de l'Axe (13.8.3) peut aussi faire 1 tentative de reco aérienne.

Chaque tentative a une chance de révéler les unités ennemies dans l'hex cible. Cet hex cible doit être à une portée de 5/10/15 hexs en fonction du Niveau Tech des chasseurs de la nation, et un même hex peut être pris plusieurs fois pour cible.

*Note : Il n'est pas nécessaire d'envoyer une unité aérienne pour la reco aérienne dans l'hex cible. La reco est juste une action spéciale d'un certain QG.*

Ensuite, juste après que le joueur en phase a déclaré sa tentative de reco dans un hex particulier, le joueur hors phase essaiera d'interdire cette action en lançant autant de dés que pendant l'étape de tir anti-aérien d'un combat (dés d'interdiction de reco).

Puis, si le joueur hors phase n'a pas réussi à interdire la reco, le joueur en phase lance un dé (dé de reco) et réussit sur un jet de 1-4 (modifié), et le joueur hors phase doit révéler toutes ses unités dans l'hex cible en les posant à plat, face visible.

Une fois découvertes par la reco, ou en combat, les unités (des deux camps) restent face visible jusqu'à la vérification finale du ravitaillement.

Le dé est modifié selon les circonstances suivantes :

- Soustrayez 2 au dé pour chaque Niveau Tech de chasseur supérieur à 1.
- Ajoutez 2 au dé si c'est un hex de forêt, colline, montagne, marais, ou un hex contenant une ville majeure ou un bunker.
- Ajoutez 4 au dé si l'hex contient une forteresse.
- Ajoutez 2 au dé par mauvais temps.

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

*Note : Vologda est une ville majeure dans un hex de forêt. Par mauvais temps, une tentative de reco sans chasseur TECH 3 est inutile.*

*Exemple : En juillet 1941 le joueur allemand a activé le QG 2LF avec 4 pas. Il veut faire une reco dans l'hex de Smolensk occupé par 3 unités soviétiques : 1 infanterie avec 2 pas, 1 tank avec 1 pas, et 3 pas de chasseurs.*

*Le joueur soviétique lance 4 dés pour l'interdiction aérienne : 2 pour Smolensk (ville majeure, touche à 6), 2 pour l'infanterie (touche à 6) et 1 pour le tank (touche à 5-6). Les résultats sont 4-4 pour la ville, 5-1 pour l'infanterie et 5 pour le tank. Donc la reco est annulée. Comme le 2LF a 4 pas, il peut encore faire 3 tentatives de reco. Donc dès que l'interdiction de reco échoue, le joueur allemand lancera le dé de reco (réussite sur 1-4 dans une ville majeure).*

### 19.2 Cibles des Unités Aériennes et d'Artillerie

Si le temps est clair et que la reco a réussi, les unités aériennes et d'artillerie TECH 2 peuvent cibler une unité ennemie spécifique parmi 2 ou 3 unités ennemies différentes avec le même nombre de pas, comme une unité d'artillerie ennemie par exemple.

## 20.0 CHARGE DE CAVALERIE

Si l'attaquant a des unités de cavalerie dans l'hex de bataille et que le défenseur n'a ni cavalerie ni unités blindées, l'attaquant peut déclarer une charge de cavalerie. De plus, le temps doit être clair et l'hex doit aussi être clair pour ce type d'attaque.

Dans ce cas seulement, les unités de cavalerie en attaque tirent avant les unités d'infanterie en défense, mais elles doivent être prises pour cible et donc réduites en premier par toutes les pertes causées par le tir de riposte ennemi.

Une fois en jeu, et en mémoire de la bataille de Lsbuscenskij, les Italiens peuvent demander un bonus d'attaque spéciale de 3 dés d'attaque supplémentaires si Gruppo Barbò charge l'ennemi.

## 21.0 ATTAQUE DE PANZERS

Si l'attaquant a des unités blindées dans l'hex de bataille mais pas le défenseur, l'attaquant peut déclarer une Attaque de

Panzers et charger avec ses blindés. De plus, le temps doit être clair ainsi que l'hex pour ce type d'attaque.

*Note : Pour cette option de combat spéciale, les tankettes TECH 1 ne sont pas considérées comme blindées, ni pour l'attaquant, ni pour le défenseur.*

Dans ce cas seulement, les unités blindées en attaque tirent en premier avant les unités non blindées en défense, mais elles doivent être prises pour cible et donc réduites en premier par toutes les pertes causées par le tir de riposte ennemi.

*Note Tactique : L'option Attaque de Panzers doit être une tactique de percée cruciale dans certaines situations particulières, surtout en attaquant avec des unités blindées d'élite. Mais subir de lourdes pertes parmi ces précieuses unités peut à l'inverse être un désavantage pour une offensive à grande échelle.*

## 22.0 LES TROMPETTES DE JERICHO

Les Junkers Ju 87 Stuka étaient le principal soutien de la Blitzkrieg. C'était une sorte d'artillerie aérienne, capable de placer des bombes avec une précision mortelle, et instillant la crainte dans le cœur des ennemis.

Grâce à leurs terrifiantes sirènes (les « trompettes de Jéricho »), les formations de Stuka à pleine puissance lancent 2 dés de plus lorsque toutes les conditions suivantes sont remplies :

- attaquer des unités ennemies au sol sans aucun type de terrain non clair (les villes mineures n'annulent pas les trompettes),
- le temps est clair, et
- la reco aérienne a réussi.

Cependant, à cause de leur grande vulnérabilité face aux chasseurs ennemis, ces formations ne peuvent pas obtenir cette attaque spéciale s'il y a des chasseurs ennemis dans le même hex.

Assurez-vous que votre escorte de chasseurs repousse toutes les menaces pour obtenir cette puissante attaque !

## 23.0 ASSAULTS AEROPORTES

Les unités de parachutistes et de planeurs soviétiques et allemandes TECH 2 peuvent tenter un assaut aéroporté si :

- elles commencent le tour ravitaillées, à pleine puissance et dans un hex de base aérienne,
- elles sont commandées par une action spéciale de QG de la Stavka ou du FHQ uniquement,
- le temps est clair,

- l'hex cible est un hex clair dans un rayon de 5 hexs.

Les unités de planeurs, comme la 22<sup>e</sup> Division Aéroportée allemande, ont aussi besoin qu'une unité de bombardier allemande serve de transport pour les amener jusqu'à la cible.

Le joueur en phase doit déclarer l'action au moment où il l'effectue (Phase de Mouvement).

Il peut ajouter des chasseurs d'escorte pour protéger l'action, et le joueur hors phase peut essayer d'intercepter avec ses chasseurs et aussi ses unités blindées en Mode Réserve (RO 31.0).

Si l'attaque est effectuée contre une unité blindée en Mode R2serve, l'unité de parachutistes/planeurs est détruite et l'unité blindée peut réagir normalement.

**Résolution :** résolvez normalement une étape de combat aérien puis de tir anti aérien, mais chaque perte obtenue cause une perte à une unité aérienne et à une unité de parachutistes ou de planeurs. Si une unité aéroportée survit, elle peut être mise (atterrir) dans l'hex cible.

Si l'hex est occupé par des unités ennemies, l'étape de combat terrestre suit comme d'habitude (il peut être soutenu par des unités aériennes). Au premier round de combat, les paras qui viennent d'atterrir ont 1 Malus.

Les unités de parachutistes et de planeurs peuvent se surempiler au tour où elles sont utilisées pour leur attaque spéciale.

Les unités d'infanterie aéroportées allemandes et soviétiques éliminées peuvent être reconstruites avec 1 PP jaune et 1 bleu et doivent entrer en jeu dans un hex avec une usine bleue de leur patrie.

**BONUS TECH 3 :** Lorsque TECH 3 est atteint pour l'infanterie, les parachutistes peuvent choisir une cible qui leur était précédemment interdite à cause du terrain (ville majeure, forêt...) au coût d'une perte supplémentaire à l'atterrissage (néanmoins, ils ne peuvent pas atterrir dans un hex avec 2 types de terrains difficiles, comme forêt ET ville majeure, Vologda par exemple).

## 24.0 DEBARQUEMENTS AMPHIBIES

Dans BITE, seules les unités d'infanterie de marine soviétiques ont la capacité spéciale de faire des débarquements amphibies lorsque l'infanterie soviétique atteint TECH 2.

Pour tenter un débarquement amphibie, les conditions suivantes doivent être remplies :

- L'unité de marine et le QG de Marine de sa faction (qui doit être activé en premier) doivent tous deux commencer le tour

dans le même port, être pleinement ravitaillés et à pleine puissance.

- Le temps doit être clair.
- L'hex cible doit être clair (sans récifs, comme dans le Golfe de Botnie), et doit être dans un rayon de 5 hexs du port de départ.

Un débarquement amphibie est considéré comme un mouvement naval et par conséquent est sujet à un jet de dé de mines (18.1).

Au premier round de combat, les unités terrestres en défense (s'il y en a) reçoivent 1 Bonus et tirent en premier, tandis que l'unité d'infanterie de marine en attaque tire après et subit 1 Malus.

Cependant, si les choses empirent, les unités d'infanterie de marine peuvent réembarquer après chaque round de combat au coût d'une nouvelle activation du QG de Marine. Dans ce cas, l'unité d'infanterie de marine perd 1 pas supplémentaire et subit un nouveau jet de dé de mines.

Les unités de marine peuvent se surempiler au tour où elles sont utilisées pour leur attaque spéciale.

Les unités d'infanterie de marine soviétiques éliminées peuvent être reconstruites avec 1 PP jaune et 1 blanc, et doivent être placées à Leningrad ou Sébastopol. Les soviétiques ont 1 PP blanc dans ces chantiers navals, uniquement pour cela.

**BONUS TECH 3 :** Lorsque TECH 3 est atteint pour l'infanterie, les unités de marine peuvent choisir une cible qui leur était précédemment interdite à cause du terrain (ville majeure, forêt...) au coût d'une perte supplémentaire au débarquement (néanmoins, elles ne peuvent pas débarquer dans un hex avec 2 types de terrains difficiles, comme récifs ET ville majeure, Hambourg par exemple).

## 25.0 EKATARINA BM-13

(ou KATYUSHA BM-13)

Comparé au reste de l'artillerie, ces lanceurs multi-roquettes délivraient une quantité dévastatrice d'explosif sur une zone cible, mais la précision est moindre et le temps de rechargement plus long.

Lorsque l'artillerie soviétique atteint TECH 2, elle sera équipée des nouvelles roquettes de 132mm au lieu des obus standard de 80mm, et lance 2 dés de plus par conséquent (mais pas pour l'AA).

Comme d'habitude, l'artillerie à 0 pas ne peut pas tirer.

## 26.0 CANON DE SIEGE LOURD GUSTAVE

Le *Canon de Siège Lourd Gustave* allemand est une unité d'artillerie lourde qui n'a jamais

besoin de reco aérienne. Elle a la capacité spéciale d'être efficace contre les bunkers, les forteresses et les forts.

Cette unité touche les hexs de bunkers, de forts et de forteresses avec 1 Bonus et sans les Malus normalement causés par ces fortifications. Dès que l'infanterie allemande atteint TECH 3, cette arme mortelle gagne 1 Bonus supplémentaire, touchant sur 3-6.

Le manque de reco aérienne n'affecte pas cette unité, elle est donc idéale pour attaquer ce type de cibles qui serait autrement trop sanglant pour une attaque combinée air/sol.

Lorsqu'elle est utilisée dans un autre terrain, elle fonctionne comme une autre artillerie.

Même si ce n'est pas le cas, *Gustave* est considéré comme une unité blindée pour le mouvement uniquement, donc l'activation d'un QG Blindé ou du FHQ est nécessaire (13.0) pour la pleine efficacité de *Gustave*.

*Gustave* peut se surempiler lorsqu'il attaque un bunker, un fort ou une forteresse.

## 27.0 GARNISONS

Afin de garder le territoire russe conquis sous contrôle, le joueur de l'Axe doit laisser des garnisons dans les villes soviétiques (et toute autre puissance conquise), sinon elles génèrent des partisans comme décrit en 29.0.

Toute unité (UA et UT) et sa ZDC peuvent être utilisées pour mettre une ville en garnison.

Si vous jouez avec cette règle, mettez en jeu les 3 Corps de Sécurité RHG allemands et les 2 Corps Slovaques.

Pour leur part, les soviétiques doivent maintenir une garnison sur la frontière turque de telle façon que chaque hex de la frontière turque soit dans la ZDC d'une unité soviétique choisie librement par le joueur soviétique. Un minimum de 3 unités est nécessaire pour cela.

Toutes ces unités de garnison entrent en jeu et agissent comme des unités normales.

*Note Historique : Les soviétiques ont dû sécuriser la frontière turque parce que jusqu'en août 1944 savoir si la Turquie allait devenir un état allié ou ennemi des soviétiques n'était pas encore totalement clair.*

## 28.0 VOLKSSTURM ALLEMAND

Le Volkssturm a été formé suite à une directive du Führer pendant les derniers mois de vie du troisième Reich, appelant aux armes tous les hommes de 16 à 60 ans. Une tentative désespérée pour sauver l'Allemagne de la défaite.

Si une unité terrestre soviétique entre dans n'importe quel hex d'Allemagne, le

Volkssturm est immédiatement activé. A partir de la prochaine phase de production, le joueur de l'Axe sera autorisé à mettre en jeu gratuitement 1 corps d'infanterie par tour avec 1 pas de force dans n'importe quelle ville majeure sous contrôle allemand, dès qu'il y a des corps et des villes disponibles.

## 29.0 PARTISANS SOVIETIQUES

A partir de septembre 1941, le joueur soviétique commence à déployer des partisans à chaque tour, pensant sa Phase de Production. Il y a une seconde façon pour les déployer, mais elle n'est pas utilisée dans BITE. Les Soviétiques et les Alliés Occidentaux peuvent construire des partisans (en rouge et bleu respectivement) pour 1 PP chacun. Les partisans n'ont pas de ZDC et ne peuvent pas bouger, mais ils peuvent faire du sabotage dans les lignes arrières de l'Axe :

- Empêcher le MSF.
- Empêcher le transport des ressources.
- Bloquer les lignes de ravitaillement.
- Interdire la retraite dans l'hex qu'ils occupent.

Les Soviétiques ne peuvent construire des partisans qu'en Yougoslavie, Albanie et Italie (mais pas en Union Soviétique !), tandis que la Grande Bretagne peut en construire dans n'importe quelle puissance conquise.

Si une unité terrestre soviétique entre dans un hex occupé par des partisans soviétiques, ceux-ci sont immédiatement retirés de la carte et un nombre égal de main d'œuvre (PP jaunes) est ajouté aux PP soviétiques, ou peuvent être utilisés/récupérés par le joueur américain pour réparer des unités française en France (uniquement) à la place.

### 29.1 Déploiement des Partisans

D'abord, additionnez le nombre de villes mineures soviétiques sans garnison contrôlée par l'Axe et divisez ce résultat par 3. Ensuite, ajoutez 1 pour chaque ville majeure soviétique qui a été capturée par l'Axe et qui n'a pas de garnison.

Après cela, le joueur soviétique déploie le nombre de partisans correspondant (les grands disques rouge foncé) n'importe où en Union Soviétique, mais pas dans une ZDC de l'Axe.

Le nombre maximum de partisans pouvant se trouver en même temps sur la carte est limité à 20.

Vyborg, Salla, Petsamo, les états Baltes et la Bessarabie sont exclus du décompte des villes et du placement des partisans.

### 29.2 Effets des Partisans dans un hex

**1 partisan :** Empêche le MSF et le transport des ressources par rail dans ou à travers l'hex de rail qu'il occupe. Dès qu'une unité

terrestre de l'Axe entre dans, ou occupe un hex avec 1 seule unité de partisans, elle est immédiatement retirée du jeu (mais pourra y revenir à la phase de production d'un tour ultérieur).

**2 partisans :** Empêche le MSF et le transport des ressources par rail dans ou à travers l'hex de rail qu'ils occupent et bloquent les lignes de ravitaillement terrestres. S'ils sont attaqués, ils agissent comme une brigade avec un pas : ils lancent 1 dé et touchent à 6.

**3 partisans :** Empêche le MSF et le transport des ressources par rail dans ou à travers l'hex de rail qu'ils occupent, bloquent les lignes de ravitaillement terrestres et ferroviaires. S'ils sont attaqués, ils agissent comme deux brigade avec 2 pas : ils lancent 2 dé et touchent à 6.

## 30.0 REVOLUTIONNAIRES TCHETCHENES

Les révolutionnaires Tchétchènes ont combattu pour l'indépendance de la Tchétchénie sous le commandement de Mairbek Sheripov (1905 – 7 novembre 1942). Il a été l'un des plus importants leaders de l'insurrection contre l'Union Soviétique en 1940 et a été tué en 1942 lors d'un raid de représailles surprise soviétique.

Lorsque l'Axe contrôle Grozny, ou à partir de janvier 9142 si Grozny n'a pas une unité soviétique en garnison, le joueur de l'Axe peut faire entrer en jeu les révolutionnaires tchétchènes pendant sa Phase de Production.

Cette unité est gratuite et entre en jeu à pleine puissance. Elle est considérée comme une unité allemande pour toutes les règles, mais sa source de ravitaillement principale est Grozny.

Si elle est détruite, les révolutionnaires peuvent revenir en jeu plusieurs fois si l'une des deux conditions précédentes est remplie.

### 31.0 UNITES DE RESERVE

Avoir des unités en réserve peut faire la différence lors de situations critiques.

Il y a deux moments différents pour mettre les unités en Mode Réserve, tous deux nécessitent TECH 2 pour ces unités :

- **Motorisation :** Pendant la Phase de Mouvement, le joueur en phase peut mettre ses UT (blindées et infanterie) en Mode Réserve.

Ces UT ne peuvent pas bouger pendant la Phase de Mouvement, mais peuvent le faire à la place pendant la Phase d'Exploitation Blindée.

- **Réaction :** Pendant la Phase d'Exploitation Blindée, le joueur en phase

peut mettre ses unités de classe blindée en Mode Réserve.

Ces unités blindées en réserve ne peuvent pas se déplacer pendant la Phase d'Exploitation Blindée, mais le peuvent après la Phase de Mouvement de l'adversaire pour renforcer les hexs de bataille.

Pour mettre une unité en Mode Réserve, le joueur en phase doit dépenser 1 Point d'Actions d'un QG approprié activé et mettre un baril noir de la réserve commune sur l'unité.

Bien que les leaders suprêmes (FHQ, Stavka, Gariboldi, Antonescu, Mannerheim et Szombatelyi) et les QG blindés puissent mettre une UT en Mode Réserve pendant la Phase de Mouvement, seuls les QG blindés peuvent mettre des unités en Réserve pendant la Phase d'Exploitation (réaction).

*Conseil : Pour cacher la localisation des unités en Mode Réserve, les joueurs peuvent poser un baril noir sur l'icône de l'unité sur la fiche d'OB.*

## 32.0 BOMBARDEMENT STRATEGIQUE

Les usines, les ports, les mulberries (inutilisés dans BITE), les centres miniers, les centres de population et les gares peuvent être bombardés stratégiquement pour réduire les PP, le ravitaillement ou les MSF ennemis.

Pendant la Phase de Guerre Stratégique, le joueur hors phase peut déplacer ses bombardiers (pas ses chasseurs !) pour effectuer des missions de bombardement stratégique au-dessus de cibles ennemies spécifiques de son choix (ex : une usine) et peut aussi ajouter des chasseurs pour servir d'escorte.

Les chasseurs n'ont aucun rôle dans la mission de Bombardement Stratégique, en dehors d'escorter les bombardiers et subir les pertes causées par les chasseurs/AA ennemis afin de préserver les précieux bombardiers.

Le défenseur peut réagir normalement pendant la Phase de Réaction du défenseur en envoyant ses chasseurs (pas ses bombardiers !).

Pendant l'étape de combat Air-Sol de la Phase de Combat, les bombardiers normaux avec au moins TECH 2 ainsi que les bombardiers stratégiques (ex : les bombardiers soviétiques à longue portée) sont autorisés à attaquer les cibles mais PAS les unités terrestres.

Comme ce type de cible est suffisamment gros, il n'y a pas d'autre Malus que celui de la météo pour les bombardiers stratégiques a

TECH 2 & 3, tandis que les bombardiers TECH 2 normaux sont réduits de moitié.

Le joueur en phase fait un tir AA avec un nombre de dés et une puissance de feu dépendant du niveau TECH de son infanterie :

**TECH 1** : 3 dés, touchent à 6

**TECH 2** : 6 dés, touchent à 6

**TECH 3** : 6 dés, touchent à 5 et 6

Comme d'habitude, après la résolution du combat aérien, le combat air sol ne dure qu'un seul round de combat, et le résultat du bombardement stratégique ne dure qu'un seul tour. Toutes les cibles qui n'ont pas été détruites sont automatiquement réparées entièrement à la fin du prochain tour de joueur qui contrôle.

### 32.1 Bombardement des Usines, des Centres de Population et des Centres Miniers

Chaque bombe qui touche réduit la production de 1 PP pendant 1 tour.

10 pertes lors de la même attaque détruisent définitivement une usine (ceci est un événement très rare).

### 32.2 Bombardement des Ports/Mulberries

(Les Mulberries ne sont pas utilisés dans BITE)

1 bombe qui touche empêche l'utilisation de la rade pour lancer des débarquements amphibies et pour déplacer des unités terrestres par mer pendant 1 tour.

3 pertes pendant la même attaque empêchent aussi l'utilisation du port pour le ravitaillement pendant 1 tour. Indiquez les ports touchés avec un baril blanc.

### 32.3 Bombardement des Gares

Chaque ville est aussi une gare. Chaque bombe qui touche détruit une telle quantité de locomotives que la capacité de MSF du joueur hors phase est réduite de 1 pour le prochain tour. De plus, la voie ferrée ne peut pas être utilisée pour le mouvement stratégique ferroviaire à cet endroit : aucun MSF ne peut commencer, arriver ou traverser l'hex de rail endommagé. Marquez ces villes avec un baril blanc.

## 33.0 PREMIER HIVER DE L'AXE

L'hiver de 1941-42 a été l'un des plus froids du siècle dernier. Les troupes de l'Axe n'étaient pas équipées pour des températures entre -30° et -40° et la plupart des armes et des moteurs ont subitement cessé de fonctionner.

A cause du manque de camions en état de fonctionnement, les lignes de ravitaillement étaient parfois si étendues qu'il était presque impossible de ravitailler les unités de combat de façon adéquate.

Dans le jeu, à partir de décembre 1941 jusqu'à mars 1942 inclus, toutes les unités de l'Axe (mais pas les unités de montagne de l'Axe ni les unités finlandaises) subissent 1 Malus, même en défense, donc :

- Les unités aériennes sont divisées par 4.
- L'artillerie est réduite de moitié.
- Les UST et AA sont divisées par 4 en attaque et par 2 en défense.

Les lignes de ravitaillement sont réduites à 1 hex pour toutes les unités de l'Axe sauf les finlandaises et les unités allemandes envoyées en Finlande : elles obtiennent la réduction normale à 2 hexs à cause du mauvais temps.

### 33.1 Locomotives Parées pour l'Hiver

Seulement 20% des locomotives allemandes « parées pour l'hiver » étaient disponibles fin 1941. Inversement, les locomotives soviétiques (et de l'ex-Russie Impériale) semblaient dans leur élément naturel pendant les mois d'hiver.

Donc à partir de novembre 1941 jusqu'à mars 1942, la capacité de mouvement stratégique ferroviaire du joueur de l'Axe en Union Soviétique est réduite à 1 (plus 1 en Scandinavie).

De novembre 1942 à mars 1943, elle est réduite à 2 MSF (plus 1 en Scandinavie).

A partir de l'hiver 1943, il n'y a plus de réduction de MSF.

### 33.2 Chenilles d'hiver 550mm du T-34

Grâce à leurs chenilles plus larges (550mm comparées aux chenilles de 400mm des panzers allemands), les unités de tanks et de QG Blindés soviétiques (mais pas les tankettes) ont une meilleure mobilité dans les théâtres enneigés : elles ont déjà 4 PM de décembre 1941 à mars 1942.

## 34.0 PRÊT-BAIL

En 1941, l'Union Soviétique a rapidement récupéré du choc initial de l'invasion de l'Axe grâce à l'aide étrangère envoyée des Etats-Unis et de la Grande-Bretagne connue sous le nom de *prêt-bail*.

Cette aide consistait en divers équipements, y compris des armes, des munitions, de l'artillerie, des tanks et des avions envoyés en Union Soviétique par différentes routes :

- La route principale était la **Route Pacifique** de l'Alaska à Vladivostok, avec des navires soviétiques pour bénéficier du pacte de neutralité soviéto-japonais (13/04/1941).
- Le RU envoyait de l'aide via Mourmansk et Archangelsk par la **Route Arctique**.
- A partir de mai 1942, une troisième route a été ouverte à travers la Perse : le **Corridor Perse**.

*Note : Le ravitaillement en prêt-bail des différentes routes est indiqué sur la Piste des Tours.*

La quantité d'aide a varié au cours de la guerre et dépendait de nombreux facteurs et aussi de la volonté des USA et du RU à aider les soviétiques en se privant eux-mêmes de précieuses ressources.

Dans le jeu, vérifiez la Piste des Tours pour connaître la quantité de ravitaillement de prêt-bail pour une période donnée. Le prêt-bail du joueur soviétique commence comme suit, avec un montant fixe de ressources par tour.

#### **A partir de septembre 1941 :**

8 PP : max. 5 PP Blindés, 3 PP Aériens.

- 3 PP Blindés, 2 PP Aériens de Vladivostok.
- 2 PP Blindés, 1 PP Aérien de Mourmansk.

#### **A partir de juin 1942 : (ouverture du Corridor Perse)**

10 PP : max. 6 PP Blindés, 4 PP Aériens.

- 3 PP Blindés, 2 PP Aériens de Vladivostok.
- 2 PP Blindés, 1 PP Aérien de Mourmansk.
- 1 PP Blindé, 1 PP Aérien de Perse.

#### **A partir de juin 1943 :**

11 PP : max. 3 PP Blindés, 8 PP Aériens.

- 2 PP Blindés, 4 PP Aériens de Vladivostok.
- 1 PP Blindés, 2 PP Aériens de Mourmansk.
- 2 PP Aériens de Perse.

Ces PP peuvent être dépensés sans avoir à faire des paires avec des PP jaunes, mais ils ne peuvent pas être économisés.

Les nouvelles unités aériennes et blindées construites avec ces PP peuvent entrer en jeu dans toute ville majeure soviétique (même sans usine spécifique) qui est non seulement reliée à la Sibérie comme d'habitude (7.3.2), mais aussi à la route de prêt-bail d'où proviennent les PP.

Excepté la *Route Pacifique*, les autres routes sont soumises aux pertes du ravitaillement à cause des attaques sous-marines et aériennes de la Phase de Guerre Stratégique.

## **35.0 LA GUERRE STRATEGIQUE**

C'est une nouvelle phase qui a lieu deux fois par tour (avant la Phase de Production des deux joueurs).

Tandis que les soviétiques combattaient directement les puissances de l'Axe sur le Front de l'Est, la Grande-Bretagne (et aussi les USA à partir de 1942) ont commencé une

campagne de bombardement lourd au-dessus du Reich pour réduire l'efficacité de l'industrie allemande et pour démoraliser les civils.

En retour, l'Allemagne essayait de détruire autant de convois de prêt-bail que possible pour réduire les ressources de l'Union Soviétique et des alliés occidentaux.

### **35.1 La Guerre Aérienne Au-Dessus de l'Allemagne**

Pendant la Phase de Production de l'Axe, les alliés occidentaux virtuellement stationnés en Grande Bretagne envoient leurs bombardiers au-dessus de l'Allemagne, et le joueur soviétique peut les positionner au-dessus de cibles spécifiques (avec un maximum de 2 bombardiers par hex).

Le joueur Allemand réagit ensuite et envoie ses intercepteurs (et ses chasseurs basés en Allemagne) pour attaquer les bombardiers ennemis. Dans ce cas particulier, aucune activation de QG Aérien n'est nécessaire.

D'abord, un round de Combat Aérien simultané a lieu.

- Les bombardiers stratégiques des alliés occidentaux touchent les chasseurs allemands sur 6, et sur 5&6 à partir de janvier 1943.
- Les intercepteurs et les chasseurs allemands touchent les bombardiers stratégiques sur 5&6, et sur 4-6 à partir de mai 1944.

Ensuite, le joueur allemand fait un tir AA avec 6 dés contre les avions ennemis :

- Le tir AA allemand touche à 6, et sur 5-6 à partir d'octobre 1944.

Les bombardiers qui survivent peuvent larguer leurs bombes sur leurs cibles (1 étape de combat air-sol) :

- Ils touchent les usines allemandes sur 5&6, et sur 4-6 à partir de janvier 1944.

*N'oubliez pas : La météo affecte le combat aérien et aussi la puissance de feu AA, mais pas les bombardiers stratégiques des alliés occidentaux lorsqu'ils larguent leurs bombes (pendant les tours de neige, ils ne sont pas réduits de moitié, et les missions sont aussi autorisées pendant les tours de pluie).*

Chaque perte réduit 1 PP tiré au sort d'un type spécifique produit dans l'hex cible. Les pertes en excès sont perdues.

Tandis que les bombardiers des alliés occidentaux sont automatiquement réparés à chaque tour et gratuitement, les chasseurs et intercepteurs allemands doivent être réparés en dépensant le nombre de PP approprié.

*Note : Les intercepteurs allemands (JF2 et 9FK) ne peuvent pas être envoyés sur le Front de l'Est, tandis que les autres chasseurs allemands peuvent être assignés*

*à la protection des cieux au-dessus du Reich si le joueur allemand le souhaite.*

### **35.2 Attaque des Convois de Prêt-Bail**

Le joueur de l'Axe peut attaquer les convois de prêt-bail avec ses sous-marins et ses bombardiers.

Ce combat spécial ne dure qu'un seul round.

**Route Arctique :** 3 U-boots de type VII (1 unité avec une force de combat de 3) et 2 bombardiers (1 unité avec une force de combat de 2). Les sous-marins touchent sur 6, les bombardiers sur 5&6.

**Route Perse :** 2 U-boots de type IX (1 unité avec une force de combat de 2) et 1 U-boot italien de classe Marcello (1 unité avec une force de combat de 1). Tous les sous-marins touchent sur 6.

Chaque perte élimine 1 PP d'un type spécifique tiré au sort parmi ceux délivrés via cette route. Les pertes en excès sont perdues.

*Note : Dans BITE, le joueur soviétique n'est pas capable d'attaquer les sous-marins de l'Axe ni les unités aériennes stratégiques allemandes. En échange, le joueur allemand n'a pas la possibilité de renforcer ces unités.*

## **36.0 REDDITION DE L'ITALIE**

L'Italie ne se rend pas automatiquement en septembre 1943 comme dans les REGLES DE BASE. A partir de juillet 1943, le joueur soviétique lance 1 dé au début de chaque tour. L'Italie se rend sur un jet de 1 en juillet, 2 ou moins en août, 4 ou moins en septembre et 5 ou moins à partir d'octobre 1943.

## **37.0 LA PERSE REJOINT L'AXE**

En août 1941, le leader perse Mohammad Reza Pahlavi a refusé de rompre les relations avec l'Allemagne et les autres puissances de l'Axe. En conséquence et sans déclaration de guerre, les forces soviétiques et britanniques ont envahi la Perse.

Dans BITE, la Perse devient une puissance mineure de l'Axe au début d'août 1941, même si elle n'a aucune unité.

Les unités soviétiques gelées dans le Caucase sont immédiatement dégelées et peuvent envahir la Perse. Dès que Téhéran est sous contrôle soviétique, la Perse se rend. Le joueur soviétique doit maintenir une unité terrestre à Téhéran jusqu'à la fin de la partie.

Neuf mois après la chute de la Perse, le *Corridor Perse* est ouvert et les alliés occidentaux peuvent commencer à envoyer des convois de prêt-bail via cette route.

*Note : Les sous-marins de l'Axe dans l'Océan Indien peuvent attaquer ces convois*

pendant la Phase de Guerre Stratégique (35.0).

## 38.0 JEU EN EQUIPE ET EN SOLITAIRE

### 38.1 Jeu en Equipe

Les 4 scénarios courts ne sont pas vraiment conçus pour être joués à 4 joueurs, mais les 4 scénarios longs et la campagne *Nom de Code Dortmund* peuvent être joués à 4 joueurs dans répartis 2 équipes.

La ligne en pointillés verts (celle que les alliés mineurs de l'Axe ne peuvent pas traverser) est la limite entre les troupes des 2 joueurs de chaque faction. A la base, un joueur prend le commandement de toutes les troupes au nord de cette ligne, tandis que l'autre joueur de son équipe contrôle celles au sud. Si des unités d'un joueur traversent cette ligne, elles rejoignent immédiatement les forces de son partenaire et changent de « commandant en chef » (donc les joueurs commenceront bien vite à demander plus de troupes et de ressources, comme l'ont fait les généraux pendant la guerre).

Bien que les joueurs d'une équipe soient libres d'agir comme ils le souhaitent, ils doivent partager toutes les ressources de leur faction, et par conséquent, ils doivent travailler ensemble pour gagner la partie.

### 38.2 Jeu en Solitaire

BITE n'a pas de mécanismes de jeu particuliers (une « IA ludique ») pour le jeu en solitaire. Néanmoins, la jouabilité en solitaire de BITE est excellente.

A cause du brouillard de guerre et de plus de 300 unités sur la carte, le joueur solitaire peut agir comme s'il jouait une partie d'échecs contre lui-même. Il peut créer des plans de grande stratégie pour les deux factions et essaiera toujours d'atteindre les objectifs évidents pour chaque camp.

## 39.0 METEO OPTIONNELLE

Mai et octobre ont besoin d'un jet de dé pour déterminer si la météo est bonne ou mauvaise, mais avec cette règle optionnelle, 2 modifications sont ajoutées pour un meilleur équilibre de jeu :

- Il n'est pas possible d'avoir la même météo lors de 2 mois variables consécutifs.
- Il y a un troisième type de mauvais temps : pluie légère.

Le joueur soviétique lance un dé pour la météo :

**1-2** : Temps clair

**3-4** : Pluie légère

**5-5** : Pluie

### La pluie légère :

- réduit toutes les lignes de ravitaillement à 2 hexs ;
- interdit le blitz et affecte le mouvement : tous les hexs coûtent 3 PM (les hexs clairs coûtent 2 PM) ;
- affecte le combat : toutes les UA, AA et UCT en attaque ont 1 Malus.

### SCENARIOS

9 scénarios ont été développés pour ce jeu. Chaque scénario a un niveau de difficulté donné entre parenthèses, allant de 1 (très facile) à 10 (très difficile).

## MISE EN PLACE STANDARD DE BARBAROSSA

**Description des Blocs d'Unités :** Les unités peuvent avoir un point coloré. La couleur indique la région où elles commencent les scénarios de 1941 ou la campagne.

*Exemple : Les unités du District Militaire d'Odessa ont un point orange, comme les unités roumaines et les unités de la 11<sup>e</sup> Armée allemande.*

Les unités avec un point noir sont placées dans un hex spécifique, comme indiqué sur la carte.

Aussi, la position du point est très importante et aide à placer l'unité. Pour les unités de l'Axe, le point doit se trouver dans le coin inférieur-droit, pour les soviétiques, dans le coin inférieur-gauche (vue du côté est de la carte).

*Note : toutes les unités de départ ne commencent pas forcément la partie à pleine puissance.*

Dans le coin inférieur gauche se trouve le nom de l'unité. Dans le coin supérieur droit se trouve le tour d'arrivée (si l'unité n'a pas de point).

**Soviétiques :** En général, les unités soviétiques doivent être déployées sur le côté est de la frontière nationale soviétique (ligne rouge). Toutes les unités soviétiques avec un point coloré doivent être déployées dans le district militaire approprié de façon à ce que chaque hex de deux côtés de la frontière nationale soviétique avec la Finlande, l'Allemagne (Pologne), la Hongrie, la Roumanie et la Turquie soit occupé par une unité soviétique *ou* soit dans la ZDC d'une unité soviétique.

Les couleurs des districts militaires sont : blanc pour Leningrad, bleu pour Baltique, jaune pour l'ouest, vert pour Kiev, orange pour Odessa et marron pour le Caucase.

**Axe :** Les unités allemandes avec un point coloré doivent être déployées dans les régions des Groupes d'Armées appropriés

(bleu pour Nord, jaune pour Centre et vert pour Sud).

Toutes les unités finlandaises sont déployées en Finlande, les unités roumaines et les 7 unités allemandes avec un point orange en Roumanie, les unités hongroises en Hongrie et les unités slovaques en Slovaquie.

Chaque hex du côté ouest de la frontière nationale (ligne rouge) peuvent (mais ce n'est pas obligatoire) être occupé par une unité de l'Axe.

Les italiens ne font pas partie de la mise en place standard de Barbarossa. Ils arrivent sur la carte plus tard, comme indiqué dans l'ordre de bataille de l'Axe.

**Les deux camps :** Les unités avec un point noir doivent être déployées dans l'hex indiqué par l'ordre de bataille.

*N'oubliez pas : pas plus d'une unité allemande ne peut stationner à l'intérieur des frontières finlandaises de 1941 tant qu'une UT soviétique n'a pas traversé les frontières de la Finlande de 1941.*

Voir l'illustration à la fin de ce livret et les ordres de bataille des deux camps sur la carte pour les détails.

## SCENARIOS COURTS

Ces 4 scénarios courts ont été développés dans l'intention précise d'être joués rapidement tout en apprenant les règles, ou lorsqu'il n'y a pas assez de temps pour jouer un scénario long. Chaque scénario peut être joué avec les REGLES DE BASE.

Les soviétiques déploient toujours leurs unités en premier en 1941.

*Note : A cause de certaines abstractions nécessaires, les règles des scénarios courts ne correspondent pas forcément exactement avec les REGLES AVANCEES (ex : le décompte des Points de Production).*

## SBE1 : LA ROUTE DE LENINGRAD

**Juin – septembre 1941 (1)**

Ce scénario est le plus facile du jeu.

**Tours :** 4

**Zone de Jeu :** Allemagne, Etats Baltes, Union Soviétique au nord de la Dvina.

**Conditions de Victoire :** Le joueur de l'Axe gagne s'il conquiert Leningrad, ou s'il peut au moins couper toute possibilité de communication avec la Sibérie par rail et par la *Route de la Vie*. Ne pas obtenir l'une de ces deux conditions entraîne un match nul.

**Mise en Place :** Selon la mise en place standard, mais ne déployez que les districts militaires balte et de Leningrad pour les soviétiques (12 unités avec points blancs et

bleus) et le Groupe d'Armée Nord pour l'Axe (13 unités avec points bleus).

**Production** (PP/tour à partir de juillet 41) :

- ALL : 5 PP.
- URSS : 10 PP.

## SBE2 : LA ROUTE DE MOSCOU

**Juin – septembre 1941 (2)**

**Tours** : 4

**Zone de Jeu** : Allemagne, Union Soviétique au sud de la Dvina/collines Valdai et au nord de la rangée d'hexes de Kiev.

**Conditions de Victoire** : Le joueur de l'Axe gagne s'il conquiert Moscou ou s'il est capable de l'encercler complètement à la fin de la partie. Ne pas obtenir l'une de ces deux conditions entraîne un match nul.

**Mise en Place** : Selon la mise en place standard, mais ne déployez que le district militaire ouest pour les soviétiques (14 unités avec points jaunes) et le Groupe d'Armée Centre pour l'Axe (23 unités avec points jaunes).

**Production** (PP/tour à partir de juillet 41) :

- ALL : 5 PP.
- URSS : 20 PP.

## SBE 3 : LA ROUTE DE ROSTOV

**Juin – novembre 1941 (3)**

C'est le plus difficile des scénarios courts. Le joueur allemand doit faire face aux troupes les mieux entraînées et équipées de l'Armée Rouge soviétique.

**Tours** : 6.

**Zone de Jeu** : Allemagne, Hongrie, Roumanie, Union Soviétique au sud de la rangée d'hexes de Koursk.

**Conditions de Victoire** : Pour gagner, le joueur de l'Axe doit atteindre les portes du Caucase avant le début de l'hiver : Rostov, Kharkov et Sébastopol sont des objectifs obligatoires. Si les 3 sont conquis et tenus à la fin de novembre 1941, le joueur de l'Axe obtient une victoire décisive. Avec 2 objectifs, c'est une victoire marginale ; avec 1 seul, c'est un match nul. Ne pas réussir à prendre une seule de ces villes est une victoire soviétique.

**Mise en Place** : selon la mise en place standard, mais déployez les districts militaires d'Odessa et de Kiev pour les soviétiques (30 unités avec des points oranges et verts) et le Groupe d'Armée Sud, l'armée des Carpates hongroise, les Roumains plus les corps allemands et la 11<sup>e</sup> Armée en Roumanie pour les puissances de l'Axe (32 unités avec des points verts et oranges).

**Production** (PP/tour à partir de juillet 41) :

- ALL : 5 PP.

- ROM : 2 PP.
- HUN : 1 PP.
- URSS : 15 PP.

## SBE 4 : BARBAROSSA VERSION COURTE

**Juin – août 1941 (4)**

Ce scénario couvre tout le début de la phase d'invasion depuis la Finlande jusqu'à la Mer Noire.

**Tours** : 3.

**Zone de Jeu** : Toute la carte.

**Conditions de Victoire** : A la fin d'août 1941, le joueur de l'Axe compte ses Points de Victoire (PV) : chaque ville majeure soviétique contrôlée par l'Axe donne 1 PV, tandis que Leningrad en vaut 2 et Moscou 3. Ensuite, consultez la Table des Points de Victoire pour déterminer le vainqueur :

- 0-3 PV : Victoire Décisive Soviétique
- 4-6 : Victoire Marginale Soviétique
- 7 : Nul
- 8-18 : Victoire Marginale de l'Axe
- 19+ : Victoire Décisive de l'Axe

**Mise en Place** : Selon la mise en place standard (109 unités pour les soviétiques, 82 pour l'Axe), mais aucune REGLE AVANCEE ou OPTIONNELLE n'est utilisée.

**Production** (PP/tour à partir de juillet 41) :

- ALL : 15 PP.
- ROM : 2 PP.
- HUN : 1 PP.
- URSS : 46 PP.

**Leningrad** : Les 2 PP de Leningrad sont connecté par la mer via la route de la vie et cumulables si la météo n'est pas neigeuse.

## SCENARIOS LONGS

Ces 4 scénarios longs et la campagne ont été développés pour les joueurs qui ont plus de temps et qui souhaitent refaire les batailles les plus décisives de la 2<sup>e</sup> G.M. sur le Front de l'Est.

Les REGLES AVANCES sont fortement recommandées pour tous ces scénarios, tandis que les REGLES OPTIONNELLES peuvent être ajoutées selon les envies des joueurs.

**Tableaux de Mise en Place des Scénarios** : Ces tableaux montrent de combien de blocs d'unités spécifiques chaque puissance dispose au début du scénario et le nombre de pas de ces unités. Les joueurs peuvent librement décider du nombre de pas de chaque unité, du moment que le total n'excède pas le nombre de pas indiqué.

Les soviétiques se déploient toujours en premier, sauf en 1944.

Le joueur de l'Axe doit déployer au moins 2 unités de montagne allemandes en Scandinavie.

**Départ des unités** : Certaines unités doivent partir à un moment donné (en général, elles ont été envoyées dans un autre théâtre d'opérations non représenté dans BITE). Les unités qui doivent partir sont indiquées dans les OB. Ces unités doivent être en jeu, ravitaillées et à pleine puissance. Si une telle unité est :

- hors-jeu parce qu'elle a été éliminée lors d'un tour précédent, alors une quantité égale de PP doit être soustraite, comme si elle avait été reconstruite ;
- pas à pleine puissance, alors le joueur doit immédiatement la réparer pour qu'elle le soit en soustrayant le nombre de PP nécessaires de sa réserve, puis en retirant l'unité ;
- non ravitaillée, alors l'unité doit être retirée dès qu'elle est à nouveau ravitaillée.

Les unités qui sont partie ne peuvent pas être reconstruites, même si elles peuvent parfois revenir en renforts à un tour ultérieur.

**Route du pétrole soviétique** : Les soviétiques n'ont pas besoin de suivre leur consommation de carburant, car ils ont d'énormes réserves.

Mais, si la route du pétrole caucasien est perdue (l'Axe conquiert Stalingrad ou atteint la Volga), commencez à suivre la consommation normalement, tant que la condition ci-dessus persiste. Eventuellement, les soviétiques peuvent construire de nouvelles infrastructures pour la livraison de carburant.

**Infrastructures soviétiques** : A partir de juillet 1942, les soviétiques peuvent commencer à construire les voies ferrées Saratov-Stalingrad (3 PP), Stalingrad-Astrakhan (4 PP) et Astrakhan-Baku (5 PP). Ces réseaux ferroviaires incomplets sont marqués avec de gros points noirs sur la carte.

Aussi, une nouvelle route maritime de Baku à Krasnodovsk peut être construite pour 10 PP et servir à la livraison de carburant si Astrakhan est menacée.

Le joueur soviétique doit dépenser tous les PP pour construire l'un de ces projets au cours de la phase de production d'un seul tour.

S'il le souhaite, il peut construire plusieurs projets en un seul tour.

## SBE5 : BARBAROSSA

**Juin – novembre 1941 (8)**

*Même si de nombreux signaux révélaient clairement les intentions agressives de*

*l'Allemagne, comme un déploiement massif de troupes aux frontières et les alertes envoyées aux services secrets britanniques et soviétiques, l'Armée Rouge soviétique a été littéralement prise par surprise lorsque l'attaque de l'Axe a été lancée à 3h du matin ce sanglant dimanche matin, le 22 juin 1941.*

*C'est un scénario très difficile, surtout pour le joueur de l'Axe. Une erreur au début de l'invasion peut compromettre la réussite finale.*

**Tours :** 6

**Zone de Jeu :** Toute la carte.

**Conditions de Victoire :** A la fin de novembre 1941, le joueur de l'Axe compte ses Points de Victoire (PV) : l'Axe obtient 1 PV à chaque fois pour le contrôle de Leningrad, Moscou, Stalingrad et Baku. Ensuite, consultez le Tableau de Victoire pour déterminer le vainqueur :

- 0 PV : Victoire Décisive Soviétique
- 1 PV : Nul
- 2 PV : Victoire Marginale de l'Axe
- 3+ : Victoire Décisive de l'Axe

**Mise en Place :** Selon la mise en place standard.

**Production** (PP/tour à partir de juillet 41) :

- ALL : 24 PP, 3 Blindés, 9 Aériens, 10 Pétroles.
- ROM : 2 PP, 2 Pétroles
- HUN : 1 PP, 1 Pétrole
- URSS : 46 PP, 7 Blindés, 6 Aériens

### Règles Spéciales du Scénario

**Surprise :** Pendant le premier tour, les chasseurs soviétiques ne peuvent pas décoller, le joueur soviétique n'a pas la possibilité de réagir (ignorez la phase de réaction). Aucune force soviétique ne peut recevoir de Bonus, tandis que les unités de l'Axe en attaque ne sont affectées par aucun Malus, sauf ceux causés par les tentatives de reco aérienne manquantes ou ratées.

Toutes les unités d'artillerie allemandes et toutes les unités aériennes de l'Axe éligibles pour l'attaque reçoivent 1 Bonus supplémentaire au premier round de chaque combat.

A cause des ordres directs de Staline, les canons AA soviétiques ne sont pas autorisés à tirer sur les unités aériennes de l'Axe pendant le premier round de chaque combat (reco aérienne incluse).

**Unités Gelées :** La Stavka est choquée et ne peut pas être activée en juin 1941.

Les UT de l'Axe en Roumanie (mais pas Antonescu et ses UA), Slovaquie, Hongrie et Finlande, ainsi que les unités soviétiques dans les districts militaires de Leningrad,

Odessa et du Caucase sont gelées en juin 1941.

**Suprématie Totale de la Luftwaffe :** Si vous utilisez cette option mortelle, Toutes les UA de l'Axe (Roumanie incluse) lancent le double de leurs dés pendant le premier round de combat de l'attaque surprise. Ceci coûte une double réduction pour les 3 QG LW mais pas Antonescu si vous jouez avec les REGLES AVANCEES.

### SBE6 : FALL BLAU

**L'avancée vers Baku**

**Juin – novembre 1942**

*« Si je ne peux pas avoir le pétrole de Maykop et Grozny alors je dois terminer cette guerre ! »*

(Adolf Hitler, QG du Groupe d'Armée Sud à Poltawa, 1<sup>er</sup> juin 1942)

*« Pas un pas en arrière. »*

*« Il n'y a pas de terre derrière la Volga ! »*

(Joseph Staline, ordre n° 227, 28 juillet 1942)

*Après le succès initial de l'été 1941 et l'arrêt inattendu pendant l'hiver, la Wehrmacht est maintenant presque revenue à pleine puissance pour la dernière tentative de briser les pates de l'ours russe.*

*Une fois encore l'Axe court contre le temps : lorsque les unités blindées soviétiques atteindront TECH 2 en novembre 1942 et les unités de chasseurs en janvier 1943, l'Allemagne n'aura probablement plus aucune chance de gagner la guerre.*

*En tant que joueur de l'Axe, votre système logistique ne vous permet pas d'offensive à grande échelle comme en 1941. Donc, en premier lieu, faites votre choix stratégique : aller à Moscou et essayer de l'encercler ainsi que ses précieuses usines, ou essayer le gambit du Caucase – prendre Rostov, livrer (en espérant la gagner) la cruciale bataille dans les rues de Stalingrad, puis finalement lancer vos unités mobiles pour conquérir les champs pétrolifères vitaux du Caucase ainsi que Baku.*

*La force aérienne soviétique, la Voyenno Vozdushnye Sily (VVS) a été balayée par la Luftwaffe. La VVS a perdu 201 avions dans la région entre le 23 et le 31 août, et malgré de maigres renforts d'une centaine d'avions en août, il ne restait que 192 avions en état de fonctionnement, dont 57 chasseurs.*

*Les soviétiques continuaient à envoyer des renforts aériens dans la région de Stalingrad fin septembre, mais ils continuaient à subir des pertes épouvantables : la Luftwaffe avait un contrôle total des cieux.*

*Toutefois, à cause de la relocalisation massive de l'industrie soviétique en 1941, la production aérienne soviétique atteignait 15000 appareils dans le second semestre de*

*1942. La VVS a été capable de préserver une force importante et de préparer une réserve stratégique qui pourrait finalement vaincre la Luftwaffe.*

**Tours :** 6.

**Zone de Jeu :** Toute la carte.

**Conditions de Victoire :** Moscou, Leningrad, Baku et Stalingrad sont les objectifs clés. Si l'Axe conquiert et tient deux d'entre eux jusqu'à la fin de la partie, il obtient automatiquement une victoire décisive ; en conquérant et en tenant un seul est une victoire marginale de l'Axe.

Sinon les soviétiques obtiennent une victoire décisive.

**Mise en Place :** Les détails des forces combattantes sont donnés dans le Tableau de Mise en Place de 1942.

Les forces de l'Axe et soviétiques doivent être déployées à l'ouest et à l'est de la ligne en pointillés jaunes. Chaque hex de la frontière doit être occupé. Notez que Kerch est sous contrôle soviétique.

**Production** (PP/tour à partir de juillet 42) :

- ALL : 36 PP, 8 Blindés, 12 Aériens, 12 Pétroles.
- ROM : 2 PP, 2 Pétroles.
- HUN : 1 PP, 1 Pétrole.
- URSS : 34 PP, 12 Blindés, 12 Aériens.

### Règles Spéciales

**Infrastructure Soviétique :** Si les champs pétrolifères du Caucase ne sont pas reliés par voie ferrée à la Sibérie (parce que l'Axe contrôle Stalingrad ou a atteint la Volga), alors la route du pétrole soviétique est perdue et les soviétiques doivent tenir les comptes de leur consommation de carburant.

Eventuellement, pour reconnecter les champs pétrolifères du Caucase, à partir de juillet 1942, les soviétiques peuvent commencer à construire les voies ferrées Saratov-Stalingrad (3 PP), Stalingrad-Astrakhan (4 PP) et Astrakhan-Baku (5 PP). Ces réseaux ferroviaires incomplets sont marqués avec des points noirs plus gros sur la carte.

Aussi, une nouvelle route maritime de Baku à Krasnovodsk (10 PP) peut être construite et servir à la livraison de pétrole si Astrakhan est menacée.

Le joueur soviétique doit dépenser complètement les PP pour construire l'un de ces projets pendant la Phase de Production d'un seul tour. S'il le souhaite, il peut construire plusieurs projets en un seul tour.

### SBE7 : OPERATION CITADELLE

**La Bataille de Koursk**

**Juin – Novembre 1943** (6)

Après la défaite de Stalingrad et la destruction de la 6<sup>e</sup> Armée de Paulus, l'Allemagne devait compter sur ses faibles alliés pour compléter la ligne de front. Les chances de victoire finale diminuaient de jour en jour, mais il y a quand même eu une bonne opportunité pour une offensive à petite échelle pour détruire une armée soviétique entière massée dans le saillant de Koursk – l'opération Citadelle en juillet 1943.

Mais ne pas atteindre cet objectif forcera automatiquement le rouleau compresseur soviétique à déclencher une dangereuse offensive d'été...

**Tours** : 6.

**Zone de Jeu** : Toute la carte.

**Conditions de Victoire** : Pour gagner, le joueur de l'Axe doit détruire au moins 8 des précieuses et irremplaçables unités de la Garde soviétiques avant la fin de la partie.

Le joueur soviétique gagne s'il réussit à traverser le Dniepr et établir une tête de pont sur la rive ouest avec au moins 4 UT. Tous les autres résultats donnent un match nul.

**Mise en Place** : Les détails des forces combattantes sont donnés dans le Tableau de Mise en Place de 1943.

Les forces de l'Axe et soviétiques doivent être déployées à l'ouest et à l'est de la ligne en pointillés verts. Chaque hex de la frontière doit être occupé.

**Production** (PP/tour à partir de juillet 43) :

- ALL : 37 PP, 13 Blindés, 15 Aériens, 14 Pétroles.
- ROM : 2 PP, 2 Pétroles.
- HUN : 1 PP, 1 Pétrole.
- URSS : 34 PP, 18 Blindés, 18 Aériens.

**Règles Spéciales**

**Infrastructure Soviétique** : Voir SBE 6, mais tous les projets sont déjà terminés en 1943.

## SBE8 : OPERATION BAGRATION

**Juin 1944 – juin 1945** (6)

Après le débarquement des alliés occidentaux en Normandie, l'Allemagne n'avait plus aucune chance de gagner la guerre. Ce n'était plus qu'une question de temps. Tandis que la Wehrmacht n'était plus que l'ombre de l'invincible armée qu'elle avait été dans les années précédentes, l'Armée Rouge avait obtenu la suprématie terrestre et aérienne totale sur tout le Front de l'Est.

Néanmoins, l'OKH était convaincu que l'effort principal soviétique serait concentré en une offensive risquée contre Lvov et Galizia et a par conséquent déployée les puissantes divisions de panzers du général Hoth en Hongrie.

Mais après la préparation d'artillerie la plus dévastatrice de l'histoire, l'armée rouge a en

fait lancé une forte offensive au nord des marais du Pripet pour libérer Minsk et la Biélorussie.

Coincée entre les alliés occidentaux avançant depuis la France et les soviétiques pressants à l'est avec une vaste offensive d'été (l'opération Bagration de juin à août 1944), l'Allemagne devait tout tenter pour retarder l'inévitable tandis que les scientifiques développaient « d'incroyables nouvelles armes secrètes » dans les usines de Peenemünde.

**Tours** : 13.

**Zone de Jeu** : Toute la carte.

**Conditions de Victoire** : Les soviétiques doivent conquérir Berlin et Peenemünde avant la fin de 1944 pour obtenir une victoire décisive. Atteindre cet objectif avant la fin de 1945 est une victoire marginale soviétique, tandis qu'un délai supplémentaire est un match nul.

**Mise en Place** : Les détails des forces combattantes sont donnés dans le Tableau de Mise en Place de 1944.

Les forces de l'Axe et soviétiques doivent être déployées à l'ouest et à l'est de la ligne en pointillés bleus. Chaque hex de la frontière doit être occupé.

**Production** (PP/tour à partir de juillet 44) :

- ALL : 28 PP, 15 Blindés, 18 Aériens, 14 Pétroles.
- ROM : 2 PP, 2 Pétroles.
- HUN : 1 PP, 1 Pétrole.
- URSS : 43 PP, 18 Blindés, 18 Aériens.

**Règles Spéciales**

**Infrastructure Soviétique** : Voir SBE 6, mais tous les projets sont déjà terminés en 1944.

## SBE9 : NOM DE CODE DORTMUND

**La Campagne de Russie**

**Juin 1941 – juin 1945** (10)

Le joueur de l'Axe doit frapper fort et en profondeur, envoyer ses chars à toute vitesse pour prendre Leningrad, Moscou et l'importante région industrielle du bassin de Donets avant les premières chutes de neige. Tenir les deux plus importantes villes soviétiques ouvrira probablement la voie vers une victoire décisive de l'Axe.

Cependant, après un été heureux, le « Général Hiver » russe infligera beaucoup de pertes irremplaçables aux forces de l'Axe non préparées, et l'Armée Rouge aura quelques bonnes cartes à jouer dès que les armées de choc sibériennes arriveront de la frontière de l'Extrême-Orient en novembre.

La doctrine militaire allemande était basée sur le principe des équipes d'armes combinées et une proche coopération entre les tanks, l'infanterie, l'artillerie, le génie et les avions d'attaque au sol.

Pour contre cela, les commandants soviétiques ont adopté la tactique de toujours garder les lignes de front aussi proche que possible des allemands.

Le dernier Maréchal de l'Union Soviétique, Vasily Chuikov appelait ceci « êtreindre » les allemands avec une guerre d'attrition.

**Tours** : 49.

**Zone de Jeu** : Toute la carte.

**Conditions de Victoire** : Le joueur de l'Axe gagne s'il contrôle les 4 villes soviétiques qui suivent, ou s'il contrôle Moscou OU Baku plus Leningrad OU Stalingrad et s'il obtient « 1 » avec un dé pendant la Phase de Vérification de Victoire (+1 au dé s'il contrôle 3 de ces villes).

Le joueur soviétique gagne immédiatement s'il contrôle Berlin avant juillet 1945. La victoire est décisive avant juillet 1945, marginale entre janvier et juin 1945.

Tout autre résultat est un match nul.

**Mise en Place** : Selon la mise en place standard.

**Production** (PP/tour à partir de juillet 41) :

- ALL : 24 PP, 3 Blindés, 9 Aériens, 10 Pétroles.
- ROM : 2 PP, 2 Pétroles.
- HUN : 1 PP, 1 Pétrole.
- URSS : 50 PP (46 si la règle 17.0 n'est pas utilisée), 7 Blindés, 6 Aériens.

**Règles Spéciales**

**Surprise** : Voir SBE 5.

**Unités Gelées** : Voir SBE 5.

**Suprématie Totale de la Luftwaffe** : Voir SBE 5.

**Infrastructure Soviétique** : Voir SBE 6.

**1<sup>er</sup> Corps de Panzers SS allemand « LSSAH »** : Le 1<sup>er</sup> Corps de Panzers SS allemand qui arrive en renfort au tour 44 est une amélioration de la LSSAH. Si la LSSAH est en jeu et ravitaillée, remplacez-la par le nouveau 1<sup>er</sup> Corps de Panzers SS, mais gardez toutes les pertes. Si la LSSAH a été éliminée ou n'est pas ravitaillée, le remplacement doit être retardé ou l'unité doit être reconstruite.

**Départs supplémentaires** :

- 12/1941 : 7<sup>e</sup> Division volante, Corps Rapides Hongrois
- 7/1942 : 22<sup>e</sup> Division d'Infanterie Aéroportée

**Développement industriel** : Les deux factions commencent la partie avec 10 usines partiellement construites (5/10) :

- Allemagne : 5 blindées, 4 aériennes, 1 pétrolière.
- URSS : 5 blindées, 5 aériennes.