

BLOCKS IN THE EAST



THE RUSSIAN CAMPAIGN 1941 - 45
RULES MANUAL AND SCENARIO BOOKLET

INDEX (Deutsche Version)

AKTUALISIERUNGEN

VORWORT

HISTORISCHER HINTERGRUND

ÜBER DAS SPIEL

REGELÜBERBLICK

MASSTAB

SZENARIOÜBERSICHT

ABKÜRZUNGEN

DANKSAGUNG

KARTENSYMBOLS

BASISREGELN

1.0 SPIELKOMPONENTEN

1.1 Karte

1.2 Blöcke bzw. Einheiten

1.3 Nebel des Krieges

2.0 SPIELAUFBAU

2.1 Seitenwahl

2.2 Szenariowahl

2.3 Spielaufbau

3.0 BASISDEFINITIONEN

3.1 Kontrollierender Spieler / Feind

3.2 Aktiver und inaktiver Spieler

3.3 Kontrolle über Städte, Produktionszentren und Fabriken

3.4 Flugplätze

3.5 Eisenbahnen / Eisenbahntransporte

3.6 Produktionszentren

3.7 Kartenferne Territorien

3.8 Kampfeinheiten

3.9 Unterstützungseinheiten

3.10 Stapeln von Einheiten (Stapellimit)

3.11 Einheitenstufen (Kampfstärke)

3.12 Aktionspunkte (HQ-Stufen)

3.13 Technikstufen

3.14 Feuerkraft

3.15 Treffer und Schaden

3.16 Zahlenbrüche

3.17 Mindest-Feuerkraft

3.18 Mindest-Bewegungspunkte

3.19 Kontrollzonen (ZOK)

3.20 Achsenmächte und RHG-Einheiten

3.21 "Eingefrorene" Einheiten

3.22 Gefechtshexe

4.0 VERSORGUNG

4.1 Hauptversorgungsstellen

4.2 Andere Versorgungsstellen

4.3 Einheitenversorgung

4.4 Effekte von Versorgungsmangel

4.5 Kapitulation

5.0 KÄMPFENDE MÄCHTE

5.1 Sowjetunion (UDSSR)

5.2 Deutschland (DEU)

5.3 Andere Achsenmächte

5.4 Italien (ITA)

5.5 Finnland (FIN)

5.6 Rumänien (RUM)

5.7 Ungarn (UNG)

5.8 Slowakei (SLO)

6.0 EINHEITEN

6.1 Einheiten der Infanteriekategorie

6.1.1 Standard- / statische Infanterie

6.1.2 Gebirgsjäger

6.1.3 Kavallerie

6.1.4 Artillerie

6.1.5 Fallschirmjäger / Marineinfanterie

6.2 Einheiten der Panzerkategorie

6.2.1 Tanketten

6.2.2 Panzer

6.3 Lufteinheiten

6.3.1 Jäger

6.3.2 Bomber

6.4 Hauptquartiere (HQ)

6.5 Flugabwehr(kanonen) (Flak)

7.0 SPIELABLAUF

7.1 Phase: Strategische Kriegsführung

7.2 Phase: Versorgungsstatus

7.3 Phase: Produktion

7.3.1 Einsatz neuer Einheiten

7.3.2 Verstärkungsbeschränkungen

7.3.3 Verstärkungen zurückhalten

7.3.4 Einheiten auflösen

7.4 Phase: Strateg. Eisenbahntransport

7.5 Phase: Bewegung

7.5.1 Anzahl zu bewogender Einheiten

7.5.2 Reihenfolge der Bewegung

7.5.3 Bewegungspunkte/-kosten (BP)

7.5.4 Hexbeschränkungen

7.5.5 Bewegung entlang roter Pfeile

7.6 Phase: Verteidigerreaktion

7.6.1 Flugplatzangriff

7.6.2 Flugzeugevakuierung

7.7 Phase: Kampf

7.7.1 Schritt: Luftkampf

7.7.2 Schritt: Flugabwehrfeuer

7.7.3 Schritt: Luft-Boden-Kampf

7.7.4 Schritt: Artilleriefeuer

7.7.5 Schritt: Bodenkampf

7.7.6 Modifikatoren: Bonus / Malus

7.7.7 Kumulative Modifikationen

7.7.8 Treffer

7.7.9 Treffer verteilen

7.7.10 Einheiten vernichten

7.7.11 Überschüssige Treffer

BOX 1: Kampfmodifikationen

7.7.12 Weitere Kampfrunden

7.7.13 Rückzüge

7.7.14 Rückzugsbewegung

7.7.15 Rückzug von Bodeneinheiten

7.7.16 Rückzug von Lufteinheiten

7.7.17 Rückzug und Stapellimit

7.7.18 Am Rückzug beteiligte Einheiten

7.8 Phase: Blitzvorstoß

7.8.1 Lufteinheiten verlegen

7.9 Phase: Finaler Versorgungsstatus

7.10 Phase: Raumgreifender Panzervor.

7.11 Phase: Überprüfen der Siegbeding.

ERWEITERUNGSREGELN

8.0 ZOK

9.0 WETTER

9.1 Wettereinfluss auf die Versorgung

9.2 Wettereinfluss auf die Bewegung

9.3 Wettereinfluss auf den Kampf

10.0 ELITEEINHEITEN

11.0 ERWEITERTE PRODUKTION

11.1 Produktionszentren (Erze, Öl, Bev.)

11.2 Fabriken

11.3 Minenwurf

12.0 ERWEITERTE VERSORGUNG

12.1 Belagerungsversorgung

12.2 Festungsversorgung: Sewastopol

12.3 Festungsversorgung: Leningrad

und Oranienbaum

12.4 Kampffähigkeit unversorgter Einh.

12.4.1 Verzweiflungsangriff

12.5 Kapitulation

13.0 HQ, TREIBSTOFF, BEWEGUNG

13.1 Geeignete bzw. passende HQ

13.2 Versorgung von Panzer- / Lufteinh.

13.3 Reichweite der HQ

13.4 Anzahl bewegbarer Einheiten

13.5 Eingeschränkte Versorgung

13.6 HQ deaktivieren

13.7 Blitzvorstoß, raumgreifender PV

13.8 Nationale Oberkommandos

13.8.1 Sowjetische Stawka

13.8.2 Deutsches FHQ

13.8.3 Andere Achsenmächte

OPTIONALREGELN

14.0 NEUE MODIFIKATIONEN

15.0 NEUE FABRIKEN

15.1 Bau neuer Fabriken

16.0 VERBRANNTS ERDE

16.1 Fabriken erobern

16.2 Fabriken verlegen

17.0 TECH DER SCHWÄCHEREN ACHSENMÄCHTE

18.0 SEETRANSPORTE

18.1 Seetransport von Bodeneinheiten

18.2 Seetransport von Ressourcen

19.0 LUFTAUFKLÄRUNG

19.1 Ablauf der Luftaufklärung

19.2 Zielgenaues Feuer durch Aufklär.

20.0 KAVALLERIE-ATTACKE

21.0 MASSIERTER PANZERANGRIFF

22.0 JERICHO-TROMPETEN

23.0 LUFTLANDEOPERATIONEN

24.0 AMPHIBISCHE LANDUNGEN

25.0 EKATERINA BM-13

26.0 SCHW. GESCHÜTZ "GUSTAV"

27.0 GARNISONEN

28.0 DEUTSCHER VOLKSSTURM

29.0 SOWJETISCHE PARTISANEN

29.1 Partisanen einsetzen

30.0 TSCHET. REVOLUTIONÄRE

31.0 RESERVEEINHEITEN

32.0 STRATEG. BOMBARDEMENTS

32.1 Bombardieren von Fabriken, Bev.-zentren und Abbaugelieten

32.2 Bombardieren von Häfen

32.3 Bombardieren von Bahnhöfen

33.0 WINTERS FÜR DIE ACHSE

33.1 Eisenbahnverkehr im Winter

33.2 T-34 mit 55 cm Winterketten

34.0 LEIH-PACHT-ABKOMMEN

35.0 STRATEG. KRIEGSFÜHRUNG

35.1 Luftkrieg über Deutschland

35.2 *Leih-Pacht*-Konvoi Angriff

36.0 ITALIENS KAPITULATION

37.0 IRANS NÄHE ZUR ACHSE

38.0 TEAM- UND SOLITÄRSPIEL

38.1 Teamspiel

38.2 Solitärspiel

39.0 OPTIONALES WETTER

SZENARIEN

BARBAROSSA STANDARD-AUFBAU

KURZE SZENARIEN

SBE1: STRASSE NACH LENINGRAD

Juni – September 1941 (1)

SBE2: STRASSE NACH MOSCOW

Juni – September 1941 (2)

SBE3: STRASSE NACH ROSTOV

Juni – November 1941 (3)

SBE4: KURZ-BARBAROSSA

Juni – August 1941 (4)

LANGE SZENARIEN

SBE5: BARBAROSSA

Juni – November 1941 (8)

SBE6: FALL BLAU

Juni – November 1942 (7)

SBE7: UNTERNEHMEN ZITADELLE

Juni – November 1943 (6)

SBE8: OPERATION BAGRATION

Juni 1944 – Juni 1945 (6)

SBE9: CODEWORD DORTMUND

Der Russlandfeldzug 1941 – 1945 (10)

LIVING RULEBOOK

Regelbasis: 3.1

Reihenfolge und Farben der Änderungen:

20.2.2013: 3.13, 6.3.2, 7.7.7, 7.7.12, 11.2, 17.0-2, 19.0, 19.2, 32.0, 35.1, SBE9.

6.3.2013: 5.5, 6.3.2, 7.6.1, 8.0, 16.2, 19.0-1, 29.0, 34.0 (new), 36.1, SBE5.

7.6.2013: 5.2, 7.7.4, BSA.

21.6.2013: 5.2.

10.1.2015: Frontcover, Vorwort, Kartensymbole, 3.3, 3.10, 3.18, 3.19, 4.2, 4.4, 5.2, 5.5, 6.1.4, 6.4, 7.3.1, 7.3.4, 7.4, 7.5.2, 7.5.3, 7.5.5, 7.6, 7.7, 7.7.6, 7.7.7, 7.7.8, 7.7.9, 7.8, 7.10, BOX 2: Rundenlauf, 8.0, 10.0, 11.0, 12.1, 13.1, 13.3, 13.5, 13.7, 13.8.1, 13.8.3, 14.0, 15.0, 16.1, 17.0, 17.1, 17.2, 19.0, 19.1, 19.2, 20.0, 21.0, 22.0, 23.0, 26.0, 29.0, 29.1, 31.0, 32.0, 34.0, 35.1, 35.2, Szenarien: BSA, SB2, Lange Szenarien, SB9, Grafik BSA

VORWORT

HISTORISCHER HINTERGRUND

Nach Ausgabe des Codewortes *Dortmund* begann die deutsche Wehrmacht zusammen mit ihren Verbündeten am Morgen des 22. Juni 1941 die Invasion der Sowjetunion ("Unternehmen Barbarossa") und damit das gewaltigste Ringen seit Menschengedenken.



Über 150 Divisionen der Achsenmächte - ca. 3,6 Millionen Mann - fielen auf einer Frontlänge von 2900 km in das sowjetische torium ein. Barbarossa umfasste darüber hinaus 600.000 Kraftwagen, 750.000 Pferde, 3350 Panzer, 7300 Geschütze und rund 2000 Flugzeuge - die größte Invasion der Kriegsgeschichte.

ÜBER DAS SPIEL

BLOCKS IN THE EAST (BITE) ist ein WW2-Konfliktsimulationsspiel (Kosim), das den gesamten Russlandfeldzug von 1941 bis 1945 abdeckt. Es ermöglicht ein Nachspielen der maßgeblichen Schlachten an der Ostfront auf strategischer Ebene, beginnend mit der Invasion im Juni 1941 bis zum dramatischen Ende in Berlin im Frühling 1945.

Obwohl das Spiel auf historischen Einheiten und Ereignissen beruht, haben die Spieler eine Vielzahl von Entscheidungen zu treffen, mit denen sie die Geschichte des 2. Weltkrieges an der Ostfront verändern können. Das Spiel ist am besten für 2 oder 4 Spieler geeignet: 1 bzw. 2 kontrollieren die Kräfte der

Achsenmächte und 1 bzw. 2 die Einheiten der Roten Armee. Ein Spiel zu dritt ist auch möglich, indem ein Spieler gegen die beiden anderen spielt. Darüber hinaus kann BITE auch solitär gespielt werden: Der Spieler kontrolliert in diesem Falle beide Seiten und sollte daher mit dem Nebel des Krieges spielen. (Siehe 38.0 für weitere Details.)

Beachte: In der folgenden Regelanleitung ist "der eine Spieler" und "der andere Spieler" stets gleichbedeutend mit "die eine Seite" und "die andere Seite"; die Aussage gilt also niemals für die beiden Spieler desselben Teams.

Anmerkung zur Übersetzung: Zahlreiche Namen, z.B. von Städten oder Routen, sind in dieser Regelanleitung bewusst nicht ins Deutsche übersetzt worden, damit es beim Spiel mit den englischen Karten und Komponenten nicht zu Verwirrungen kommt. **Im Laufe der Zeit kam es immer wieder zu Klärstellungen einiger Regeln durch Anfragen im Forum von Boardgamegeek.com an den Hersteller. Diese wurden in die vorliegende Übersetzung eingearbeitet und sind möglicherweise noch nicht in der italienischen oder englischen Version enthalten.**

REGELÜBERBLICK

Die Regeln des Spieles sind in drei Bereiche unterteilt, die nacheinander gelernt und angewandt werden können:

BASISREGELN (BR): Der erste Bereich erläutert die Grundsatzkonzepte von BITE und ermöglicht es den Spielern, das Spiel schnell und ohne intensives Regelstudium zu spielen. Die kürzeren Szenarien (SBE1-4) wurden speziell für diese Regeln und das Lernen der Spielmechaniken entwickelt.

ERWEITERTE REGELN (ER): Der zweite Bereich umfasst spezifischere, detailliertere Regeln für ein realistischeres Spiel, z.B. für die Treibstoffversorgung und die erweiterte Produktion. Die längeren Szenarien (SBE5-9) sollten mit diesen Regeln gespielt werden.

OPTIONALREGELN (OR): Der dritte Bereich ist für Spieler gedacht, die ein Höchstmaß an Realismus und Details wollen. Er beinhaltet u.a. Regeln für die technische Entwicklung, strategische Kriegsführung mit Bombern und U-Booten, Partisanen, amphibische Landungen, Luftlandeoperationen, Spezialangriffe...

MASSTAB

Ein Kartenhex (Sechseckfeld) entspricht einem Durchmesser von circa 70 km.

1 Spielrunde entspricht 1 Monat.

1 Block (= 1 Einheit) auf voller Stärke entspricht einem militärischen Großverband (i.d.R. einem Korps) von ca. 30.000 Mann, 300 Panzern oder 300 Flugzeugen; das hängt allerdings stark vom Typ der Einheit, von der Ausrüstung, Nationalität etc. ab.

SZENARIOÜBERSICHT

Mit über 300 Einheiten und mehr als 300 Ressourcenfeldern unterschiedlicher Farben können Spieler mit der kompletten *Codewort Dortmund* Kampagne von 1941-1945 viele

spannende Stunden erleben. Darüber hinaus umfasst das Spiel weitere Szenarien mit ganz unterschiedlicher Spielschwierigkeit, die jeweils in Klammern angegeben ist und von 1 (sehr leicht) bis 10 (sehr schwierig) reicht:

Kurze Szenarien:

- SBE1: Straße nach Leningrad
Juni - September 1941 (1)
- SBE2: Straße nach Moscow
Juni - September 1941 (2)
- SBE3: Straße nach Rostov
Juni - November 1941 (3)
- SBE4: Kurz-Barbarossa
Juni - August 1941 (4)

Lange Szenarien und Kampagne:

- SBE5: Unternehmen Barbarossa
Juni - November 1941 (8)
- SBE6: Fall Blau: Vorstoß nach Baku
Juni - November 1942 (7)
- SBE7: Unternehmen Zitadelle: Kursk
Juni - November 1943 (6)
- SBE8: Operation Bagration
Juni 1944 - Juni 1945 (6)
- SBE9: *Codewort Dortmund*:
Der Russlandfeldzug 1941-1945 (10)

Jedes Szenario hat einen anderen Aufbau, unterschiedliche Siegbedingungen und eine abwechslungsreiche Spiellänge von 2-3 Stunden für die kurzen Szenarien und 4+ Stunden für die langen Szenarien.

ABKÜRZUNGEN

(X.Y) = Siehe Regelkapitel X.Y

AP = Aktionspunkt(e) eines Hauptquartiers

BIA = BLOCKS IN AFRIKA

BITE = BLOCKS IN THE EAST

BITW = BLOCKS IN THE WEST

BP = Bewegungspunkt(e)

BR = Basisregeln

BSA = Barbarossa Standard-Aufbau

DF = Defensive

(Lufteinheiten: Luftkampf-Feuerkraft)

ER = Erweiterungsregeln

FAZ = Finnische Angriffszone

Flak = Flugabwehr(kanonen)

G = Geviertelt

H = Halbiert

HQ = Hauptquartier

KE = Kein Effekt

NM = Nicht möglich

OF = Offensive

(Lufteinheiten: Luft-Boden-Feuerkraft)

OR = Optionalregeln

PP = Produktionspunkt(e)

SBE = Szenario von BLOCKS IN THE EAST

SET = Strategischer Eisenbahntransport

SP = Siegpunkt(e)

TECH = Technikstufe

ZOK = Zone der Kontrolle

DANKSAGUNG

Das Basiskonzept für BITE wurde seit 2009 von Emanuele Santandrea entwickelt, der über 30 Jahre Kosim-Spielerfahrung verfügt. Darüber hinaus trugen noch viele andere Personen zur Entwicklung und Veröffentlichung der finalen Versionen des Spieles bei. Ihnen gilt der besondere Dank des Autors.

Jan Stetter

Lektorat, Deutsche Übersetzung, Web-

Design, Strategisches Mailbombardement

Ingo „GenFM von Manstein“

Deutsche Aktualisierung 3.1., Überarbeitung

des Layouts des deutschen Handbuchs vom

Jänner 2015

Anna Castellano

Business-Strategin

Monica Achilli

Spielentwicklung, Alpha-Testerin, Cheerleader

Silvia Grazioli .45gradi

Markenbetreuung, (Brand Care)

Marina Cattaneo .45gradi

Werbeleitung

Marcello „Wave“ Ruscio

Spielentwicklung, Leitung, Beta-Test

Niccolò „Murdock“ Villa

Alpha-Tester

Marco „Slayer“ Sbarra

Beta-Tester

Riccardo Gatti

Umschlag- und Verpackungsgestaltung

Jordan Finley

Künstler

Marco Broglia

Vertrieb

Davide „White“ Franchin

Produktentwicklung, Lieferant

Ben Curtis

Sprachwissenschaftliche Betreuung

Alessandro Montel

Business-Berater

Antonio „Tonino“ Santandrea

Manager für Qualitätssicherung

Websites & Webcommunities

Boardgamegeek.com

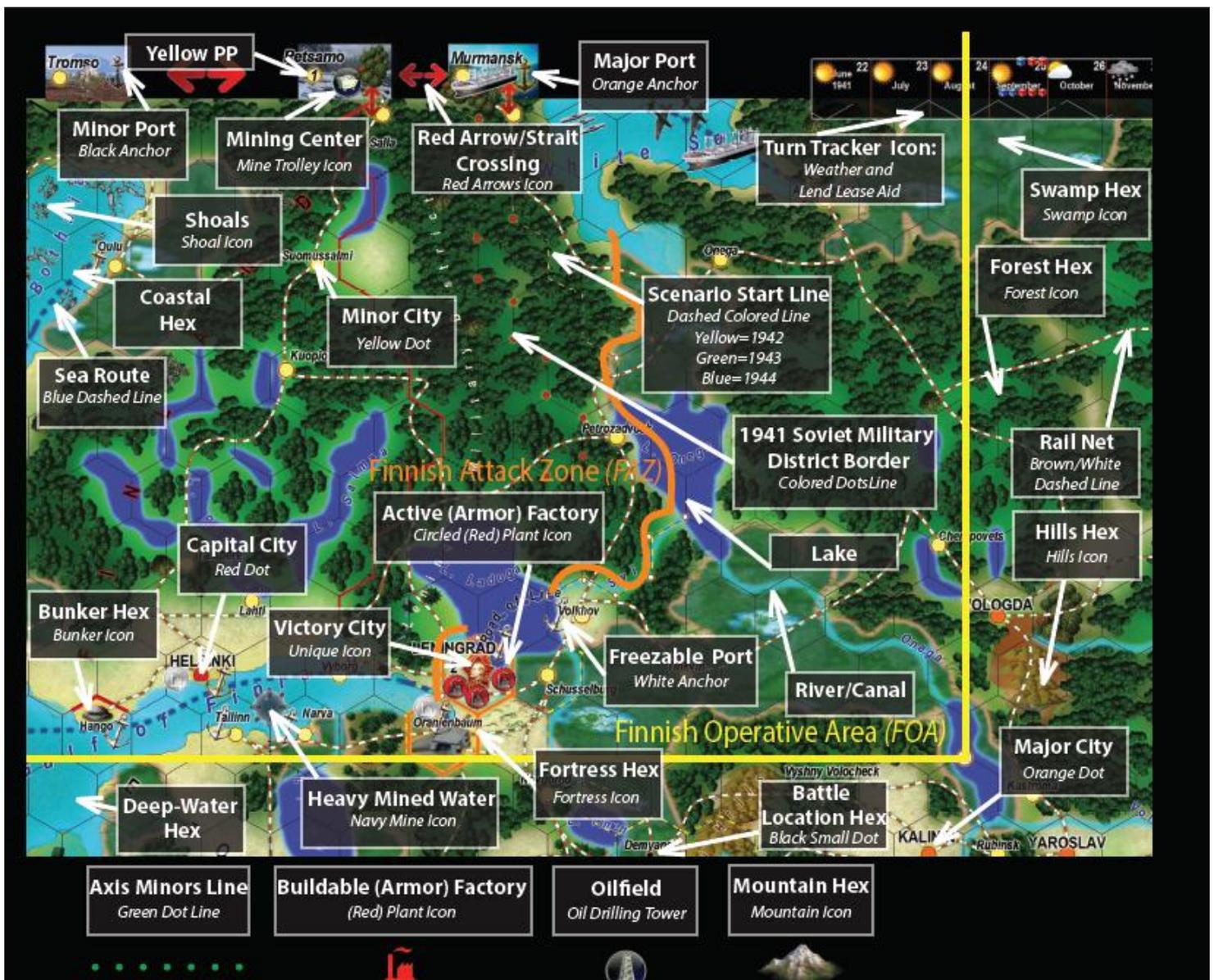
Eastfront.org

Cosimworld.com

<http://www.ventonuovo.net/GERindex.htm>

<http://www.ventonuovo.net/>

Kartensymbole



BASISREGELN

1.0 SPIELKOMPONENTEN

Die folgenden Spielelemente werden für das Spielen von BITE verwendet. (Komponenten mit * werden im Basisspiel nicht benötigt.)

- 2 87x62 cm Kartenteile (laminiert)
- 1 Regelheft (inkl. Szenario-Anhang)
- 1 Heft-Erweiterung mit strategischer Karte von Deutschland, Szenario-Aufbautabellen und Spielbeispiel
- 156 rote Holzblöcke
(Sowjets, sowjet. Entwicklungsmarker)
- 144 schwarze Holzblöcke
(Deutsche, alle schwächeren Verbündeten der Achse, deutsche Entwicklungsmarker)
- 6 hellgrüne Holzblöcke
(Italiener)
- 6 weiße Holzblöcke
(Strategische deutsche Einheiten, Rundenmarker)
- 3 dunkelgrüne Holzblöcke
(Strategische Bomber der USA)
- 2 blaue Holzblöcke
(Strategische Bomber der Briten)
- 318 PVC-Aufkleber (laminiert, 2 Aufkleber für den Rundenmarker)
- 60 gelbe Holzklötzchen
(Allgemeine Produktionspunkte)
- 20 rote Holzklötzchen *
(Panzer-Produktionspunkte)
- 20 blaue Holzklötzchen *
(Flugzeug-Produktionspunkte)
- 20 gelbe Holzzylinder *
(Reparierte deutsche Ressourcen)
- 20 schwarze Plastikzylinder *
(Öl-Produktionspunkte)
- 10 weiße Plastikzylinder
(Versorgungsmangel-Marker)
- 20 dunkelrote Plastikscheiben *
(Sowjetische Partisanen)
- 10 schwarze Plastikscheiben *
(Reparierte deutsche Ölfelder)
- 25 rote Plastikfabriken *
- 20 blaue Plastikfabriken *
- 5 schwarze Plastikfabriken *
- 7 Würfel

1.1 Karte (bzw. das Spielbrett)

Die Karte zeigt den Bereich, in dem sich der Russlandfeldzug abspielte.

Das Raster hexagonaler Felder auf der Karte ermöglicht die genaue Bewegung und Positionierung der einzelnen Einheiten. Jedes dieser Felder wird "Hex" genannt, und spezielle Feldeigenschaften werden mit diesem Oberbegriff verknüpft (z.B. Waldhex).

Terrainmerkmale - wie z.B. Wald - sind auf der Karte vereinfacht dargestellt und an das Hexraster angepasst, um Feldüberschneidungen und Unklarheiten zu vermeiden.

In der oberen, rechten Ecke der Karte befindet sich die Rundenleiste, auf der je-weils die aktuelle Runde, das Wetter, der Leih-Pacht-Nachschub und andere wichtige Ereignisse angezeigt werden.

Tip: Um ein Wellen oder Verrutschen der Kartenteile zu vermeiden, ist es ratsam, eine

ausreichend große Glas- oder Plexiglasplatte auf die Karten zu legen. Am besten nimmt man dafür reflexionsarmes (Plexi-)Glas.

1.2 Blöcke bzw. Einheiten

Die zentralen Elemente des Spieles sind die 317 Holzblöcke, welche die militärischen Einheiten darstellen oder das Spielmanagement unterstützen.

Es wird je 1 Einheitenaufkleber auf jeden Block der folgenden Farbe geklebt:

- 148 Sowjets (rot/rosa/orange): rot.
- 140 Deutsche (grau/schwarz), Finnen (weiß), Rumänen (hellblau), Ungarn (grün) und Slowaken (lila): schwarz.
- 6 Italiener (hellgrün): hellgrün.
- 5 Strategische deutsche Einheiten (FFN, Abfangjäger und U-Boote): weiß.
- 3 Amerikan. Bomber (blau): dunkelgrün.
- 2 Britische Bomber (blau): blau.

Beachte: Einige Einheiten der Sowjets und der Achse sind blau oder von anderer Farbe, z.B. Luft-/Marineeinheiten oder Tschetschenen. Für Details siehe die komplette Liste aller Einheiten auf www.ventonuovo.net.

Darüber hinaus gibt es zahlreiche Holzklötzchen und Plastikkomponenten, die das Spiel auf organisatorischer Ebene komplettieren. Sie werden u.a. zur Anzeige von Produktionen, Technikkforschung, Nachschubstatus usw. benutzt.

1.3 Nebel des Krieges

BITE kann mit und ohne "Nebel des Krieges" gespielt werden. Im ersten Falle werden die Blöcke auf ihren Kanten stehend so auf der Karte positioniert, dass der Gegner nur die Rückseiten sehen kann. Im zweiten Falle werden alle Blöcke so hingelegt, dass ihre Einheitensymbole allgemein sichtbar sind.

Beachte: Im Solitärspiel wird der Nebel des Krieges dringend empfohlen (38.2).

2.0 SPIELAUFBAU

2.1 Seitenwahl

Zu Beginn des Spieles müssen sich die Spieler darauf einigen, wer die Achsenmächte und wer die Sowjets spielt. Kommt es zu keiner Einigung, entscheidet der Zufall über die Seitenwahl.

2.2 Szenariowahl

Alle Spieler suchen ein Szenario aus, das sie spielen wollen (siehe Szenario-Anhang).

2.3 Spielaufbau

Der Rundenmarker wird mit dem Achsensymbol nach oben auf die Rundenleiste gelegt (die Achse hat immer die Initiative). Der Startmonat richtet sich nach dem gewählten Szenario. Gemäß den Szenarioangaben werden danach alle Einheiten, Klötzchen und Komponenten aufgebaut.

3.0 BASISDEFINITIONEN

Die folgenden Begriffe und Regeln tauchen im Verlauf einer Runde immer wieder auf.

Um Wiederholungen zu vermeiden, werden sie an dieser Stelle zentral erläutert.

3.1 Kontrollierender Spieler / Feind

Ein Spieler führt bzw. besitzt immer nur die Einheiten und Territorien seiner Seite; er gilt als *kontrollierender Spieler* seiner Einheiten und Territorien.

Immer, wenn sich eine Regel auf die Bewegung von Einheiten bezieht, werden sie von ihrem kontrollierenden Spieler bewegt.

Alle Einheiten und Territorien, die ein Spieler nicht kontrolliert, gelten für ihn als *gegnerisch* bzw. *feindlich*.

Ein Spieler kontrolliert Landhexe und Städte, wenn sie hinter seiner Frontlinie liegen und nicht von feindlichen Einheiten besetzt sind. Falls es situativ keine klare Frontlinie gibt, sollte ein Spieler die von ihm kontrollierten Städte mit freien Klötzchen markieren, bis sie von feindlichen Einheiten besetzt und damit sofort vom Gegner kontrolliert werden.

Ein Spieler kontrolliert ein Meergebiet, wenn er mindestens 1 großen oder 2 kleine Häfen an diesem Meer kontrolliert. Erfüllen beide Seiten diese Bedingung, haben sie beide die Kontrolle über dieses Meer.

3.2 Aktiver und inaktiver Spieler

Der *aktive Spieler* ist derjenige, der in der Runde gerade die Phasen seiner Seite ausführt (= deutsche oder sowjetische Phasen).

Der Spieler der Achsenmächte ist somit aktiver Spieler während der Achsenphasen einer Runde, der Spieler der Sowjets ist aktiver Spieler während der Sowjetphasen.

Der Spieler, der jeweils nicht aktiver Spieler ist, gilt als *inaktiver bzw. nicht-aktiver Spieler*.

3.3 Kontrolle über Städte, Produktionszentren und Fabriken

Sobald eine Bodeneinheit ein Hex mit einer Stadt, einem Produktionszentrum oder Ölfeld betritt oder durchquert, wird dieses Hex sofort erobert und gelangt unter die Kontrolle des Spielers dieser Einheit. Alle feindlichen Fabriken im Hex werden dabei zerstört.

Städte: Es gibt in BITE 6 Stadttypen:

- **Hauptstädte:** Roter Punkt (z.B. Berlin).
- **Großstädte:** Orangener Punkt (z.B. Orel) oder in Großbuchstaben (z.B. Sevastopol). Alle Regeln für Großstädte gelten automatisch auch für Hauptstädte.
- **Kleinstädte:** Gelber Punkt und nicht in Großbuchstaben (z.B. Sumy).
- **Festungsstädte:** Orangener Hexrand und ein Festungssymbol (z.B. Leningrad).
- **Siegpunktestädte:** Spezielles Bild im Hex: Moscow (Kreml), Leningrad (Sowjetstern), Stalingrad (Hammer & Sichel), Baku (Hammer & Sichel), Berlin (Reichstag). Diese Städte bestimmen den Gewinner in einigen Szenarien und in der Kampagne.



Anmerkung: Orte historischer Schlachten werden durch einen kleinen, schwarz-gelben Punkt angezeigt. Diese Hexe (z.B. Uman, Demyansk) haben keine spezielle Funktion, die Markierung dient nur dem historischen Interesse.

3.4 Flugplätze

Flugzeuge benötigen Flugplätze zum Starten und Landen, Auftanken, Aufmunitionieren und für die Wartung und Reparatur.

Als Flugplatz gilt jede kontrollierte Großstadt, Kleinstadt und Festung, die auch als Nachschubbasis dienen könnte (4.0).

Ein Flugplatz darf zeitgleich jeweils nur von 1 Lufteinheit genutzt werden.



3.5 Eisenbahnen / Eisenbahntransporte

Eisenbahnlinien werden in der Hauptsache für Nachschub und strategische Eisenbahntransporte genutzt (SET: 7.4).

3.6 Produktionszentren

Es gibt 3 Arten von Produktionszentren, die verschiedenfarbige Ressourcen produzieren (Produktionspunkte: PP).

Im BASISPIEL werden allerdings nur gelbe PP benutzt. Diese PP werden durch Bevölkerungszentren (einige Großstädte mit Zahl im Punkt) und durch wichtige Erzabbaugebiete (Hexe mit Lorensymbol) generiert. Eine schwarze Zahl gibt jeweils an, wieviele gelbe PP ein Hex pro Runde erwirtschaftet.



3.7 Kartenferne Territorien

Es gibt im Spiel 6 kartenferne Territorien, die geographisch so weit vom Kriegsschauplatz entfernt sind, um sie auf der Hauptkarte angemessen darstellen zu können: Narvik, Tromso, Petsamo, Murmansk, Krasnovodsk und Sibirien.

Diese Bereiche werden jeweils in gesonderten Boxen aufgeführt, und es gelten für sie dieselben Regeln wie für alle anderen Hexe.

- **Narvik** ist ein Gebirgshex.

Es hat mit der Hauptkarte eine Land- und eine Eisenbahnverbindung über Gallivare. Eine weitere Landverbindung besteht mit Tromso.

- **Tromso** ist ein Gebirgshex.

Es hat keine Verbindung zur Hauptkarte, ist aber auf dem Landwege mit Narvik und Petsamo verbunden.

- **Petsamo** ist ein Waldhex.

Es ist mit der Hauptkarte auf dem Landwege sowie mit der Eisenbahn über Salla verbunden. Weitere Landverbindungen bestehen mit Tromso und Murmansk.

- **Murmansk** ist ein Waldhex.

Es ist mit der Hauptkarte auf dem Landwege sowie mit der Eisenbahn über Kantalahti verbunden. Eine weitere Landverbindung besteht mit Petsamo.

- **Krasnovodsk** ist ein Waldhex.

Es hat eine Land- und eine Eisenbahnverbindung mit Sibiria.

- **Sibirien** ist ein Waldhex.

Es hat eine Land- und eine Eisenbahnverbindung mit Krasnovodsk und ist mit der Hauptkarte über 5 große Eisenbahnknoten verbunden: Nihzny Tagil, Sverdlovsk, Cheljabinsk, Magnitogorsk und Chalov.

Beachte: Die Seeroute Baku-Krasnovodsk ist zu Beginn des Spieles nicht aktiv. Der Sowjetspieler kann sie in einigen Szenarien bauen bzw. nutzen.

3.8 Kampfeinheiten

Als Kampfeinheiten gelten alle Einheiten, die eigenständig angreifen können.

Artillerieeinheiten und Hauptquartiere (HQ) dürfen das nicht: sie sind (Boden-)Unterstützungseinheiten.

3.9 Unterstützungseinheiten

Artillerie ist eine sehr zerstörerische Waffengattung. Sie bewegt sich so schnell wie Infanterie, schießt aber als Teil einer kombinierten Angriffsformation vor allen anderen Bodeneinheiten. Bei jeder guten Angriffsplanung sollte Artillerie Beachtung finden.



Hauptquartiere (HQ) sind das Nervenzentrum jeder militärischen Streitmacht. Jede kämpfende Nation hat ihr eigenes Oberkommando, darüber hinaus gibt es noch

einige spezielle Hauptquartiere: Panzer-, Luftwaffen- und (nur Sowjets) Marine-HQ. (Diese Spezial-HQ werden im BASISPIEL jedoch nicht benutzt.)

3.10 Stapeln von Einheiten (Stapellimit)

Es dürfen sich normalerweise niemals mehr als 4 Einheiten derselben Seite (**Achsenmächte oder Sowjets**) im selben Hex befinden, unabhängig davon, ob das Hex befreundet, neutral oder feindlich besetzt ist. Außerdem darf nur maximal 1 Lufteinheit den Flugplatz einer Stadt besetzen.

In einem Hex dürfen sich nur maximal 3 verbündete Bodeneinheiten befinden (**z.B. 3 rumänische Einheiten**), und nur 2 davon dürfen Kampfeinheiten sein.

Beim Angreifen oder Verteidigen dürfen Spieler über das Hexmaximum hinaus **zusätzlich 2** Lufteinheiten in das Gefechtshex ziehen, um den Kampf zu verstärken (i.d.R. wird **beim Angreifen** 1 Jäger mit 1 Bomber kombiniert).

3.11 Einheitenstufen (Kampfstärke)

Jede Einheit besitzt eine Kampfstärke in Höhe der Zahl ihrer Einheitenstufen. In einem Kampf würfelt eine Einheit so viele Würfel, wie ihre aktuelle Stufe beträgt.

Wenn ein Block steht, zeigt die aktuelle Einheitenstufe immer nach oben; liegt ein Block, zeigt sie zum Gegner.

3.12 Aktionspunkte (AP: HQ-Stufen)

HQ haben Spezialstufen, die auch Aktionspunkte (AP) genannt werden. Diese AP werden wie normale Stufen gehandhabt und "repariert", aber darüber hinaus erlauben sie dem HQ, bestimmte Aktionen und Spezialaktionen in Höhe seiner AP zu machen.

3.13 Technikstufen (TECH)

Die Technikstufe bestimmt, wieviel Training, Erfahrung, Ausrüstung und somit Feuerkraft, Bewegungspunkte (BP) und Spezialfähigkeiten eine Einheit hat.

Die Technikstufen in BITE sind fest vorgegeben: Technikdurchbrüche erfolgen automatisch zu einem festen Zeitpunkt im Spiel, der jeweils auf der Rundenleiste und folgend angegeben wird:

- März 1942: Sowj. Infanterie TECH 2
- November 1942: Sowj. Panzer TECH 2
- Januar 1943: Sowj. Jäger TECH 2
- Juli 1943: Deutsche Panzer TECH 3
- September 1943: Sowj. Bomber TECH 2
- Mai 1944: Deutsche Jäger TECH 3
- Juli 1944: Sowjet. Panzer TECH 3
- September 1944: Sowj. Infanterie TECH 3
- Oktober 1944: Deutsche Infanterie TECH 3
- März 1945: Deutsche Bomber TECH 3

Als Konsequenz für die Kampagne (SBE9) werden 4 PP pro Runde als Fixkosten von der Gesamtzahl (50 PP) der Sowjets abgezogen werden, so daß die Sowjets 46 PP pro Runde erhalten.

Höhere Technikstufen können durch Forschung erreicht werden, indem man dafür eine gewisse Anzahl Ressourcen über einige Runden hinweg ausgibt. **Diese Forschungsregeln sind jedoch nicht Teil von BITE und werden erst mit weiteren Spielen der**

BLOCKS-Serie relevant. (Für weitere Details siehe TECH-Entwicklungstabelle.)

Beachte: Die Technikstufe hat nichts mit der Einheitenstufe (= Kampfstärke) einer Einheit zu tun.

3.14 Feuerkraft

Die Feuerkraft einer Einheit ist die Fähigkeit, eine gegnerische Einheit zu treffen und ihr Schaden zuzufügen. Die meisten Einheiten treffen z.B. mit einer 6, aber einige Einheiten, u.a. Panzer, haben eine bessere Feuerkraft und treffen mit einer 5&6.

Jäger haben i.d.R. eine bessere *Defensiv*-feuerkraft als Bomber (Luftkampf), Bomber dafür häufig eine bessere *Offensiv*-feuerkraft als Jäger (Luft-Boden-Kampf).

3.15 Treffer und Schaden

Treffer kommen sofort nach dem Würfelwurf als Schaden zur Anwendung, indem eine getroffene Einheit Einheitenstufen verliert. Der Stufenverlust erfolgt durch das Drehen des Einheitenblocks gegen den Uhrzeigersinn, und zwar so oft, bis die Anzahl der erlittenen Treffer erreicht wird.

Bsp.: Eine Infanterieeinheit mit voller Stärke von 4 Stufen benötigt 4 Treffer, um vernichtet zu werden, während 1 Treffer die Einheit (und damit ihre Kampfstärke) nur auf Stufe 3 reduzieren würde.

Wenn mehrere Einheiten am selben Gefecht teilnehmen, muss die Stufe der stärksten Einheit zuerst reduziert werden. Sind dabei mehrere Einheiten gleich stark, entscheidet ihr kontrollierender Spieler, welche davon zuerst reduziert werden.

Beachte: Einige Einheiten (z.B. sowjetische Garden mit 7 Stufen) benötigen teilweise 2 Treffer, um 1 Stufe zu verlieren (7.7.8).

3.16 Zahlenbrüche (Rundung)

Ergeben sich durch Wertehalbierungen oder sonstige Berechnungen Zahlenbrüche (z.B. bei Bewegungspunkten oder Kampfstärke), wird grundsätzlich abgerundet.

3.17 Mindest-Feuerkraft

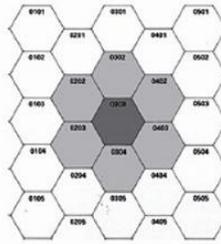
Die Feuerkraft kann durch Abrunden nicht auf 0 sinken; Einheiten würfeln immer mindestens 1 Würfel.

3.18 Mindest-Bewegungspunkte

Bewegungspunkte können durch Abrunden nicht auf 0 sinken; Einheiten haben immer mindestens 1 Bewegungspunkt. **Das bedeutet aber nicht, dass eine Einheit auch immer 1 Feld weit ziehen kann (z.B. benötigt ein Waldhex zum Betreten 2 BP).**

3.19 Kontrollzonen (ZOK)

Alle Boden- und Lufteinheiten haben eine "Zone der Kontrolle" (ZOK), die ihren Einfluss auf benachbarte Hexe repräsentiert: Hexkontrolle, Versorgungsrouten, Rückzüge und strategische Eisenbahntransporte. Die ZOK einer Einheit umfasst normalerweise alle 6 benachbarten Hexe mit Ausnahme feindlich besetzter Hexe.



Einheiten in einem Gefechtshex, Lufteinheiten, die Kampfeinsätze fliegen, und Schiffe zur See verlieren sofort ihre Kontrollzone.

Kontrollzonen erstrecken sich niemals auf oder über Tiefwasserhexe, Seen, Meere, Meerengen oder den Wasserteil von Küsten. Im ERWEITERTEN SPIEL reicht die ZOK auch nicht über einen **ungefrorenen Fluss, über einen zugefrorenen Fluss aber schon.**

Beachte: Der Versorgungsstatus einer Einheit spielt keine Rolle für ihre ZOK (4.0).

3.20 Achsenmächte und RHG-Einheiten

Die Achsenmächte setzen sich zusammen aus Deutschland und seinen Verbündeten: Italien, Finnland, Rumänien, Ungarn und die Slowakei.

RHG-Sicherungseinheiten: Deutsche und slowakische Sicherungseinheiten im "rückwärtigen Heeresgebiet" sind Korpsformationen ohne große Kampfkraft. Sie wurden während des Krieges hauptsächlich in der Partisanenbekämpfung eingesetzt und sind daher nicht Teil des BASISSPIELES.

3.21 "Eingefrorene" Einheiten

In der 1. Runde des Spieles dürfen sich einige Einheiten weder bewegen noch angreifen (auch nicht, wenn sie attackiert werden); sie gelten als "eingefroren": Ungarische Einheiten (H), rumänische Einheiten (aber nicht das Antonescu-HQ) und in Rumänien stationierte deutsche Bodeneinheiten (R), finnische Einheiten (F).

Rumänische Lufteinheiten und die in Rumänien stationierten deutschen Lufteinheiten dürfen aber Flug- und Kampfmissionen über sowjetischem Gebiet unternehmen.

Auch *alle* Sowjeteinheiten der folgenden Militärbezirke sind "eingefroren": Leningrad (L: weiße Punkte), Odessa (O: orangene Punkte), Caucasus (C: braune Punkte).

Mit Beginn der 2. Runde endet diese Beschränkung für *alle* betroffenen Einheiten.

3.22 Gefechtshexe

Sobald ein Spieler mindestens 1 seiner Einheiten in ein Hex bewegt, das mindestens 1 gegnerische Einheit enthält, erfolgt in diesem Hex ein Gefecht (= Gefechtshex).

Treffen zahlreiche Einheiten in einem Hex aufeinander oder erfolgen in einem Kartenbereich viele verschiedene Gefechte in benachbarten Hexen, bietet es sich an, zugunsten der Übersichtlichkeit alle Einheiten aus dem jeweiligen Gefechtshex zu nehmen und auf einer freien Fläche zu platzieren. Sie werden offen so hingelegt, daß ihre aktuellen Einheitenstufen zum Gegner bzw. zur "Frontlinie" zeigen. Das Gefechts-hex wird für den Verlauf dieses Gefechtes mit einem freien Marker gekennzeichnet, damit es nach Ge-

fechtsende keine Probleme beim Zurückstellen der Einheiten gibt.

4.0 VERSORGUNG

Militärische Verbände benötigen stets große Mengen an Nachschub: Proviant, Munition, Treibstoff. Dieser Nachschub wird zu Beginn jeder Runde ermittelt. Einheiten, die zu diesem Zeitpunkt versorgt werden können, sind voll einsatzfähig bis zur Phase "Raumgreifender Panzervorstoß" (7.10).

4.1 Hauptversorgungsstellen

Die nationale Hauptversorgungsstellen sind:

- Siberia (*nicht* Moscow) für die Sowjets,
- Berlin für die Deutschen,
- Belgrad für die Italiener,
- Helsinki für die Finnen,
- Bucharast für die Rumänen,
- Budapest für die Ungarn,
- Bratislava für die Slowaken.

4.2 Andere Versorgungsstellen

Jedes Eisenbahn- und Hafenhex gilt ebenfalls als Versorgungsstelle (Eine blaue Seeroute ist in diesem Falle nicht erforderlich).

Diese hat in BITE keine Bedeutung, sondern erst in Kombination mit BITW und BIA).



Beachte: Ein solches Eisenbahnhex muss nicht zwingend auch eine Stadt sein. (Häfen sind dagegen i.d.R. gleichzeitig auch Städte.)

Häfen mit orange umrandetem Anker (z.B. Sewastopol oder Murmansk) sind große Häfen und können 5 Einheiten versorgen. Andere Häfen (z.B. Odessa) sind kleine Häfen und können nur 1 Einheit versorgen. Häfen mit weißem Anker (z.B. Rostov) sind im Winter zugefroren und können daher während des Winters keine Einheiten versorgen.

4.3 Einheitenversorgung

Eine Einheit kann nur versorgt werden, wenn sie zu Beginn ihrer Runde maximal 3 Hexe von einer verbündeten Versorgungsstelle entfernt ist.

Die "Nachschubroute" zwischen der Einheit und ihrem Depot darf durch freie und eigene Hexe gehen, aber *nicht* durch

- Gebirgs- oder reine Wasserhexe,
- Hexe mit feindlichen Bodeneinheiten,
- Hexe, die in der ZOK einer feindlichen Bodeneinheit liegen.

Beachte: Ein Hex in der ZOK von zwei oder mehr verfeindeten Einheiten unterstützt keine der beiden Seiten. Somit kann es nicht Teil einer Nachschubroute sein.

Eine Einheit, die nicht versorgt werden kann, bleibt ohne Nachschub und bekommt zur Kennzeichnung dieses Versorgungsmangels einen weißen (= leeren) Plastikzylinder. (Der Zylinder wird auf die Einheit(en) gestellt.)



4.4 Effekte von Versorgungsmangel

Versorgte Einheiten agieren normal. Einheiten mit "Versorgungsmangel"-Marker erhalten jedoch in ihrer Produktionsphase keinen Nachschub und keine Verstärkung irgendeiner Art. Ihre Bewegungspunkte (BP) werden halbiert, und in der Kampfphase dürfen sie nicht angreifen.

Unversorgte Lufteinheiten dürfen nur noch Transferbewegungen zwischen verbündeten Flugplätzen machen - ebenfalls nur mit halbierten Bewegungspunkten. **Ein unversorgter Jäger auf TECH 1 und 2 hat dann beispielsweise nur mehr 5 Bewegungspunkte. (Dies deshalb, da bei reinen Transferbewegungen die Reichweite verdoppelt wird, also 2 x 5 = 10. siehe 7.5.2)**

Einheiten mit "Versorgungsmangel"-Marker, die in der Phase "Finaler Versorgungstatus" am Rundenende immer noch nicht versorgt werden können, müssen kapitulieren und werden von der Karte entfernt (s.u. und 7.9).

4.5 Kapitulation

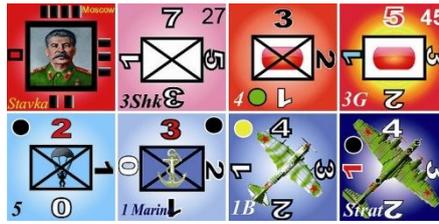
Jede unversorgte Einheit, die im Rundenverlauf kapitulieren muss, gibt ihrem Gegner sofort 1 PP und wird dann von der Karte genommen. (Sie kann in einer späteren Produktionsphase neu aufgestellt werden.) Das simuliert den Umstand, dass der Gegner erbeutetes Material und Arbeitskraft von Kriegsgefangenen nutzen kann.

Im BASISSPIEL ist der PP gelb, im ERWEITERTEN SPIEL richten sich Menge und Farbe dieser PP nach der Art der kapitulierenden Einheit (12.5).

Beachte: Alle Einheiten mit 0-Stufen (z.B. Artillerie, sowjetische Marineinfanterie etc.) und statische Infanterie kapitulieren nicht; sie müssen angegriffen und zerstört werden.

5.0 KÄMPFENDE MÄCHTE

5.1 Sowjetunion (UDSSR)



Stalin legte den Schwerpunkt auf die Produktion anstatt auf Forschung, Entwicklung und Ausbildung.

Die schlecht ausgebildeten und mit alten Waffen ausgerüsteten Sowjetsoldaten waren gegenüber den Achsenkräften zu Beginn der Invasion hoffnungslos im Nachteil.

Doch nachdem die Sowjetunion den ersten, harten Schlag der Gegner überstanden hatte, konnte sie zur Deckung ihrer Verluste auf gewaltige Reserven an Bodenschätzen, Ressourcen und Menschen zurückgreifen, um die Achsenmächte schließlich zu überwinden.

Die Sowjets im Spiel:

Die Rote Armee und ihre Luftflotte (*Wojenno-Wosduschnye Sily*: WWS) beginnen das Spiel auf TECH 1 in allen Bereichen. Die Sowjets sind sehr gut auf den Krieg im Winter vorbereitet und haben bei Schneewetter keine Nachteile im Kampf.

Beachte: Die Sowjets kämpfen in BITE ohne Verbündete.

5.2 Deutschland (DEU)



Am Vorabend von Barbarossa waren die deutsche Wehrmacht und ihre Luftwaffe hervorragend ausgebildet, kriegserfahren und mit den besten Waffen ausgerüstet.

Allerdings war die Wehrmacht nicht auf einen langen Feldzug oder den russischen Winter vorbereitet. Es war für die Achse daher von entscheidender Wichtigkeit, schnellstmöglich das Gros der Roten Armee zu vernichten und die zentralen sowjetischen Industrie- und Abbaugelände zu sichern.

Beachte: Deutschland umfasst auch Ostpreußen und Österreich sowie die annektierten Gebiete in Westpolen (westlich der roten Demarkationslinie) und die Tschechische Republik.

Die Deutschen im Spiel:

Alle deutschen Einheiten beginnen das Spiel auf TECH 2 in allen Bereichen und haben damit einen qualitativen Vorteil bei der Bewegung, Feuerkraft und den Spezialfähigkeiten. Deutschland kann *jedem* seiner Verbündeten pro Runde bis zu 3 Produktionspunkte als Wirtschaftshilfe zukommen lassen, damit sie ihre Armeen verstärken können. **Die deut-**

sch Verbündeten dürfen Deutschland jedoch nicht ihre eigenen PP überlassen.

Beachte: Italien und Finnland erwirtschaften keine eigenen Produktionspunkte und sind bei der Verstärkung ihrer Einheiten auf deutsche Hilfe angewiesen.

5.3 Andere Achsenmächte

Mitte 1941 verfügten sowohl die Italiener als auch die schwächeren Mächte in der Achse (Rumänen, Ungarn und Slowaken; Finnen waren eine Ausnahme) nicht über dieselbe Kampfkraft und Kriegserfahrung wie ihre deutschen Verbündeten.

Die Truppen dieser Mächte waren schlecht ausgebildet und ohne gute Kampfmoral; ihre Ausrüstung war darüber hinaus für einen modernen Krieg nicht geeignet.

Die anderen Achsenmächte im Spiel:

Alle Verbündeten der Deutschen starten wie die Sowjets auf TECH 1 in allen Bereichen: Bodeneinheiten haben 3 Bewegungspunkte, Kavallerie 4, Treffer nur mit einer 6 usw.

Die italienischen, rumänischen, ungarischen und slowakischen Einheiten dürfen nicht im Norden der Sowjetunion eingesetzt werden (jenseits der grünpunkteten Linie).

Nationale Lufteinheiten dürfen im Kampf nur ihre eigenen Bodeneinheiten unterstützen.

Rumänen und Ungarn dürfen sich historisch bedingt niemals im selben Hex befinden. Sollten sie dennoch einmal im selben Gefechtshex stehen, muss der Achsenspieler sofort eine beliebige dieser Einheiten vor Beginn des normalen Gefechtes eliminieren. Für die Finnen gelten andere Regeln (5.5).

5.4 Italien (ITA)



Italien war als Gründungsmitglied des Dreimächtepaktes eine Großmacht in der Achse. Mussolini wollte seine deutschen Verbündeten an der Ostfront mit einem italienischen Expeditionskorps unterstützen, obwohl Italien militärisch schwach und bereits im Mittelmeerraum kriegerisch sehr engagiert war.

Die italienischen Soldaten wurden von den Deutschen häufig geringgeschätzt und der Feigheit und geringen Kampfmoral geziehen. In der Realität kämpften die Italiener aber oft hart und tapfer, ihre geringe Effektivität resultierte vielmehr aus ihrer unzureichenden und veralteten Ausrüstung sowie aus der sehr schlechten Fach- und Führungskompetenz vieler ihrer Offiziere.

Dennoch schafften sie es, sich in vielen



Kämpfen auszuzeichnen, u.a. in der Schlacht bei Nikolayevka.

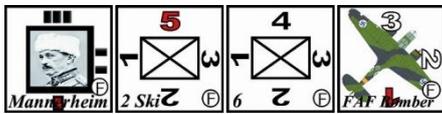
Doch das *Corpo di Spedizione Italiano in Russia* (CSIR), später *Armata Italiana in Russia* (ARMIR), war für eine solche Art des Krieges völlig unvorbereitet und verfügte weder über LKW in angemessener Zahl noch über eine sachverständige Führung. So wurde es in eine Kriegshölle geschickt, in der es auf Dauer nicht bestehen konnte.

Die Italiener im Spiel:

Italien hat keine eigenen Produktionspunkte, kann aber von Deutschland welche erhalten. Doch vernichtete italienische Einheiten dürfen nicht wieder neu aufgestellt werden und kommen endgültig aus dem Spiel.

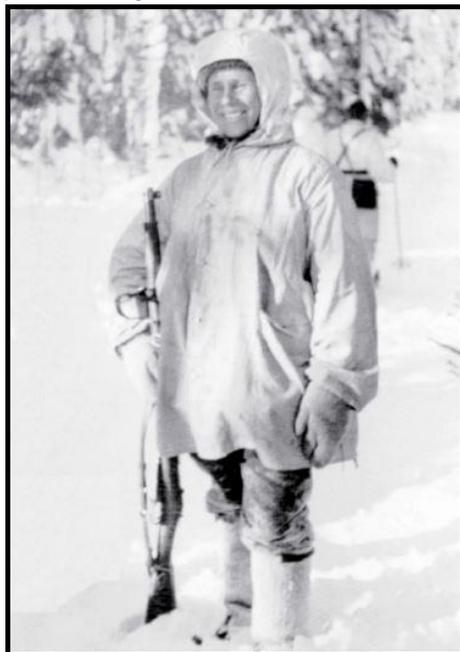
Italiener dürfen nur in Jugoslawien, Polen und Russland ins Spiel kommen und nur südlich der grüngepunkteten Linie operieren.

5.5 Finnland (FIN)



Nach ihrer Niederlage gegen die Sowjets im Winterkrieg 1939/40 sann die Finnen unter Marschall Mannerheim auf Rache.

Die Finnen waren gute und harte Soldaten: Während ihrer gesamten Kriegsteilnahme umfassten und vernichteten sie zahlreiche Divisionen ihrer schlecht ausgebildeten sowjetischen Gegner.



Finnland trat nie dem Dreimächtepakt bei, so dass die alliierte Auflage der sen Kapitulation nicht für die Finnen galt (s.u.).

Die Finnen im Spiel:

Alle finnischen Einheiten der Infanteriekategorie beginnen das Spiel auf TECH 2. Finnische Infanterieeinheiten verfügten über gute Scharfschützen und bekommen daher 1 Bonus (7.7.6), wenn sie sich innerhalb der finnischen Angriffszone in einem Wald- oder Sumpfhex verteidigen (s.u.). Finnische Ski-Infanterie erhält diesen Bonus in dieser Zone und diesen Hexen auch beim Angreifen.

Die Finnen waren gut für den Krieg im Winter ausgebildet und haben bei Schneewetter keine Nachteile im Kampf.

Allerdings verfügten die Finnen nur über eine eingeschränkte Logistik und konnten nicht weit außerhalb ihres Heimatlandes agieren: Finnische Einheiten und deutsche Einheiten, die im Spielverlauf nach Finnland geschickt werden, dürfen keine Gegner hinter den weißgepunkteten Linien angreifen (Finnische Angriffszone). **Außerhalb der Angriffszone dürfen sich die Finnen zwar bewegen, aber nur solange sie sich noch innerhalb des Finnischen Operationsgebiets befinden. Dieses wird in südlicher und östlicher Richtung durch den großen weißen Punkt begrenzt. Dieser Punkt befindet sich im See nördlich von Kalinin und südlich von Vologda (siehe Kartenübersicht am Beginn des Regelhefts). Die Finnen können z.B. Schusselburg oder Archangelsk betreten, nicht aber Vologda oder Novgorod. Außerhalb des finnischen Operationsgebietes dürfen sich die Finnen weder bewegen, noch eine Versorgungsroute über diese Punkte hinaus ziehen.**

Finnland hat keine eigenen Produktionspunkte, kann aber von Deutschland welche erhalten.

Die Deutschen in Finnland: Deutsche Einheiten, die über Finnland versorgt werden, können keine sowjetischen Einheiten jenseits der finnischen Angriffszone attackieren. **Dies ist daher nur dann möglich, wenn die Versorgung auf andere Art z.B. über das eroberte Leningrad, sichergestellt ist.**

Nur maximal 1 deutsche Einheit darf innerhalb der finnischen Grenzen (rot) von 1941 stationiert werden, bis sie eine sowjetische Bodeneinheit überschreitet.

Finnische Kapitulation: Wenn beim Überprüfen der Siegbedingungen die Soviets Vyborg kontrollieren und 4 finnische Bodeneinheiten aus dem Spiel sind, kapituliert Finnland sofort. Effekte:

- Alle finnischen Einheiten werden sofort und permanent aus dem Spiel genommen, und Finnland wird neutral.
- Deutsche und/oder sowjetischen Einheiten in Finnland müssen sofort die finnische Grenze von 1941 überqueren.

5.6 Rumänien (RUM)



Die Rumänen stellten das größte Truppenkontingent der deutschen Verbündeten an der Ostfront: über 600.000 Mann unter der Führung von Marschall Antonescu.

Rumänien war außerdem der wichtigste Öllieferant der Deutschen, und der Verlust der wertvollen Ölreserven in Ploiesti war gleichbedeutend mit der Niederlage im Krieg. Rumänische Gebirgstruppen zeichneten sich durch große Härte aus - es heißt, sie hätten selbst barfuß noch gekämpft -, und viele von ihnen wurden Ende 1942 in den Schlachten am kaukasischen Berg Elbrus aufgerieben.

Die Rumänen im Spiel:

Rumänische Einheiten dürfen nur in Rumänien und südlich der grüngepunkteten Linie in der Sowjetunion operieren.

Beachte: Rumänen und Ungarn dürfen sich niemals im selben Hex befinden (5.3).

5.7 Ungarn (UNG)



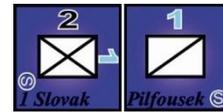
Die Einheiten der Ungarn wurden von ihrem Marschall Ferenc Szombathelyi befehligt.

Die Ungarn im Spiel:

Ungarische Einheiten dürfen nur in Ungarn, Jugoslawien, Polen und südlich der grüngepunkteten Linie in der UDSSR operieren.

Beachte: Rumänen und Ungarn dürfen sich niemals im selben Hex befinden (5.3).

5.8 Slowakei (SLO)



Die Slowakei war ein Marionettenstaat unter der Führung von Monsignore Josef Tiso. Sie folgte dem "antibolschewistischen Kreuzzug" Nazideutschlands von Beginn an.

Slowakische Truppen übertraten die Grenze der UDSSR schon Ende Juni 1941, waren aber für ein Unternehmen dieser Art und Größe nicht bereit. Schon nach kurzer Zeit wurden sie aus der Frontlinie abgezogen und für rückwärtige Aufgaben und Garnisonsdienste eingesetzt.

Die Slowaken im Spiel:

Slowakische Einheiten dürfen nur in der Slowakei, Polen und südlich der grüngepunkteten Linie in der UDSSR operieren.

Ansonsten sind sie normale Einheiten einer Achsenmacht (5.3.); der Spieler der Achse kann sie nach seinen Wünschen verwenden.

6.0 EINHEITEN

Einheiten würfeln im Kampf eine Anzahl von Würfeln in Höhe ihrer aktuellen Einheitenstufe (= Kampfstärke).

Beispiel.: Eine ungarische Gebirgsbrigade mit Einheitenstufe 1 würfelt 1 Würfel, eine sibirische Stoßarmee mit Einheitenstufe 7 würfelt 7 Würfel.

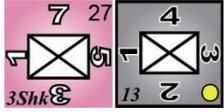
Die *Feuerkraft* einer Einheit richtet sich nach ihrer Technikstufe und/oder Nationalität. Die Feuerkraft kann außerdem für den Angriff und die Verteidigung unterschiedlich sein. Durch eine höhere Technikstufe können Einheiten bedeutende Vorteile bei der Feuerkraft, den Bewegungspunkten und Spezialfähigkeiten erlangen.

Beachte: Die folgend genannten Begriffe "Bonus" und "Malus" sind Kampfmodifikatoren und werden in 7.7.6 beschrieben.

6.1 Einheiten der Infanteriekategorie

Zur Infanteriekategorie gehören Standard- und statische Infanterie, Kavallerie, Gebirgsjäger, Fallschirmjäger, Marineinfanterie und Artillerie.

6.1.1 Standard- und statische Infanterie



Infanterie ist kostengünstig aufzustellen und vielseitig einsetzbar. Sie ist vor allem für die Verteidigung unersetzlich und bildet das Rückgrat jeder guten Armee.

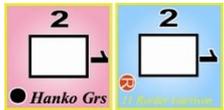
Die Infanterieeinheiten der Sowjets und der deutschen Verbündeten (mit Ausnahme der Finnen) waren 1941 schlecht ausgebildet, unerfahren und unzureichend ausgerüstet (TECH 1). Die deutsche Infanterie hingegen hatte zu diesem Zeitpunkt ausreichend Möglichkeiten gehabt, um zu einer sehr schlagkräftigen Truppe zu werden (TECH 2). Auch die Stoßarmeen der Sowjets konnten bereits im Russisch-Japanischen-Grenzkrieg von 1938/39 soviel Kampferfahrungen sammeln, daß sie TECH 2 erreichten.

Infanterie ab TECH 2 ist schneller und erhält 4 Spezialfähigkeiten: Reservemodus, Verzweifelungsangriff und (für spezielle Einheiten) die Möglichkeit zur amphibischen Landung oder für Luftlandeoperationen.

TECH 2 Artillerie erhält 1 Bonus auf Angriff und Verteidigung.

Auf TECH 3 erhält Infanterie 1 Bonus auf Verteidigung, und Artillerie erhält 1 weiteren Bonus.

Statische Infanterie



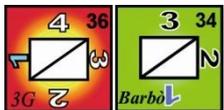
Diese Einheiten dürfen sich nicht von allein bewegen, sondern nur mittels strategischer Eisenbahntransporte (7.4) oder Seetransporte (OR 18.0). Sie können weder angreifen noch sich zurückziehen. Auch unversorgt kapitulieren sie nicht und werden in ihrer Stärke nicht reduziert.

6.1.2 Gebirgsjäger



Diese Sondertruppe der Infanterie ist speziell für das Operieren im Gebirge ausgebildet. Sie bekommt beim Kampf in Hügel- und Gebirgshexen keinen Malus und darüber hinaus 1 Bonus auf die Verteidigung.

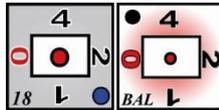
6.1.3 Kavallerie



Kavallerie bzw. Reiterei ist gewissermaßen eine berittene Infanterie. Sie hat dieselbe Feuerkraft wie reguläre Infanterie, bewegt sich aber schneller: Sie hat 1 BP mehr.



6.1.4 Artillerie



Artillerie ist eine zerstörerische Waffengattung.

Sie bewegt sich so schnell wie Infanterie, schießt aber vor allen anderen Bodeneinheiten und im Angriff auch vor der Artillerie des Verteidigers.

Wird Artillerie angegriffen, verteidigt sie sich wie gewohnt, schießt aber vor den Bodeneinheiten des Angreifers mit Ausnahme von dessen Artillerie.

Artillerie auf TECH 2 trifft mit 5&6 im Angriff und beim Verteidigen, außerdem kann sie gepanzerten Einheiten beim Blitzvorstoß folgen (7.8). Auf TECH 3 trifft sie mit 4-6.

Artillerie gilt jedoch nicht als Kampfeinheit, sondern als unterstützende Einheit, und kann



daher nicht von sich allein aus angreifen oder sich verteidigen. Wird sie also angegriffen und steht allein im Gefechtshex, kann sie in der ersten Gefechtsrunde nicht feuern. Überlebt sie die erste Kampfunde dann kann sie sich - wie jede andere Einheit auch - zurückziehen (7.7.13).

Nach jedem Feuern muss eine Artillerieeinheit ihre Einheitenstufe durch Drehen gegen den Uhrzeigersinn um 1 Stufe reduzieren; damit wird ihr Munitionsverbrauch simuliert.

Eine Artillerie mit Einheitenstufe 0 kann erst wieder feuern, wenn sie "repariert" wurde.

6.1.5 Fallschirmjäger und Marineinfanterie



Im BASISSPIEL werden diese Einheiten wie normale Infanterie behandelt. Sie erhalten erst im Spiel mit Optionalregeln spezielle Fähigkeiten (OR 23.0 und 24.0.).

6.2 Einheiten der Panzerkategorie

Schnelle, gepanzerte und gut geführte Streitkräfte waren das entscheidende Element auf vielen Schlachtfeldern des 2. Weltkrieges.

Gepanzerte Einheiten dürfen sich pro Runde bis zu zweimal bewegen und zweimal angreifen, so daß sie feindliche Kräfte schnell einkesseln und vernichten können.

In BITE gibt es 2 Arten dieser Einheiten:

- Tanketten: Leichte Panzer, Pz.grenadiere
- Panzer: Mittlere und schwere Panzer

6.2.1 Tanketten



Tanketten (leichte Panzer) haben weniger Angriffskraft als mittlere und schwere Panzer, aber sie können die räumliche Lücke zwischen vorstürmenden Panzerspitzen und der nachrückenden Infanterie ideal ausfüllen.

Ab TECH 2 bewegen sich leichte Panzer schneller und bekommen 1 Bonus auf die Verteidigung. Sie erhalten außerdem die Fähigkeit zum Blitzvorstoß, zum raumgreifenden Vorstoß, zum Reservemodus und zum Verzweifelungsangriff.

Auf TECH 3 erhalten sie 1 weiteren Bonus auf Angriff und Verteidigung.

6.2.2 Panzer



Panzer sind die stärksten Bodeneinheiten. Ihre Präsenz auf dem Schlachtfeld gibt ihrem Spieler einen großen Vorteil und erleichtert das Verfolgen und Umfassen des Gegners. Panzer auf TECH 1 greifen mit einer 6 an und verteidigen sich mit einer 5&6. Sie beherrschen den Blitzvorstoß und den raumgreifenden Vorstoß.



Ab TECH 2 greifen sie mit einer 5&6 an, bewegen sich mit 4 statt mit 3 Bewegungspunkten und erhalten die Fähigkeit zum Reservemodus und Verzweifelungsangriff.

Auf TECH 3 werden sie zu schweren Panzern und treffen mit einer 4-6 sowohl im Angriff als auch beim Verteidigen.

6.3 Lufteinheiten

In BITE gibt es Jäger und Bomber.

6.3.1 Jäger



Jäger sind in allen Luftflotten das Äquivalent der Infanterie. Sie sind kostengünstig herzustellen und können die wertvollen Bomber eskortieren, auch wenn ihre operative Reichweite kürzer ist als die der Bomber.

Ab TECH 2 treffen Jäger im Luftkampf mit einer 5&6, können nun Bodenziele angreifen (Bodenbeschusstreffer mit 6) und gepanzerten Einheiten beim Blitzvorstoß folgen (7.8). Auf TECH 3 erhalten Jäger Düsenantriebe. Ihre Reichweite erhöht sich auf 10 Hexe, sie treffen im Luftkampf mit 4-6 und beim Bodenbeschuss mit 5&6.



Werden Jäger am Boden von Flugzeugen angegriffen, können sie sofort aufsteigen und kämpfen (Alarmstart: 7.6.1).

Werden Jäger am Boden aber nur von Bodeneinheiten angegriffen und nicht durch eigene Bodeneinheiten im selben Hex geschützt, müssen sie sich sofort zu einem verbündeten Flugplatz in ihrer Reichweite zurückziehen und verlieren dabei 1 Einheitenstufe. Können sie sich nicht zurückziehen, werden sie zerstört (7.6.2).

6.3.2 Bomber



Bomber sind das effektivste Mittel, um feindliche Bodenformationen und Flugzeuge am Boden anzugreifen. Allerdings sind Bomber teuer in der Produktion und verwundbar, so daß es ratsam ist, ihnen jeweils eine Jägereskorte gegen feindliche Angriffe zu stellen.

Ab TECH 2 treffen Bomber Bodenziele mit 5&6, bekommen die Fähigkeit, sich gegen feindliche Jäger im Luftkampf zu wehren (Treffer mit 6), und können gepanzerten Einheiten beim Blitzvorstoß folgen (7.8).

Auf TECH 3 erhalten Bomber Düsenantriebe. Ihre Reichweite erhöht sich auf 15 Hexe, sie treffen Bodenziele mit einer 4-6 und Ziele in der Luft mit einer 5&6.

Die Sowjets verfügen außerdem über *Aviatsiya Dal'nego Deystviya* (Strategische bzw.

Langstreckenbomber). Diese Bomber sind wie normale Bomber, sie haben aber eine höhere Reichweite von 15 Hexen schon auf TECH 1 und benötigen keine Luftaufklärung, um mit voller Effizienz angreifen zu können (OR 19.0).

Werden Bomber am Boden von Flugzeugen angegriffen, dürfen sie in der ersten Kampfunde nicht abheben (7.6.1).

Werden Bomber am Boden aber nur von Bodeneinheiten angegriffen und nicht durch eigene Bodeneinheiten im selben Hex geschützt, sind sie in der ersten Kampfunde hilflose Angriffsziele. Danach müssen sich sofort zu einem verbündeten Flugplatz in ihrer Reichweite zurückziehen und verlieren dabei 1 Einheitenstufe. Können sie sich nicht zurückziehen, werden sie zerstört (7.6.2).

6.4 Hauptquartiere (HQ)



Hauptquartiere repräsentieren Befehlshaber und den wichtigen Nachschub für die Truppe (Munition, Treibstoff, Proviant, generelle Versorgungsgüter usw.).

Beachte: Panzer-, Luftwaffen- und Marine-HQ werden im BASISSPIEL nicht benutzt.

Panzer-HQ, Luftwaffen-HQ, das sowjetische Marine-HQ und die HQ der nationalen Oberbefehlshaber sind Unterstützungseinheiten. Sie verfügen über eine eigene Luftabwehr und können spezielle Aktionen ausführen, wenn sie aktiviert werden: Seetransporte (18.0), Luftaufklärung (19.0), spezielle Einheiten oder Flugzeuge befehligen und ins Gefecht schicken (13.0) usw.

Luftwaffen-HQ verfügen nur über eine FLAK mit Feuerkraft der Infanterie.

Panzer-HQ (aber *nicht* die anderen HQ) gelten als Panzer (d.h., sie haben dieselbe Feuerkraft und Spezialfähigkeiten), handeln und feuern aber in jeder Hinsicht wie Artillerie (Feuern vor anderen Bodeneinheiten, Verlust einer Einheitenstufe nach dem Feuern etc.). Werden Panzer-HQ direkt in ein Gefecht geschickt, feuern sie **mit der Feuerkraft** ihrer Panzer.

Da HQ unterstützende Einheiten sind, können sie - wie Artillerie - auch nicht feuern, wenn sie allein im Gefecht stehen.

Das gilt sowohl für den Angriff, als auch für die Verteidigung. Wird ein HQ also angegriffen und steht allein im Gefechtschex, kann es in der ersten Kampfunde nicht feuern. Überlebt es die erste Kampfunde dann kann es sich - wie jede andere Einheit auch - zurückziehen (7.7.13).

6.5 Flugabwehr(kanonen) (Flak)

Jede Bodeneinheit (inkl. HQ) verfügt zu ihrer Verteidigung über eine Flugabwehr (Flak).

Die Flak bekämpft angreifende Lufteinheiten und versucht, sie am Bodenbeschuss oder am Bombardement zu hindern.

Kampfstärke und Feuerkraft der Flak einer Einheit entsprechen der Einheitenstufe und Verteidigungs-Feuerkraft ihrer Einheit.

7.0 SPIELABLAUF

Das Spiel beginnt nach dem Spielaufbau.

Das Spiel läuft in Runden ab; jede Runde entspricht 1 Monat und besteht aus fest aufeinanderfolgenden Zügen und Phasen.

Nach dem Bestimmen des Wetters (ER; nur im Mai und Oktober eines Spieljahres) ist zunächst der Spieler der Achsenmächte am Zug, danach der Spieler der Sowjets. Jeder Spieler muss alle einzelnen Phasen bzw. Schritte seines Zuges abgehandelt haben, bevor der andere Spieler an der Reihe ist. Nachdem beide Spieler ihre Züge abgeschlossen haben, werden die Siegesbedingungen überprüft. Danach endet die Runde, und die nächste Runde kann beginnen.

Beachte: Der Spieler, der seinen Zug gerade ausführt, ist der aktive Spieler, der andere Spieler ist der nicht-aktive / inaktive Spieler.

A. Wetterbestimmung (nur ER)

Mai und Oktober

B. Phasen der Achsenmächte

1. Strategische Kriegsführung (nur OR)
2. Versorgungsstatus
3. Produktion
4. Strategischer Eisenbahntransport
5. Bewegung
6. Verteidigerreaktion
7. Kampf
8. Blitzvorstoß
9. Finaler Versorgungsstatus
10. Raumgreifender Panzervorstoß

C. Phasen der Sowjets (wie Achse 1-10)

D. Überprüfen der Siegesbedingungen

7.1 Phase: Strategische Kriegsführung

Diese Phase ist nicht Teil des BASIS-SPIELES und kommt nur beim ERWEITERTEN SPIEL mit OR 35.0 zum Tragen.

7.2 Phase: Versorgungsstatus

Der aktive Spieler prüft, welche seiner Einheiten Nachschub erhalten können und welche nicht (4.0). Unversorgte Einheiten werden mit einem weißen (= leeren) Plastikzylinder gekennzeichnet, der auf die Einheit(en) gestellt wird.

7.3 Phase: Produktion

Können sie als Versorgungsstelle dienen (4.2), erwirtschaften Szenariovorgaben und Ressourcen (z.B. Fabriken oder Abbaugelände) für jede Seite eine gewisse Menge an Produktionspunkten (PP) pro Runde (3.6/11.0). Diese PP können dafür verwendet werden, *versorgte* Einheiten zu reparieren (= zu verstärken) und/oder zerstörte Einheiten neu aufzustellen. Kosten pro Einheitenstufe:

- **Schwarze** Einheitenstufen: je 1 PP.
- **Weißer** Einheitenstufe: je 2 PP.
- **Rote** Einheitenstufen: je 3 PP.
- **Blaue** Einheitenstufen: Keine Wiederherstellung möglich.

Der aktive Spieler kann alle, einige oder keine seiner PP aus seinem PP-Pool dafür aufwenden. Unverwendete PP werden aufgespart und in der Box für gesparte PP auf dem Produktionsniveau gelagert.

Anschließend prüft der aktive Spieler auf seinem Nachschubbogen, welche automa-

tischen Verstärkungen (= neue Einheiten) ihm in dieser Runde kostenlos zur Verfügung stehen und/oder welche Abgänge ihn treffen.

7.3.1 Einsatz neuer Einheiten

Solange nichts anderes gesagt wird, werden neu bzw. erneut aufgestellte Einheiten in verbündeten und versorgten Festungen eingesetzt sowie in Großstädten ihrer Heimat.

Beachte: Für Italiener gilt Polen als "Heimatgebiet" ihrer Verstärkungseinheiten.

In jede Großstadt darf pro Runde nur 1 neue Einheit gestellt werden, aber in alle Hauptstädte sowie nach Stalingrad und Leningrad dürfen pro Runde bis zu 2 neue Einheiten gestellt werden.

Panzereinheiten dürfen nur in Städten neu eingesetzt werden, die über rote Fabriken verfügen. Lufteinheiten, Fallschirmjäger und Luftlande-Infanterie dürfen nur in Städten mit blauen Fabriken neu eingesetzt werden. Einheiten der sowjetischen Marine kommen nur über die weißen Werften von Sevastopol und Leningrad ins Spiel.

Automatische (kostenlose) Verstärkungseinheiten kommen nur in den langen Szenarien zu den auf dem Nachschubbogen angeführten Monaten ins Spiel. Sie werden mit der Kampfstärke eingesetzt, die auf ihrem Nachschubbogen angegeben ist. Auch diese Einheiten können nur in ihrer Heimat platziert werden (z.B. deutsche Verstärkungen können nur in Deutschland, Ostpreußen, Österreich sowie dem annektierten Gebiet in Westpolen (westlich der roten Demarkationslinie) und der Tschechischen Republik platziert werden.

7.3.2 Verstärkungsbeschränkungen

Neue bzw. erneut aufgestellte Verstärkungseinheiten dürfen nicht in eine Stadt gesetzt werden, die weder mittels Eisenbahn noch über See mit ihrer Hauptversorgungsstelle verbunden ist. Das Stapellimit eines Stadthexes darf durch neu eingesetzte Einheiten bis zur Bewegungsphase derselben Runde überschritten werden.

Verstärkungseinheiten müssen zurückgehalten werden, wenn ihr Aufstellungsort feindlich kontrolliert oder momentan unversorgt ist.

7.3.3 Verstärkungseinheiten zurückhalten

Wenn ein Spieler einige oder alle seiner Verstärkungseinheiten einer Produktionsphase zurückhalten möchte oder muss, darf er sie in einer beliebigen seiner späteren Produktionsphasen ohne gesonderte Kosten oder Nachteile ins Spiel bringen.

7.3.4 Einheiten auflösen

Am Ende seiner Produktionsphase darf der aktive Spieler beliebig vieler seiner versorgten Einheiten auflösen und von der Karte nehmen. Er kann sie von Beginn seines nächsten Zuges an neu aufstellen. Die dafür nötigen PP muss er aber jedenfalls bezahlen.

7.4 Phase: Strategischer Eisenbahntransport

Der strategische Eisenbahntransport (SET) erlaubt die schnelle Verschiebung von Truppen zwischen unterschiedlichen Frontabschnitten und von Verstärkungseinheiten an die Front. Er ist auch ideal, um Truppen vor einem Überraschungsangriff in einem nur schwach verteidigten Gebiet oder in einem feindlich bedrohten Bereich zu massieren.

Die Sowjets können maximal 5 SET ausführen, die Achsenmächte maximal 4 in der Sowjetunion und 1 in Finnland. Außerhalb der Sowjetunion kann die Achse beliebig viele SET unternehmen.

Pro SET kann ein Spieler 1 seiner Einheiten bewegen, aber jeder SET kostet 1 gelben PP oder 1 HQ-Aktionspunkt (3.12/13.0).



Um mittels SET bewegt zu werden, muss eine Einheit zu Beginn ihres Zuges in Versorgung sein und in einem Hex mit Eisenbahnlinie stehen; außerdem darf sie nicht benachbart zu feindlichen Einheiten stehen. Mit dem SET kann sie dann eine beliebige Distanz per Eisenbahn zurücklegen, aber sie darf dabei keine Hexe durchqueren oder betreten, die an Hexe mit feindlichen Einheiten angrenzen (= in feindlicher ZOK liegen).

Die Distanz des SET reicht maximal bis zur eigenen Frontspitze, aber nicht darüber hinaus. Auch nicht, wenn es sich um ein unbesetztes Gebiet handelt (Niemandland). Nach dem SET darf sich die Einheit in der Bewegungsphase noch normal bewegen.

Beachte: Auch Lufteinheiten können mittels SET bewegt werden.

7.5 Phase: Bewegung

Einheiten dürfen sich einzeln oder in Gruppen bewegen, wobei eine Gruppe jederzeit während ihrer Bewegung aufgespalten werden darf.

Einheiten bewegen sich über eine kontinuierliche Route aus Hexfeldern über das Hexraster des Spielfeldes.

Hexe dürfen dabei niemals übersprungen oder ausgelassen werden.

7.5.1 Anzahl zu bewogender Einheiten

Im BASISSPIEL kann der aktive Spieler sovieler seiner Einheiten bewegen, wie er möchte: alle, einige oder keine.

7.5.2 Reihenfolge der Einheitenbewegung

1. Bodeneinheiten: Der aktive Spieler bewegt zuerst seine Bodeneinheiten.

2. Lufteinheiten: Danach bewegt er seine Lufteinheiten.

Er darf beliebig viele seiner versorgten Lufteinheiten zu jedem Gefechtshex innerhalb von 5 (Jäger), 10 (Bomber) oder 15 (sowjet. Langstreckenbomber) Hexen ihres Flugplatzes bewegen.

Alternativ dazu darf er beliebig viele seiner Lufteinheiten von ihrem aktuellen Flugplatz zu einem neuen Flugplatz in der 0 doppelten Reichweite bewegen (= Verlegung = Transfer-Reichweite).

Unversorgte Lufteinheiten dürfen nur verlegt werden, und das nur mit halber Transfer-Reichweite, also 5 (Jäger), 10 (Bomber) oder 15 (sowjet. Langstreckenbomber).

7.5.3 Bewegungspunkte und -kosten (BP)

Jede Einheit verfügt über eine Anzahl von Bewegungspunkten (BP), die von ihrem Truppentyp und ihrer Technikstufe abhängt.

Bsp.: Eine TECH 1 Bodeneinheit der Sowjets hat 3 BP, eine TECH 2 Bodeneinheit der Deutschen hat 4 BP.

Eine Bodeneinheit, die ein neues Hex betritt, verbraucht dafür BP, deren Menge sich nach dem Terrain des Hexes richtet:

- Ebene (leeres Hex): 1 BP
- Wald: 2 BP
- Hügel: 2 BP
- Gebirge: 3 BP
- Sumpf: 3 BP

Beachte: Eine Flussüberquerung kostet keine zusätzlichen BP. Eine Eisenbahnstrecke hat keine Auswirkungen auf die erforderlichen BP eines Terrains. So verbraucht eine Bodeneinheit auch dann 3 BP, wenn sich in dem betretenen Sumpfhex eine Eisenbahnstrecke befindet.

Lufteinheiten bezahlen unabhängig vom Terrain immer 1 BP pro Hex, in das sie ziehen.

Eine Einheit kann ein Hex nicht betreten, wenn sie nicht mehr genügend BP für diese Bewegung bzw. dieses Hex übrig hat.

Unverbrauchte BP gehen verloren; sie können weder aufgespart noch anderen Einheiten gegeben werden.

Einheiten dürfen ohne Nachteile durch Hexe mit verbündeten Einheiten ziehen, aber sobald eine Bodeneinheit ein Hex mit einer feindlichen Bodeneinheit betritt, endet ihre Bewegung sofort. Einheiten, die sich durch ein verbündetes Hex hindurchbewegen, dürfen das Stapellimit überschreiten (3.10).

Eine Bodeneinheit, die sich normal bewegt, darf ein Hex betreten, das sich in einer feindlichen ZOK befindet; eine Bodeneinheit, die sich aus einem Gefecht zurückzieht, darf das nicht (7.7.15).

Eine Lufteinheit darf jedes feindliche Hex ohne Nachteile betreten und durchqueren.

Beachte: Unversorgte Einheiten haben nur die Hälfte ihrer BP.

7.5.4 Hexbeschränkungen

Bodeneinheiten dürfen komplette Wasserhexe weder betreten noch durchqueren (im Gegensatz zu Lufteinheiten). Küstenhexe, die anteilig Land und Wasser enthalten, dürfen dagegen normal betreten werden.

Halbhexe: Halbhexe an den Kartenrändern dürfen von keiner Einheit betreten werden. Sie gehören nicht zum Spielfeld, auch wenn einige von ihnen Produktionspunkte geben (z.B. Sverdlovsk). Die letzte beispielbare Hexerei im Norden geht durch Salla, die letzte beispielbare Hexspalte im Osten geht durch Magnitogorsk.

7.5.5 Bewegung entlang roter Pfeile

Rote Pfeile markieren Verbindungen über Meerengen und zu kartenfernen Territorien. Die Bewegung entlang dieser Pfeile kostet 3 BP. **Das gilt auch dann, wenn das Zielhex kein Ebenenhex ist. So kostet z.B. die Überquerung der Meerenge von Kerch von der Krim aus immer 3 BP, obwohl das Zielhex auf der anderen Meeresseite (Tamanhalbinsel) ein Sumpfhex ist.**

Wenn der aktive Spieler nicht beide mit den Pfeilen verbundenen Hexe kontrolliert, darf er zwischen diesen Hexen nur Einheiten der Infanteriekategorie bewegen.

Kerch-Meerenge: Um die Kerch-Meerenge überqueren zu können, muss der Achsenspieler zum Zeitpunkt der Überquerung auch Sevastopol kontrollieren. (Siehe Spielbeispiel für Details.)

Es ist nicht möglich, die Kerch-Meerenge bei Regenwetter zu überqueren (ER 9.2).



7.6 Phase: Verteidigerreaktion

Nachdem der aktive Spieler alle seine Einheiten bewegt hat, darf nun der inaktive Spieler reagieren und beliebig viele seiner *versorgten* Lufteinheiten zu Gefechtshexen innerhalb von 5 (Jäger), 10 (Bomber) oder 15 (sowjet. Langstreckenbomber) Hexen ihres jeweiligen Flugplatzes bewegen.

Lufteinheiten, die sich zu Beginn dieser Phase bereits in einem Gefechtshex befinden, dürfen sich *nicht* bewegen; sie werden am Boden angegriffen (außer Jäger: s.u.). **Eine verteidigende Lufteinheit hat im Luft-Boden-Kampf dieselbe Kampfstärke wie beim Angriff im Luft-Boden-Kampf. So treffen z.B. Deutsche Jäger auf TECH 2 mit 6, deutsche Bomber auf TECH 2 mit 5 und 6.**

7.6.1 Flugplatzangriff

Der aktive Spieler als Angreifer kann seine Lufteinheiten (Jäger u. Bomber **mit einer**

Einheitenstärke von mind. 1) aussenden, um Flugzeuge am Boden anzugreifen.

Wenn die Jäger des inaktiven Spielers von Flugzeugen angegriffen werden (egal, ob im Verbund mit Bodeneinheiten oder nicht), können sie sofort starten und kämpfen (Alarmstart), während seine Bomber das in der ersten Kampfrunde nicht können und am Boden attackiert werden.

Wie gewöhnlich, können beide Spieler ihre *fliegenden* Lufteinheiten nach dem Luftkampfschritt sowie am Ende der ersten Kampfrunde zurückziehen (7.7.13).

7.6.2 Flugzeugevakuierung

Betritt der aktive Spieler (= Angreifer) *nur* mit Bodeneinheiten ein Flugplatzhex, in dem *nur* feindliche Lufteinheiten sind, müssen diese Flugzeuge sofort evakuiert werden: sie verlieren 1 Einheitenstufe und müssen sich zu einem Flugplatz in ihrer Reichweite zurückziehen (sofern es einen gibt: 7.7.16). Falls sie das nicht können, werden sie zerstört.

7.7 Phase: Kampf

Gibt es in mehreren Hexen Gefechte, bestimmt der aktive Spieler deren Reihenfolge. Jedes Gefecht muss komplett abgewickelt werden, bevor das nächste beginnen darf.



Jede kampffähige Einheit in einem Gefechtshex *muss* am Gefecht teilnehmen.

Jedes Gefecht wird nach folgenden festen Schritten abgehandelt:

Ablauf der Schritte einer Kampfrunde

1. Luftkampf
2. Flugabwehrfeuer
- 3.1. **Luftaufklärung (nur bei OR 19.0)**
- 3.2. Luft-Boden-Kampf
4. Artilleriefeuer (Angreifer zuerst)
5. Bodenkampf (Verteidiger zuerst)

7.7.1 Luftkampf

Dieser Schritt erfolgt nur, wenn beide Seiten Lufteinheiten im Gefechtshex haben und mindestens eine Seite auch Jäger; andernfalls wird dieser Schritt übersprungen.

Beim Luftkampf kämpfen die Lufteinheiten beider Seiten *simultan* gegeneinander.

Jede beteiligte Lufteinheit würfelt eine Anzahl von Würfeln in Höhe ihrer Einheitenstufe.

Zu Beginn des Spieles und in zahlreichen folgenden Runden treffen deutsche Jäger mit einer 5&6, alle anderen Jäger mit einer 6.

Jeder Treffer kommt sofort zur Geltung und reduziert die Einheitenstufe einer feindlichen Lufteinheit um 1 Stufe. Einige Lufteinheiten benötigen jedoch 2 Treffer, um 1 Einheitenstufe zu verlieren (7.7.8).

Nach jeder Luftkampfunde darf jeder Spieler - beginnend mit dem Verteidiger - seine Lufteinheiten aus dem Gefecht zurückziehen. Andernfalls erfolgt sofort eine weitere Luft-

kampfrunde, bis eine Seite sich zurückzieht oder keine Lufteinheiten mehr im Hex hat.

7.7.2 Flugabwehrfeuer

Dieser Schritt erfolgt nur, wenn eine Seite noch Lufteinheiten im Gefechtshex hat.

Bevor diese Einheiten Bodenziele angreifen können, werden sie von der Flak feindlicher Bodeneinheiten und Lokalisationen attackiert:

- Bodeneinheiten: 1 Würfel pro Stufe.
- Großstädte / Festungen: jeweils 2 Würfel.
- Kleinstädte / Bunker: jeweils 1 Würfel.

Die Flak-Feuerkraft einer Einheit entspricht der defensiven Feuerkraft dieser Einheit.

Zu Spielbeginn und in zahlreichen folgenden Runden treffen Bunker, Festungen, deutsche gepanzerte Einheiten (Tanketten, Panzer, Panzer-HQ), andere Panzer und Panzer-HQ der Sowjets mit 5&6. Alle anderen Bodeneinheiten und Städte treffen mit einer 6.

Jeder Treffer kommt sofort zur Geltung und reduziert die Einheitenstufe einer feindlichen Lufteinheit um 1 Stufe. Einige Lufteinheiten benötigen jedoch 2 Treffer, um 1 Einheitenstufe zu verlieren (7.7.8).

7.7.3 Luft-Boden-Kampf

Überlebende Lufteinheiten des Gefechtes dürfen nun feindliche Bodenziele angreifen.

Jede beteiligte Lufteinheit würfelt eine Anzahl von Würfeln in Höhe ihrer Einheitenstufe.

Deutsche Jäger sowie Bomber der Sowjets und der schwächeren Achsenverbündeten treffen mit einer 6. Deutsche Bomber treffen mit einer 5&6. Alle anderen Lufteinheiten auf TECH 1 können keine Bodenziele angreifen. Jeder Treffer kommt sofort zur Geltung und reduziert die Einheitenstufe einer feindlichen Bodeneinheit um 1 Stufe. Einige Bodeneinheiten benötigen jedoch 2 Treffer, um 1 Einheitenstufe zu verlieren (7.7.8).

7.7.4 Artilleriefeuer

Die angreifende Artillerie feuert *vor* allen anderen Einheiten, danach feuert jene des Verteidigers. (Dieser Kampf ist *nicht* simultan.)

Jede beteiligte Artillerieeinheit würfelt eine Anzahl Würfel in Höhe ihrer Einheitenstufe und trifft zu Spielbeginn mit einer 6 (deutsche Artillerie und Mannerheim treffen mit 5&6).

Jeder Treffer kommt sofort zur Geltung und reduziert die Einheitenstufe einer feindlichen Bodeneinheit um 1 Stufe. Einige Bodeneinheiten benötigen jedoch 2 Treffer, um 1 Einheitenstufe zu verlieren (7.7.8).

Nach ihrem Angriff wird die Einheitenstufe einer Artillerieeinheit um 1 Stufe reduziert (= Munitionsverbrauch). (Eine Artillerie mit voller Stufe 4 wird dabei auf Stufe 2 reduziert.)

Beachte: Artillerie in einem Gefechtshex muss feuern. Stufe-0-Artillerie darf jedoch nicht mehr feuern.

7.7.5 Bodenkampf

Nach der Artillerie feuern die übrigen Bodeneinheiten, beginnend mit den Einheiten des Verteidigers. (Der Kampf ist *nicht* simultan.)

Jede beteiligte Bodeneinheit würfelt eine Anzahl Würfel in Höhe ihrer Einheitenstufe.

Die Feuerkraft jeder Bodeneinheit wird in der TECH-Entwicklungstabelle angegeben.

Jeder Treffer kommt sofort zur Geltung und reduziert die Einheitenstufe einer feindlichen Bodeneinheit um 1 Stufe. Einige Bodeneinheiten benötigen jedoch 2 Treffer, um 1 Einheitenstufe zu verlieren (7.7.8). Nachdem alle Bodeneinheiten gefeuert haben, endet die Kampfrunde. Weitere Kampfunden können ausgefochten werden, wie in 7.7.12 beschrieben.



7.7.6 Kampfmodifikatoren: Bonus / Malus

Das Gelände eines Gefechtshexes kann die Kampfstärke angreifender und die Feuerkraft verteidigender Bodeneinheiten modifizieren: Der Angreifer erhält 1 *Malus* (oder mehrere), der Verteidiger 1 *Bonus* (oder mehrere). Jeder Bonus erhöht die Feuerkraft (= Trefferchance) um +1, jeder Malus halbiert die Kampfstärke (= Anzahl der Kampfwürfel).

Bsp.: Sowjetpanzer verteidigen sich i.d.R. mit einer 5&6, aber durch 1 Bonus mit einer 4-6. Eine Einheit mit Kampfstärke 4, die 1 Malus erhält, greift nur noch mit 2 Würfeln an.

Geländemodifikationen betreffen normalerweise nur angreifende Bodenkampfeinheiten und ihre Flak, aber nicht angreifende Unterstützungseinheiten (Artillerie und HQ) und Lufteinheiten. Das Terrain beeinflusst also generell nur die Feuerkraft von Bodenkampfeinheiten und ihrer Flak.

Einige andere Modifikationen, z.B. von Festungen und Bunkern, betreffen dagegen alle angreifenden Einheiten. Weitere Umstände geben ebenfalls Boni oder Mali (s. ER und OR). (Für Details siehe BOX 1 oder die Tabelle mit den Geländemodifikationen.)

Luftkampf und Luft-Boden-Kampf wird nicht vom Gelände, sondern (beim Spiel mit ER) durch Wetter und Luftaufklärung beeinflusst. Erhält eine Einheit zeitgleich 1 Bonus und 1 Malus, können beide Spieler übereinkommen, daß sich beide Modifikatoren aufheben. (Diese Abmachung muss vor dem Spiel für das ganze Spiel getroffen werden.)

Bsp.: Eine TECH 1 Gardekavallerieeinheit der Soviets mit 4 Stufen, die in einem Gebirgshex angreift, erhält zeitgleich 1 Malus und 1 Bonus. Statt nun 2 Würfel mit Treffer bei 5&6 zu würfeln, kann es (je nach Absprache) auch 4 Würfel mit Treffer bei 6 würfeln.

7.7.7 Kumulative Modifikationen

Alle Modifikationen sind kumulativ.

Bsp. 1: Ein Panzereinheit mit Kampfstärke 5 greift mit 5 Kampfwürfeln an. Erhält sie 1 Malus, wird diese Stärke halbiert und abgerundet auf 2 Würfel. Erhält sie 2 Mali, z.B. weil sie in einem Waldhex und über einen Fluss hinweg angreift, wird ihre Kampfstärke geviertelt und auf 1 reduziert (Minimum).

Bsp. 2: Eine Infanterieeinheit mit TECH 1 und Feuerkraft 6, die sich in einem Waldhex verteidigt, das gleichzeitig eine Großstadt (= 1 Bonus) enthält und hinter einem Fluss liegt (= 1 Bonus), bekommt 2 Boni und dadurch Feuerkraft 4-6. Ein Angreifer im selben Hex bekäme 1 Malus für den Wald, 1 Malus für den Fluss und 1 Malus für die Großstadt.

Bsp. 3. Leningrad und Sewastopol sind Großstädte und zugleich Festungen. Daher werden die Boni/Mali für die Großstadt und die Festung kumuliert. Bei Leningrad erhält z.B. ein sowjetische Infanterieeinheit daher in der Verteidigung zu Beginn der ersten Kampfunde 4 Boni: 1 für die Großstadt, 2 für die Festung und 1 für den Fluss. In den nächsten Kampfunden 3 Boni (Der Bonus für die Flussüberquerung gilt nur für die erste Kampfunde.). Der Angreifer erhält in der ersten Kampfunde 4 Mali, danach 3.

Würfelumulation: Erhalten 2 oder mehr Einheiten im selben Gefechtshex gleichzeitig denselben Malus, werden ihre Einheitenstufen zunächst addiert und danach die Summe halbiert. Erlaubt das Ergebnis einem Spieler, 1 Würfel mehr zu werfen als bei einer gesonderten Berechnung des Malus für jede einzelne Einheit, wird dieser Extrawürfel von der schwächsten beteiligten Einheit geworfen.

Bsp.: Eine sowjetische Panzereinheit mit 3 Stufen trifft mit 5&6 und greift zusammen mit einer Infanterieeinheit mit 3 Stufen an, die mit 6 trifft. Der Angriff erfolgt in einem Waldhex (= 1 Malus). Der Angreifer würfelt nun nicht nur 2 Würfel (3/2 + 3/2, jeweils abgerundet), sondern 3 (2x3/2). 1 dieser Würfel trifft mit 5&6, die beiden anderen treffen mit 6.

7.7.8 Treffer

Treffer werden angezeigt, indem die getroffene Einheit solange gegen den Uhrzeigersinn um 90° gedreht wird, bis die Trefferanzahl erreicht wird. Treffer reduzieren also die Einheitenstufe bzw. Kampfstärke der Einheit. Einige Einheiten benötigen jedoch 2 Treffer, um 1 Einheitenstufe (z.B. von Stufe 7 auf 5) zu verlieren. Wenn eine solche Einheit einen Treffer erhält, der sie nicht sofort eine Stufe kostet, wird dieser "Halbtreffer" mit einem Würfel oder einer halben Drehung um 45° angezeigt. **Trotz des einen Treffers bleibt die Einheit – in unserem Beispiel - auf Stufe 7 und kann noch mit 7 Würfeln kämpfen.** Sobald diese Einheit im selben Gefecht einen weiteren Treffer erhält, wird sie um die volle Einheitenstufe reduziert.

7.7.9 Treffer verteilen

Hat ein Spieler mehrere Einheiten in einem Gefecht, kann er erlittene Treffer auf verschiedene Einheiten verteilen. Die stärkste Einheit (= höchste Kampfstärke) müssen jedoch zuerst und solange reduziert werden, bis sie zumindest gleich stark sind wie die schwächere Einheit. Erst dann dürfen die weiteren Treffer auf jene Einheit verteilt werden, die zu Beginn des Gefechts die schwächere war. Sind zu Beginn des Gefechts mehrere Einheiten gleich stark, entscheidet ihr kontrollierender Spieler, welche von ihnen zuerst reduziert werden.

BOX 1: Kampfmodifikationen

Bodenkampfeinheiten

Wald-, Hügel-, Gebirgs-, Sumpfhexe: Alle angreifenden Bodeneinheiten (inkl. Flak) außer Artillerie bekommen 1 Malus.



Flüsse: In der ersten Kampfunde erhalten Bodeneinheiten (inkl. Flak) außer Artillerie, die über einen Fluss hinweg angreifen, 1 Malus. Alle verteidigenden Bodeneinheiten außer Flak und Artillerie erhalten in der ersten Kampfunde 1 Bonus.

Großstädte: Angreifende Bodeneinheiten (inkl. Flak) außer Artillerie bekommen 1 Malus, verteidigende Bodeneinheiten außer Flak und Artillerie bekommen 1 Bonus.

Rote Pfeile, Meerengen: In der ersten Kampfunde erhalten Bodeneinheiten (inkl. Flak) außer Artillerie, die über rote Pfeile hinweg angreifen, 2 Mali. Verteidigende Bodeneinheiten außer Flak und Artillerie erhalten 1 Bonus.



Beachte: Kontrolliert der aktive Spieler nicht beide mit den Pfeilen verbundenen Hexe, darf er nur Einheiten der Infanteriekategorie zwischen ihnen bewegen (7.5.5).

Ebenen, Historische Orte, Kleinstädte: Diese Hexe geben keinerlei Modifikationen, das Gelände in ihnen aber schon.

Bsp.: Ein Hex mit Wald und Kleinstadt gibt den Modifikator eines Waldhexes.

Alle Einheiten

Festungen: Leningrad, Sewastopol (beides große Städte), Oranienbaum (kleine Stadt) sind Festungshexe und schwer zu erobern. Alle angreifenden Einheiten erhalten 2 Mali (= geviertelte Kampfstärke), verteidigende Bodeneinheiten außer Flak und Artillerie erhalten 2 Boni.



Das deutsche Eisenbahn-Belagerungsgeschütz "Gustav" erhält *keinerlei* Malus beim Angriff auf ein Festungshex; statt dessen erhält es 1 Bonus (26.0).

Eine vom Feind eroberte Festung gilt fortan nur noch als Bunker und kann in BITE nicht wiederhergestellt werden.

Bunker (Hanko, Tatenwall bei Armjansk, Solone Ozero): Obwohl während des gesamten Russlandfeldzuges sehr viele Gräben und Befestigungen von ganz unterschiedlicher Art entstanden, sind von ihnen nur einige Bunker für BITE von Bedeutung.



Alle ein Bunkerhex angreifenden Einheiten erhalten 1 Malus, verteidigende Bodeneinheiten außer Flak und Artillerie erhalten 1 Bonus.

Das deutsche Eisenbahn-Belagerungsgeschütz "Gustav" erhält *keinerlei* Malus beim Angriff auf ein Bunkerhex; statt dessen erhält es 1 Bonus (26.0).

Ein vom Feind eroberter Bunker wird sofort zerstört und kann in BITE nicht wiederhergestellt werden.

Beachte: Solone Ozero ist ein Bunkerhex und gleichfalls ein Sumpfhex.

7.7.10 Einheiten vernichten

Eine Kampfeinheit wird vernichtet und von der Karte genommen, wenn die Anzahl ihrer erlittenen Treffer gleich ihrer Einheitenstufe oder höher ist.

Bsp.: Wenn eine Einheit mit Einheitenstufe 1 einen Treffer erhält, wird sie sofort vernichtet.

Die meisten Unterstützungseinheiten bzw. Einheiten mit einer Einheitenstufe von 0 (u.a. Artillerie) können so jedoch nicht eliminiert werden. Sie bleiben im Spiel, bis sie einzeln von feindlichen Bodenkampfeinheiten in einen Kampf verwickelt und zerstört werden.

7.7.11 Überschüssige Treffer

Werden in einem Gefecht alle gegnerischen Einheiten vernichtet, ohne dass dabei alle Treffer zur Anwendung kamen, verfallen überschüssige Treffer und "Halbtreffer" am Ende dieses Gefechtes.

7.7.12 Weitere Kampfunden

Wenn in einem Gefecht nicht alle feindlichen Einheiten vernichtet wurden oder wenn sich nicht eine der beiden Seiten am Ende der Kampfunde zurückzog (der Verteidiger entscheidet zuerst), muss eine weitere Kampfunde **ab dem Flak-Schritt (7.7.2)** gespielt werden.

Diese Kampfunde hat denselben Ablauf wie die erste, beginnt aber **jeweils** mit Schritt 2: Flugabwehrfeuer (7.7.2).

7.7.13 Rückzüge

Am Ende einer Kampfunde dürfen beide Spieler, beginnend mit dem Verteidiger, eine beliebige Anzahl ihrer Einheiten aus dem Gefechtshex zurückziehen.

Lassen beide Seiten Einheiten im Gefechts-hex, folgt eine weitere Kampfunde.

Nach dem Luftkampfschritt kann ein Spieler einige oder alle seiner Lufteinheiten freiwillig aus dem Gefechts-hex zurückziehen, aber seine Bodeneinheiten müssen im Gefechts-hex bleiben.

Nach dem Bodenkampfschritt kann ein Spieler einige oder alle seiner Einheiten freiwillig aus dem Gefechts-hex zurückziehen; belässt er Einheiten im Hex, setzen diese den Kampf fort.

7.7.14 Rückzugsbewegung

Der kontrollierende Spieler zieht eine Bodeneinheit, die sich zurückzieht, in ein zum Gefechts-hex benachbartes Hex (= Rückzugs-hex) zurück und eine Lufteinheit zu einem Flugplatz in ihrer Reichweite.

Ziehen sich mehrere Einheiten zurück, können sie sich nach Belieben des kontrollierenden Spielers auf verschiedene Rückzugs-hexe (oder Flugplätze) verteilen, solange diese Hexe die Anforderungen von 7.7.15-16 erfüllen.

Einheiten dürfen sich nur in sichere Hexe zurückziehen, und keine Einheit darf auf dem Rückzug ein Halbhex oder ein Hex in einer feindlichen ZOK betreten.

Eine Rückzugsbewegung ist frei und kostet keine Bewegungspunkte.

7.7.15 Rückzug von Bodeneinheiten

Das Rückzugs-hex einer Bodeneinheit...

a) muss vom Gefechts-hex aus in einer Richtung liegen, in der die Bodeneinheit, wenn sie ihre Bewegung über eine beliebige Strecke fortsetzen würde, eine eigene Versorgungsstelle erreichen würde, ohne die erlaubte Länge der Versorgungs-linie zu verlängern. Dabei dürfte sie...

- kein reines Wasserhex,
- keine feindliche ZOK (fZOK),
- keine feindlich kontrollierte Stadt,
- kein von feindlichen Einheiten (auch nicht von Flugzeugen auf Kampfmission) besetztes Hex und
- kein anderes Gefechts-hex durchqueren müssen;

oder das benachbarte Rückzugs-hex...

b) kann ein Hex in jeder Richtung sein, das nur verbündete Einheiten oder eine verbündete Stadt enthält (Großstadt, Kleinstadt, Festung).

Wenn keine dieser beiden Anforderungen erfüllt werden kann, darf sich die Einheit nicht zurückziehen.

7.7.16 Rückzug von Lufteinheiten

Lufteinheiten müssen sich zu einem verbündeten Flugplatz in ihrer Reichweite zurückziehen (Jäger 5 Hexe, Bomber 10, sowjetische Langstreckenbomber 15). Wenn sie keinen entsprechenden Flugplatz erreichen können, dürfen sie sich nicht zurückziehen.

7.7.17 Rückzug und Stapellimit

Das Stapellimit eines Hexfeldes darf durch einen Rückzug nicht überschritten werden. Einheiten, die sich dadurch nicht in ein Rückzugs-hex oder zu einem Flughafen zurückziehen können, werden sofort vernichtet.

7.7.18 Am Rückzug beteiligte Einheiten

Jeder Rückzug im Luftkampfschritt betrifft nur Lufteinheiten; Bodeneinheiten im Gefechts-hex dürfen sich erst nach dem Bodenkampfschritt zurückziehen. Nach beiden Kampfschritten dürfen beide Spieler jeweils einige oder alle ihrer entsprechenden Einheiten aus dem Gefechts-hex zurückziehen.

Der Verteidiger führt seine Rückzüge immer zuerst aus, danach der Angreifer.

Beachte: Jede Einheit, die sich zurückziehen soll und das nicht kann, wird vernichtet.

7.8 Phase: Blitzvorstoß

Der blitzartige Vorstoß mobiler Kräfte ist der beste Weg, um gegnerische Einheiten, die einen gerade erfolgten Angriff überstanden und sich zurückgezogen haben, wirksam zu verfolgen und weiter zu bekämpfen.

Nur Einheiten der Panzerkategorie, die in der Kampfphase attackiert haben, dürfen einen Blitzvorstoß unternehmen.

Ein Blitzvorstoß ist auch dann möglich, wenn sich die Panzereinheit in der Kampfphase vom Kampf zurückgezogen hat.

Sowjetische Panzer und Panzer-HQ sowie deutsche gepanzerte Einheiten (Tanketten, Panzer, Panzer-HQ) erhalten in dieser Phase 1 zusätzlichen Bewegungspunkt, um damit in ein benachbartes Hex zu ziehen und dort, wenn möglich, einen weiteren Angriff auszuführen. (Sowjetische Tanketten müs-

sen erst TECH 2 erreichen, um diese Fähigkeit zu erlangen.)



Luft- und Artillerieeinheiten ab TECH 2, die bereits im Ausgangshex am Gefecht in der Kampfphase beteiligt waren, dürfen die Panzereinheiten beim Vorstoß begleiten.

Der Angreifer kann jede Bewegung und jeden Angriff seiner Blitzvorstöße in der Reihenfolge seiner Wahl abhandeln, und er kann seine vorstoßenden Einheiten in ein oder mehrere leere oder feindlich besetzte Hexe ziehen, solange er pro Einheit nicht mehr als den 1 zusätzlichen BP aufwendet.

Der Angriff nach einem Blitzvorstoß wird wie ein normaler Angriff abgehandelt, aber der nicht-aktive Spieler kann *nicht* mit Aktionen seiner Lufteinheiten reagieren (er kann aber mit Einheiten im Reservemodus handeln: OR 31.0).

Ein Blitzvorstoß darf niemals bei schlechtem Wetter erfolgen, da die Bewegung in jedes neue Hex dann mehr als 1 BP kosten würde.

7.8.1 Lufteinheiten verlegen

Am Ende der Blitzphase müssen alle Lufteinheiten, die an Kämpfen teilgenommen und überlebt haben, wieder zu Flugplätzen zurückkehren (7.7.16).

Kein Flugplatz darf wie üblich mehr als 1 Lufteinheit aufnehmen. Kann eine Lufteinheit keinen passenden Flugplatz finden, wird sie vom kontrollierenden Spieler vernichtet.

7.9 Phase: Finaler Versorgungsstatus

Jede Einheit, die in der Versorgungsstatusphase (7.2) mit einem weißen Plastikzylinder als "unversorgt" gekennzeichnet wurde, muss nun ihren Versorgungsstatus erneut prüfen.

Kann sie jetzt versorgt werden, wird der weiße Zylinder entfernt.

Kann eine Kampfeinheit nach wie vor nicht versorgt werden, muss sie kapitulieren und wird zusammen mit dem Zylinder von der Karte genommen (4.5).

Beachte: Einheiten mit 0-Stufen und statische Infanterie kapitulieren nicht, sie müssen im Kampf zerstört werden.

Jeder Spieler erhält im BASISSPIEL für jede kapitulierende Einheit des Gegners sofort 1 gelben PP. Die Farbe mit ER richtet sich jeweils nach der kapitulierenden Einheit.

7.10 Raumgreifender Panzervorstoß

In dieser Phase darf der aktive Spieler alle seine gepanzerten Einheiten (und *keine* anderen) ein **weiteres** Mal bewegen.

In 1941 dürfen nur sowjetische Panzer und Panzer-HQ sowie deutsche gepanzerte Einheiten (Tanketten, Panzer, Panzer-HQ) raumgreifende Panzervorstöße unterneh-

men. (Sowjetische Tanketten müssen erst TECH 2 erreichen, um diese Fähigkeit zu erlangen - i.d.R. im November 1942.)

Die gepanzerte Einheit, die einen Panzervorstoß unternehmen soll, muss zu *Beginn* dieser Phase in Versorgung stehen. (Während oder am Ende ihrer Bewegung gilt diese Anforderung jedoch nicht mehr.)

Der Versorgungsstatus wird wie gewohnt geprüft und jede unversorgte gepanzerte Einheit mit einem weißen Plastikzylinder versehen; aber diese gepanzerten Einheiten werden nicht eliminiert, falls sie am Ende dieser Phase immer noch unversorgt sind.

Versorgte gepanzerte Einheiten bewegen sich bei ihrem Vorstoß nach normalen Regeln genau wie in der Bewegungsphase. Sie dürfen allerdings kein Gefecht mehr auslösen und dürfen sich daher nicht in ein Hex mit einer feindlichen Einheit bewegen. **Das gilt auch dann, wenn diese feindliche Einheit eine unterstützende Einheit oder Lufteinheit sein sollte.**



7.11 Überprüfen der Siegbedingungen

In dieser Phase werden die Siegbedingungen des Szenarios und die Kapitulationsbedingungen überprüft und kommen sofort zur Anwendung.

Deutsche, Finnen, Rumänen, Ungarn und Slowaken kapitulieren nun, wenn die Sowjets ihre Hauptstadt kontrollieren: Befindet sich Berlin, Helsinki, Bukarest, Budapest oder Bratislava in sowjetischer Hand, werden alle Einheiten der kapitulierenden Macht sofort und dauerhaft von der Spielkarte entfernt.

Darüber hinaus werden auch die speziellen Auslöser für eine finnische Kapitulation überprüft (5.5)

Im BASISSPIEL kapituliert Italien Ende September 1943 mit den o.a. Folgen.

Die Sowjets kapitulieren unter den in der Kampagne genannten Bedingungen (SBE9). Muss Deutschland kapitulieren, endet das Spiel sofort mit einem entscheidenden Sieg der Sowjets.

Am Ende dieser Phase wird schließlich der Rundenmarker auf der Rundenleiste um 1 Feld vorgerückt.

BOX 2: Rundenablauf

A. Wetterbestimmung (nur ER)

Mai und Oktober

B. Phasen der Achsenmächte

1. Strategische Kriegesführung (nur OR)
2. Versorgungsstatus
3. Produktion
4. Strategischer Eisenbahntransport
5. Bewegung
6. Verteidigerreaktion
7. Kampf
8. Blitzvorstoß
9. Finaler Versorgungsstatus
10. Raumgreifender Panzervorstoß

C. Phasen des Sowjetspielers

Wie die der Achsenmächte 1-10

D. Überprüfen der Siegesbedingungen

Kampfrundenschritte

1. Luftkampf
2. Flugabwehrfeuer (Flak)
- 3.1. Luftaufklärung (nur OR)
- 3.2. Luft-Boden-Kampf
4. Artilleriefeuer (Angreifer zuerst)
5. Bodenkampf (Verteidiger zuerst, **außer OR Kavallerieattacke 20.0, massierter Panzervorstoß 21.0)**)

ERWEITERUNGS-REGELN

8.0 ZOK

Die ZOK reicht nicht über einen **ungefrorenen** Fluss hinweg, **wohl aber über einen zugefrorenen Fluss**. Die ZOK reicht nicht in eine Großstadt, Festung oder einen Bunker hinein (selbst wenn diese Hexe unbesetzt sind), **außer die Großstadt, Festung oder der Bunker ist leer und komplett von Feindeinheiten eingeschlossen**.

9.0 WETTER

Die meisten Runden/Monate haben ein festgelegtes Wetter: gut = Klar / Sonnenschein, schlecht = Bedeckt / Regen oder Schnee. Im Mai und Oktober entscheidet ein Würfelwurf des Sowjetspielers über die Wetterlage:

1-3: Gut 4-6: Schlecht (Regen)



9.1 Wettereinfluss auf die Versorgung

Schlechtes Wetter verringert die Länge der Versorgungsrouten von 3 auf 2 Hexe.

9.2 Wettereinfluss auf die Bewegung

Schlechtes Wetter verhindert Blitzvorstöße und beeinflusst die Bewegung:

Regen: Bewegung in jedes Hex kostet 3 BP. Die Kerch-Meerenge darf nicht überquert werden. Lufteinheiten können nicht an Gefechten teilnehmen, doch man darf sie zu anderen Flughäfen verlegen. Luftaufklärung ist allerdings möglich (OR 19.0).

Schnee: Bewegung in alle Ebenen-, Wald- und Sumpfhexe kostet 2 BP, in alle Hügel- und Gebirghexe 3 BP.



Alle Häfen am Weißen Meer, am Golf von Bothnia, am Golf von Finnland und am Asowschen Meer sind in Schneerunden zugefroren. (Diese Häfen sind mit einem weißen Anker markiert.) Folgende Aktionen bzw. Aktivitäten sind in diesen Gewässern und zwischen zugefrorenen Häfen (sowohl von als auch zu ihnen) verboten:

- Jede Art von Seetransport gem. OR 18.0.
- Seetransport von Ressourcen (PP).
- Versorgung.

9.3 Wettereinfluss auf den Kampf

Regen: In Regenrunden dürfen Lufteinheiten nicht an Gefechten teilnehmen, sie können nur zwischen Flughäfen verlegt werden. Alle angreifenden Bodeneinheiten erhalten 1 Malus, alle verteidigenden Bodeneinheiten 1 Bonus. Artillerie ist nicht betroffen.

Schnee: In Schneerunden erhalten alle an einem Gefecht teilnehmenden Lufteinheiten, alle Flak und alle angreifenden Bodeneinheiten 1 Malus. Artillerie ist nicht betroffen. Flüsse gelten als zugefroren und verlieren für beide Seiten ihren Einfluss auf den Kampf.



Beachte: Alle sowjetischen und finnischen Einheiten sowie Gebirgsjäger der Achse erhalten im Kampf keine Nachteile durch Schneewetter, sondern lediglich die üblichen bei der Versorgung und Bewegung.

10.0 ELITEEINHEITEN

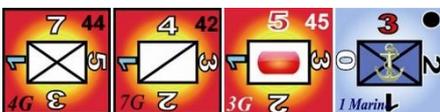
Beide Seiten verfügen über Eliteeinheiten: bestens ausgebildete, erfahrene und sehr gut ausgerüstete Truppenverbände mit einer hohen Kampfmoral.

Deutsche Eliteeinheiten



- 22. Luftlande-Infanteriedivision (LL-I.D.)
- 7. Fliegerdivision
- Panzerkorps Großdeutschland (GD)
- Panzerkorps "Hermann Göring" (HG)
- SS-Einheiten

Sowjetische Eliteeinheiten



- Gardeeinheiten (*Sowjetskaja gwardija*)
- Marineinfanterieeinheiten

Sowjetische Gardeeinheiten sowie deutsche GD/HG/SS-Einheiten erhalten 1 Bonus im Angriff; sowjetische Marineinfanterie, die deutsche 22. LL-I.D. und die 7. Fliegerdivision (inkl. Flak) erhalten 1 Bonus beim Verteidigen.

Sowjetische Gardeeinheiten sind darüber hinaus voll motorisiert und haben +1 BP auf TECH 1. **Im Unterschied zu sowjetischen Stoßarmeen besitzen sowjetische Gardearmeen denselben TECH-Level wie andere sowjetische Bodenkampfeinheiten. Die sowjetische Gardekavallerie hat daher TECH 1**

bis Februar 1942, die Gardepanzereinheit hat TECH 1 bis November 1942.



Eine in ihrer Kampfstärke reduzierte Einheit kann wieder verstärkt werden, aber eine vernichtete Gardeeinheit kann nicht wieder neu aufgestellt werden.

11.0 ERW. PRODUKTION



Mit den Regeln für die erweiterte Produktion bekommen die Spieler mehr und neue Ressourcen (Produktionspunkte): einige weitere gelbe PP, rote PP für den Panzerbau, blaue PP für den Flugzeugbau, weiße für den Schiffbau und schwarze PP als Ölvorräte. (Fast alle PP werden durch Holzklötzchen der passenden Farbe dargestellt, Öl dagegen durch schwarze Plastikzylinder. Weiße PP werden in BITE *nicht* benutzt.)

In jedem Szenario wird angegeben, welche und wieviele PP jede Seite *pro Runde* erhält. Das Verstärken ("Reparieren") oder Neuaufstellen einer Einheit der Infanterie-kategorie erfolgt mit gelben PP nach den Regeln des BASISSPIELES. Für das Verstärken oder Neuaufstellen einer Panzer-, Luft- oder Marineeinheit sowie für ein HQ muss jedoch zusätzlich zu jedem generischen gelben PP auch jeweils 1 roter (Panzer), blauer (Luft), weißer (Marine; BITE: nur gelber) oder schwarzer (HQ) PP pro Einheitenstufe ausgegeben werden:

- Infanterieeinheit: 1 gelber
- Panzereinheit: 1 gelber + 1 roter
- Lufteinheit: 1 gelber + 1 blauer
- Fallschirmspringer und Luftlandeeinheiten: 1 gelber + 1 blauer
- Marineeinheit: 1 gelber + 1 weißer
- HQ: 1 gelber + 1 schwarzer

Beachte: Schwarze Stufen kosten 1, weiße 2 und rote 3 PP jedes Typs. Blaue Stufen können nicht wiederhergestellt werden.

Vernichtete deutsche und sowjetische Fallschirmspringer und deutsche Luftlandeeinheiten können mit gelben und blauen PP in einem Hex ihrer Heimat mit blauer Fabrik neu aufgestellt werden.

Vernichtete sowjetische Marineinfanterie darf in Leningrad oder Sewastopol wieder mit gelben und weißen PP neu aufgestellt werden. (Die Sowjets erwirtschaften in BITE *nur*

für diesen Zeck jeweils 1 weißen PP pro Runde in beiden Werftstädten.)

Bei der Kapitulation von Einheiten (4.5) erhält der Gegner dann auch eine entsprechende Anzahl von PP nach der vorigen Übersicht. Kapitulierte z.B. eine Panzereinheit, so erhält der Gegner einen gelben und einen roten PP.

11.1 Produktionszentren für Bevölkerung, Erze und Öl

Diese Zentren produzieren PP *pro Runde*:

Bevölkerungszentren sind Großstädte, die ein großes Potential an Menschen für Rekrutierungen und Fabrikarbeiten bieten.

Bsp.: Moskau hat einen Populationswert von 2, daher produziert es 2 gelbe PP.

Erzabbauzentren (Lorensymbol) erlauben den Abbau wichtiger natürlicher Ressourcen, u.a. Kohle, Eisen, Kupfer, Nickel und Bauxit. *Bsp.: Kerch produziert 1 gelben PP.*

Ölförderzentren (Förderturmsymbol) sind Ölfelder und/oder deutsche Hydrierwerke, die die Treibstoffproduktion ermöglichen. *Bsp.: Maykop produziert 5 schwarze PP.*

11.2 Fabriken

Es gibt 4 Arten von Fabriken in BITE, die *pro Runde* PP produzieren:

- **Panzerfabriken** (rot): Hier werden Tankketten, Panzer und Panzer-HQ gebaut. *Bsp.: Leningrad produziert 3 rote PP.*
- **Flugzeugfabriken** (blau): Hier werden Jäger, Bomber, Luftlandetruppen und Luftwaffen-HQ gebaut. *Bsp.: Moscow produziert 3 blaue PP.*
- **Werften** (weiß): Hier werden Schiffe, Marineinfanterie und Marine-HQ gebaut. *Bsp.: Oranienbaum prod. 1 weißen PP. Beachte: Werften haben in BITE keine spezielle Funktion.*
- **Hydrierwerke** (schwarz, nur in Deutschland): Hier produzieren die Deutschen synthetischen Kraftstoff. Nur sie können diese Hydrierwerke bauen. *Bsp.: Police produziert 2 schwarze PP.*

Beachte: Nur die umkreisten Fabriken auf der Karte sind fertig und können produzieren.



Schwächere Achsenmächte können eine gepanzerte Einheit oder Lufteinheit bauen und in ihre Hauptstadt stellen, auch wenn die Stadt keine entsprechende Fabrik hat.

Produktionspunkte können über die Runden hinweg aufgespart werden, aber für jeden nicht-gelben PP muss auch ein gelber PP gespart werden.

Um einen PP erhalten und nutzen zu können, muss der Produktionsort per Eisenbahn und/oder blauer Seeroute mit seiner Hauptversorgungsstelle verbunden sein. Auf Seiten der Achse kann nur Deutschland als führende Macht erbeutete PP nutzen.

Beachte: Sowjetische Partisanen auf einem Ressourcenzentrum, in einem Hafen oder in einem Hex mit einer Eisenbahnlinie können den PP-Transport von oder zu Produktionszentren und Versorgungsstellen der Achse blockieren (OR 29.0).

11.3 Minenwurf

Wenn ein PP nur über eine blaue Seeroute durch ein vermintes Gewässer (Azowsches Meer, Schwarzes Meer, Golf von Finnland) mit seiner Hauptversorgungsstelle verbunden ist, muss für diesen PP ein Minenwurf erfolgen:

- 1-5: Transport geglückt, PP kommt an.
- 6: Transport missglückt, PP verloren.

Bsp.: Im Juni 1942 kontrolliert der Achsenspieler das Abbaugebiet von Kerch. Sowjetische Partisanen besetzen jedoch die Eisenbahnlinie südlich von Solone Ozero und verhindern dadurch den Eisenbahntransport der PP von Kerch nach Berlin und somit deren Nutzung. Der Hafen von Kerch ist darüber hinaus - obwohl im Juni nicht zugefroren - zu klein, um PP über See zu verschiffen (er hat keinen orangenen Anker).

Würde die Achse gleichzeitig allerdings Sevastopol kontrollieren, käme es zu einem Transport über See und daher zu einem Minenwurf: Bei einer 6 ginge der PP verloren, bei jedem anderen Ergebnis käme er erfolgreich nach Berlin.

12.0 ERW. VERSORGUNG

12.1 Belagerungsversorgung

Einheiten in ihrer Hauptstadt oder in einem Hafen, die/der **am Landweg** komplett von feindlichen Einheiten und/oder deren ZOK eingeschlossen ist, befinden sich im Belagerungszustand und leiden unter Versorgungsmangel.

Diese Einheiten werden mit einem weißen Zylinder als unversorgt gekennzeichnet und können nicht verstärkt werden. Am Ende einer Runde müssen sie aber nicht kapitulieren, sondern sie werden um eine weitere Einheitenstufe reduziert.

Sobald sie jedoch ihre letzte Einheitenstufe verlieren, müssen sie nach den bekannten Regeln kapitulieren.

Beachte: Einheiten mit 0-Stufen und statische Infanterie kapitulieren nicht; sie müssen angegriffen und zerstört werden.

Häfen mit weißem Anker z.B. Rostov frieren im Winter zu und verlieren dadurch die Fähigkeit der Belagerungsversorgung.

12.2. Festungsversorgung: Sevastopol

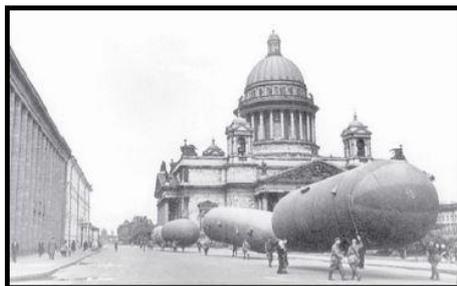
Belagerte Einheiten im Festungshex Sevastopol werden wie alle anderen unversorgten Einheiten behandelt: Sie können nicht verstärkt werden, nicht angreifen und haben nur die Hälfte ihrer BP.

Am Ende einer Runde verlieren sie aber weder weitere Einheitenstufen, noch müssen sie kapitulieren.

Tip: Sevastopol kann belagert werden, um zu verhindern, dass die belagerten Einheiten wieder verstärkt werden; um diese Festung aber einzunehmen, bedarf es eines direkten (und i.d.R. blutigen) Angriffs.

12.3 Festungsversorgung: Leningrad und Oranienbaum

Leningrad wurde noch 1941 von der Achse eingeschlossen und belagert. Die Stadt machte bis zum Januar 1944 ein jahrelanges Martyrium durch und konnte nur aufgrund der als Дорога жизни (*Straße des Lebens*, offiziell: "Militärische Autostraße Nr. 101") bezeichneten Versorgungsroute über den Ladogasee leidlich überleben.



Leningrad und Oranienbaum gelten als belagert (= für diesen Fall zählen diese 2 Hexe als 1 Hex), wenn *alle* benachbarten Hexe von der Achse kontrolliert werden oder in der ZOK einer Achseneinheit liegen. Doch wenn Leningrad eine Versorgungslinie über den Ladogasee nach Volkhov und von Volkhov mittels Eisenbahn nach Sibirien aufrechterhalten kann, gilt für beide Hexe eine spezielle Festungsversorgung.

Die Straße des Lebens funktioniert immer, auch in Schneerunden, aber Leningrad kann - wie üblich - keine PP über einen zugefrorenen Hafen zu einer Hauptversorgungsstelle transferieren.

Sowjetische Einheiten in Leningrad und Oranienbaum, die über die *Straße des Lebens* versorgt werden, erhalten einen weißen Plastikzylinder und werden teilweise wie andere unversorgte Einheiten behandelt: Sie können nicht angreifen und haben nur die Hälfte ihrer BP. Sie können allerdings verstärkt werden, und mit den gelben und roten PP von Leningrad können auch neue Einheiten in der Stadt aufgestellt werden.

Am Ende einer Runde verlieren diese unversorgten Einheiten keine weitere Einheitenstufe und müssen nicht kapitulieren.

Fällt die *Straße des Lebens* an den Feind, befinden sich alle Einheiten, die über Leningrad und Oranienbaum versorgt werden, im Belagerungszustand (12.1).

12.4 Kampffähigkeit unversorgter Bodeneinheiten auf TECH 2&3

Unversorgte Bodeneinheiten auf TECH 1 haben alle Nachteile, wie sie in den BASISREGELN beschrieben werden (4.4).

Besser ausgerüstete Bodeneinheiten können einem Versorgungsgengpaß dagegen besser begegnen.

Bsp.: Die 6. deutsche Armee war eine Eliteformation. Sie wurde Mitte November 1942 in Stalingrad eingeschlossen und blieb trotz ungenügender Versorgung bis Februar 1943 weitgehend kampffähig.

Bodeneinheiten auf TECH 2&3 mit einem "Unversorgt"-Marker haben zwar auch nur die Hälfte ihrer BP, können aber mit einem Verzweifelungsangriff versuchen, feindliche Linien zu durchbrechen und wieder Anschluss an eine Versorgungsstelle zu bekommen.

12.4.1 Verzweifelungsangriff

Ein Verzweifelungsangriff ist für unversorgte Bodeneinheiten auf TECH 2&3 die einzige Möglichkeit zum Angriff: Sie greifen dabei nach den üblichen Regeln in der Kampfphase an, aber wenn sie es nach der ersten Kampfunde *nicht* schaffen, das Gefechtshex von Feindeinheiten zu säubern, müssen sie sofort kapitulieren.

Unversorgte Panzereinheiten können einen Verzweifelungsangriff auch ohne Aktivierung eines Panzer-HQ versuchen (13.0).

Dies ist der *einzige* Fall, in dem 0-Stufen-Einheiten (inkl. Artillerie) kapitulieren müssen.

12.5 Kapitulation

Jede kapitulierende Einheit gibt dem Gegner PP: Eine Einheit der Infanteriekategorie wie auch eine Marineeinheit (weiß) gibt jeweils 1 gelben PP, andere Einheiten geben 1 gelben PP plus 1 PP, der sich nach ihrer Kategorie richtet: rot, blau oder schwarz (11.0).



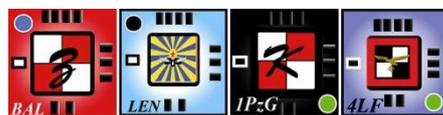
13.0 HAUPTQUARTIERE, TREIBSTOFF, BEWEGUNG



Panzer- und Lufteinheiten brauchen viel Treibstoff, um voll einsatz- und kampffähig zu bleiben. Dieser Treibstoff wird durch die HQ der jeweiligen Truppengattung gewährleistet: Panzer-HQ und Luftwaffen-HQ.

Der aktive Spieler kann seine HQ jederzeit während seines Zuges aktivieren.

13.1 Geeignete bzw. passende HQ



Panzer-HQ (Sowjets rot, Deutsche schwarz) befehligen nur gepanzerte Einheiten, Luft-

waffen-HQ (blau für deutsche Luftwaffe und sowjetische WWS) nur Lufteinheiten.

Beachte: Die Panzer-HQ und Luftwaffen-HQ der Achsenmächte können jeweils nur Einheiten ihrer eigenen Nationalität befehligen. Nur das deutsche FHQ kann alle Einheiten jedes Typs und jeder (Achsen-)Nationalität befehligen - jedoch nur in eingeschränkter Form (13.8.2).

Da die anderen Achsenmächte über keine eigenen Panzer-HQ und Luftwaffen-HQ verfügen, können deren Panzereinheiten und Luftwaffeneinheiten nur durch das entsprechende nationale HQ (z.B. für die Ungarn durch Marschall Szombathelyi) oder das FHQ befehligt werden. Diese HQ können aber jeweils nur eine Panzereinheit und eine Lufteinheit befehligen. Eine weitere Lufteinheit müsste durch das FHQ befehligt werden.

13.2 Versorgung von Panzer- und Lufteinheiten

Gepanzerte Einheiten (Tanketten, Panzer, nicht-aktivierte Panzer-HQ) und Lufteinheiten (Jäger und Bomber) gelten *nur* dann als voll versorgt, wenn ihr kontrollierender Spieler ein zu ihrer Truppengattung passendes HQ aktiviert (= mit der bedruckten Seite nach oben hinlegt). (Voll versorgt bedeutet volle BP und angriffsfähig.)

13.3 Reichweite der HQ

Um mit vollen BP bewegt werden und angreifen zu können, darf eine Einheit nur maximal 5 Hexe von ihrem passenden, aktivierten HQ entfernt sein.

Diese Hexe dürfen nicht

- feindlich besetzt,
- Teil einer feindlichen ZOK ,
- reine Wasserhexe oder
- Gebirgshexe sein.

Der aktive Spieler darf ein HQ um seine vollen BP bewegen und es anschließend noch aktivieren.

Der nicht-aktive Spieler kann seine Luftwaffen-HQ in der Reaktionsphase des Verteidigers (7.6) aktivieren (sofern sie nicht in einem Gefechtshex stehen), um seine Lufteinheiten zu befehligen. Er kann diese HQ dabei aber nicht bewegen: Jedes Luftwaffen-HQ muss in dem Hex aktiviert werden, in dem es gerade steht.

In Schlechtwetterrunden reduziert sich die Reichweite der HQ von 5 auf 3 Hexe.

13.4. Anzahl bewegbarer Einheiten

Ein HQ kann maximal eine Anzahl von Einheiten in Höhe seiner aktuellen HQ-Stufe bewegen (= Zahl der Öltonnen). Diese Stufe repräsentiert die *Aktionspunkte* eines HQ.

Bsp.: Ein HQ mit HQ-Stufe 4 hat 4 Aktionspunkte; somit kann es bis zu 4 Einheiten bewegen (1 Einheit pro Öltonne).

13.5 Eingeschränkte Versorgung

Ohne Aktivierung eines passenden HQ werden gepanzerte Einheiten nur eingeschränkt versorgt: Ihre BP werden halbiert, und sie können nicht angreifen.

Eine eingeschränkt versorgte gepanzerte Einheit kann nur dann einen Verzweifelungsangriff starten, wenn sie zeitgleich einen "Unversorgt"-Marker hat. In diesem Fall verfügt sie aber nur über ein Viertel ihrer BP und muss nach der ersten Kampfrunde sofort kapitulieren, wenn sie das Gefechts-hex nicht von Feinden säubern kann. Lufteinheiten können ohne HQ-Aktivierung zwar ihren Flugplatz wechseln, aber nicht an einem Gefecht teilnehmen. **Für einen Alarmstart (siehe Pkt. 7.6.1) ist die Aktivierung eines Luftwaffen-HQ allerdings nicht notwendig.**

Eingeschränktes Kommando: Wenn ein HQ als "Unversorgt" markiert ist, kann es trotzdem aktiviert werden. Es ist dann aber nur halb so effizient und kann nur die Hälfte der Einheiten bewegen. (Nichtsdestoweniger kann es immer mind. 1 Einheit bewegen.)
Bsp.: Ein unversorgtes Stufe-4-HQ darf nur 2 Einheiten bewegen. Ein unversorgtes Stufe-3-HQ darf nur 1 Einheit bewegen.



13.6 HQ deaktivieren

Am Ende der Blitzvorstoßphase werden *alle* aktivierten HQ wieder deaktiviert, indem sie in ihrem Hex wieder mit dem Rücken zum Gegner aufgestellt und um 1 HQ-Stufe reduziert werden.

Verliert ein HQ dadurch seine letzte HQ-Stufe, wird es von der Karte entfernt; es kann aber in Folgerunden neu aufgestellt werden.

13.7 Blitzvorstoß, raumgreifender Panzer-vorstoß

Gepanzerte Einheiten, Artillerie und Luft-einheiten können einen Blitzvorstoß ohne gesonderte Aktivierung eines passenden HQ unternehmen.

Beim raumgreifenden Panzer-vorstoß ist dagegen die Aktivierung eines passenden Panzer-HQ nötig (aber *keines* nationalen Oberkommandos!).

Aus diesem Grunde können sich Panzereinheiten *der schwächeren Achsenmächte* in dieser Phase nicht bewegen, es sei denn, sie wurden während der Bewegungsphase **durch das eigene nationale Oberkommando** in den Reservemodus versetzt (OR 31.0)

Beispiel:

Ein Panzer-HQ auf Stufe 4 hat 4 HQ-Aktionspunkte (4 Öltonnen). Es befehligt in der Kampfphase 4 Panzer. Am Ende der Phase „Blitzvorstoß“ wird es deaktiviert und um eine Stufe – also auf Stufe 3 – reduziert. Stufe 3 hat 3 Öltonnen. Das heißt, das Panzer-HQ kann noch 3 raumgreifende Panzer-vorstöße unterstützen. Tut es das, wird es

erneut um eine Stufe – also nun auf Stufe 2 - reduziert.

Um in der nächsten Runde wieder auf Stufe 4 zu gelangen, muss der Spieler 2 gelbe und 2 schwarze PP bezahlen.

13.8 Nationale Oberkommandos

Die nationalen Oberkommandos (Stawka der Sowjets, FHQ der Deutschen, HQ der Militärführer schwächerer Achsenmächte) haben besondere Fähigkeiten, die sie mit ihren Aktionspunkten aktivieren können. Diese Aktivierungen müssen in der SET-Phase unternommen werden (7.4).

13.8.1 Sowjetische Stawka



Die Stawka als "Hauptquartier des Oberkommandos der Streitkräfte der UDSSR" war die oberste Führung der Roten Armee. Die Stawka kann aktiviert werden, um eine Anzahl von Aktionen in Höhe ihrer HQ-Stufe auszuführen. Die Aktionen können aus den folgenden gewählt werden, aber keine Aktion darf pro Aktivierung doppelt gewählt werden:

- 1 gepanzerte Einheit bewegen, als wäre sie voll versorgt.
- 1 Lufteinheit bewegen, als wäre sie voll versorgt.
- 1 unversorgte Einheit **mit weißem Zylinder** bewegen, als wäre sie voll versorgt.
Beachte: Die auf diese Weise bewegte unversorgte Einheit behält den weißen Zylinder und ihr Versorgungsstatus wird in der Phase finaler Versorgungsstatus geprüft wie bei jeder anderen Einheit (7.9).
- 1 freien Strategischen Eisenbahntransport ausführen (7.4).
- 1 Seetransport ausführen (OR 18.0).
- 1 Fallschirmjäger- bzw. Luftlandeoperation ausführen (OR 23.0).
- 1 gepanzerte Einheit in den Reservemodus versetzen (OR 31.0).

Die Stawka wird in Moskau plaziert und darf die Stadt nicht verlassen. Wenn Moskau fällt, wird die Stawka zwar vernichtet, aber sie kann in Chelyabinsk neu aufgestellt werden. Wenn Moskau nicht versorgt werden kann oder fällt, reduziert sich die maximale sowjetische Anzahl von SET pro Runde von 5 auf 4.

13.8.2 Deutsches FHQ



Das FHQ (*Führerhauptquartier*) steht für das Oberkommando der deutschen Wehrmacht (OKW) in enger Kooperation mit dem OKH, OKL und OKM. Als Hauptquartier aller deutschen Truppen ist das FHQ über den Russlandfeldzug hinaus auch mit den Ereignissen an anderen Fronten beschäftigt (Afrika, Atlantik, Westeuropa).

Das FHQ *muss* zu Beginn jeder Runde aktiviert und in jeder eigenen Produktions-

phase vor allen anderen Einheiten wieder neu verstärkt werden. So wird das FHQ immer wieder mit maximaler HQ-Stufe (4 Öltonnen) aktiviert, kann aber wegen seiner anderweitigen Beanspruchungen nur 2 Aktionen der bei der Stawka genannten Spezialaktionen in Russland ausführen.

Das FHQ wird zunächst ins Rastenburghex (Ostpreußen) gestellt und muss dort bleiben. Sobald die Sowjets aber das erste Hex des deutschen Heimatgebietes betreten, muss das FHQ sofort und ohne Bewegungsaktion und -kosten nach Berlin verlegt werden, wo es bis zum Ende des Krieges bleibt.

Beachte: In diesem Falle wird der Volkssturm automatisch aktiviert (OR 28.0).

13.8.3 HQ anderer Achsenmächte: Gariboldi (ITA), Mannerheim (FIN), Antonescu (RUM), Szombathelyi (UNG)



Die HQ der Militärführer der schwächeren Achsenmächte sind nationale Oberkommandos und funktionieren wie die Stawka (Darüber hinaus dürfen sie pro Runde 1 Luftaufklärung unternehmen, wenn mit den Optionalregeln dafür gespielt wird: OR 19.0).

Diese HQ können aber nur ihre eigenen Einheiten befehlen, nicht die Einheiten von verbündeten Nationen. Die Anzahl der Aktionen bestimmt sich – wie bei der Stawka – nach der Höhe ihrer HQ-Stufe (also höchstens 3).

Übergeordnetes Kommando: Das FHQ der Deutschen kann mit seiner Aktivierung auch die Einheiten der Achsenverbündeten befehlen. Andersherum ist das nicht möglich.

Bsp.: Das FHQ kann zwar italienische Einheiten bewegen, aber Mannerheim kann keine deutschen oder italienischen Einheiten bewegen.

Da die anderen Achsenmächte über keine eigenen Panzer-HQ und Luftwaffen-HQ verfügen, können deren Panzereinheiten und Luftwaffeneinheiten nur durch das entsprechende nationale HQ (z.B. für die Ungarn durch Marschall Szombathelyi) oder das FHQ befehligt werden. Die HQ der anderen Achsenmächte können aber jeweils nur eine Panzereinheit und eine Lufteinheit befehlen. Eine weitere Lufteinheit müsste durch das FHQ befehligt werden.

Beachte: Da für einen raumgreifenden Panzervorstoß ein Panzer-HQ notwendig ist, können sich gepanzerte Einheiten der schwächeren Achsenmächte in dieser Phase nicht bewegen, außer, sie wurden zu Beginn der Runde durch das eigene nationale Oberkommando in den Reservemodus versetzt.

OPTIONALREGELN

14.0 NEUE MODIFIKATIONEN

Gebirgshexe: Einheiten der Panzerkategorie dürfen Gebirgshexe nicht betreten, und in Schlechtwetterrunden dürfen nur Gebirgsjägereinheiten Gebirgshexe betreten.

Gebirgsjäger benötigen 1 BP weniger, um ein Hügel- oder Gebirgshex zu betreten.

Die Basisregeln gelten weiterhin: d.h. die Gebirgsjäger (aber nicht ihre Flak) bekommen in Hügel- und Gebirgshexen als Verteidiger 1 Bonus und ignorieren als Angreifer den Malus.

Sumpfhexe: Einheiten der Panzerkategorie erhalten 1 Malus, wenn sie in einem nicht zugefrorenen Sumpfhex angreifen.

Flache Geländearten: Unabhängig vom Wetter benötigen Kavallerieeinheiten für kein Gelände mehr als 2 BP mit Ausnahme von Gebirgs- und schneefreien Hügelhexen.

15.0 NEUE FABRIKEN

Beide Spieler können neue Fabriken bauen, um ihre Produktion einer bestimmten Ressource pro Runde zu erhöhen.

- 1 rote Fabrik produziert 1 roten PP für den Panzerbau.
- 1 blaue Fabrik produziert 1 blauen PP für den Flugzeugbau.
- 1 schwarze Fabrik ist 1 Hydrierwerk und das Äquivalent zu 1 Ölfeld. Das Werk produziert 1 schwarzen PP.

Beachte: Nur Deutschland darf Hydrierwerke bauen.

- Weiße Fabriken (Werften) können in BLTE nicht gebaut werden. Die beiden weißen Werften in Leningrad und Sewastopol bleiben aber bestehen (s. 7.3.1 und 11.2)

15.1 Bau neuer Fabriken

Um eine neue Fabrik zu bauen, sind 10 Runden nötig und jeweils 1 gelber PP pro Runde (= zus. 10 PP). Die Runden müssen nicht direkt aufeinanderfolgen, aber der Fabriktyp (= Fabrikfarbe) muss schon bei Baubeginn festgelegt werden. (Jede Seite benutzt ihr Produktionstableau, um den Fortschritt des Fabrikbaus festzuhalten.)

Sobald eine Fabrik fertig ist, wird ein entsprechender Fabrikmarker in ein Hex der Karte gelegt, das durch einen Würfelwurf bestimmt wird. Diese Lokalität wird anhand des Produktionstableaus ermittelt: Nach dem Würfelwurf wählt der kontrollierende Spieler einen der möglichen Standorte für die neue Fabrik aus. Hat eine Lokalität dabei schon ihr Fabriklimit für diesen Fabriktyp erreicht, muss die andere Lokalität gewählt werden. Haben beide Standorte ihr Limit erreicht, muss solange neu gewürfelt werden, bis sich ein passender Standort ergibt.

Haben alle möglichen Standorte ihre Fabriklimits erreicht (= 12 Fabriken), darf der Spieler frei wählen, in welche seiner Großstädte er die neue Fabrik setzt - selbst, wenn dadurch das Fabriklimit überschritten würde. Die neue Fabrik beginnt mit der Produktion in der Runde nach ihrer Fertigstellung.

Bsp.: Der Achsenspieler möchte eine neue Panzerfabrik bauen. Er gibt 1 gelben PP aus und legt einen roten Fabrikmarker auf das Feld "1" des Achsen-Produktionstableaus.

In jeder folgenden Runde gibt er einen weiteren gelben PP aus und setzt den Fabrikmarker jeweils 1 Feld höher. Sobald der Marker das Feld "10" erreicht, ist die Fabrik fertiggestellt. Der Achsenspieler wirft nun einen Würfel und prüft anhand seines Produktionstableaus, wohin er die Fabrik setzen muss. Er würfelt eine 2, also nach Kassel oder Magdeburg. Da Magdeburg schon sein Limit für Panzerfabriken erreicht hat, muss er sich für Kassel entscheiden.

16.0 VERBRANNT ERDE

"Wir dürfen nicht ein einziges Kilo Getreide oder einen einzigen Liter Benzin dem Feind überlassen. Guerilla-Taktiken sollen angewendet werden: Es ist notwendig, dem Feind unerträgliche Bedingungen in den von ihm besetzten Gebieten zu verursachen. Alle Arbeiter müssen Russland in unserem patriotischen Krieg gegen den deutschen Faschismus verteidigen."

(Josef Stalin, Radioansprache am 3. Juli '41)

Die Taktik der verbrannten Erde erlaubt dem Sowjetspieler, zentrale Produktionszentren (nicht Fabriken!) automatisch zu vernichten, wenn er sich aus diesen Hexen zurückzieht. (Diese Zerstörungshexe sollten, wenn nötig, notiert werden.)

So wird verhindert, dass diese Zentren dem Achsenspieler bereits in der Runde nach ihrer Eroberung PP liefern.

Jedes dieser Zentren muss erst repariert werden, bevor es PP erwirtschaften kann. Das Reparieren geschieht wie der Bau neuer Fabriken (15.0) und benötigt 3 gelbe PP und 3 Runden (maximal 1 PP pro Runde) für jeden einzelnen PP, der zerstört wurde. (Wie üblich, müssen diese Runden nicht direkt aufeinanderfolgen.)

Jeder reparierte PP startet seine Produktion in der nächsten Produktionsphase des kontrollierenden Spielers.

Beachte: Der Achsenspieler benutzt 1 gelbes Holzklötzchen oder schwarzen Zylinder, um den Reparaturfortschritt zu markieren, und einen Marker für reparierte deutsche Ressourcen oder Ölfelder, wenn die Reparatur fertig ist.

Aufgrund der wirtschaftlichen Kraft der UDSSR werden zerstörte Produktionszentren sofort komplett repariert, wenn sie vom Sowjetspieler zurückerobert werden.

16.1 Fabriken erobern

Fabriken des Feindes werden automatisch zerstört, sobald sie erobert werden, und geben dem Eroberer einmalig je 1 PP ihres Farbtyps.

16.2 Fabriken verlegen

Der Sowjetspieler hat nur 1941 die Möglichkeit, eine Fabrik mit 3 SET in der dazugehörigen Phase verlegen.

Dafür stellt er einen zur Fabrik passenden Marker auf das Feld "8" seines Produktionstabeaus und bewegt ihn in jeder Folgerunde um 1 Feld vor. Während der Verlegung produziert die Fabrik keine Produktionspunkte. Sobald der Marker das Feld "10" erreicht, wird der neue Standplatz der verlegten Fabrik durch Zufall ermittelt, wie das auch bei neuen Fabriken der Fall ist. Die verlegte Fabrik ist dann wieder produktionsbereit.

17.0 TECHNIKSTUFEN

Es gibt in BITE 4 verschiedene technische Forschungsbereiche: Infanterie, Panzer, Jäger und Bomber.

Jeder Forschungsbereich hat 3 Technikstufen (TECH). Je höher die TECH einer Einheit ist, desto besser werden ihre Mobilität, Feuerkraft und Spezialfähigkeiten. Im BASISSPIEL sind alle Fortschritte bei den Technikstufen vorgegeben und werden zu bestimmten Zeiten erhöht (3.13). Als Konsequenz daraus kann der sowjetische Gesamtertrag gelber PP um 4 PP pro Runde reduziert werden (siehe SBE9). Mit den OR haben die Spieler allerdings die Möglichkeit, ihre Forschungsschwerpunkte selbst festzulegen:

- Um in einem Forschungsbereich TECH 2 zu erreichen, muß ein Spieler 20 Runden lang jeweils maximal 1 gelben PP pro Runde ausgeben.
- Um in einem Forschungsbereich TECH 3 (nach Erreichen von TECH 2) zu erlangen, muß ein Spieler 30 Runden lang jeweils maximal 1 gelben PP pro Runde ausgeben.

Diese Forschungsstunden müssen nicht direkt aufeinanderfolgen.



Forschungsinvestitionen und -fortgang werden mit dem passenden marker auf dem Produktionstabeau festgehalten.

Beachte: Diese optionale TECH-Forschungsregel ersetzt den automatischen TECH-Fortschritt des BASISSPIELES wie auch einige der in den BR angegebenen Einheitenwerte (z.B. Feuerkraft, Flugzeugreichweiten usw.). Aber aufgrund der langen Forschungszeit für höhere TECH ist der Einsatz dieser Optionalregel nur in der Codewort Dortmund Kampagne (SBE9) sinnvoll.

17.1 Technikstufen schwächerer Achsenmächte

Die schwächeren Mächte in der Achse haben keine nennenswerte technische Forschung, stattdessen profitieren sie von der Forschung der Deutschen.

Die Technikstufen der Finnen, Rumänen, der Ungarn und Slowaken sind jeweils um 1 geringer als die der Deutschen (außer bei finnischen Einheiten der Infanteriekategorie). Bsp.: Sobald die Deutschen für ihre Panzer-einheiten TECH 3 erreichen, steigen rumänische und ungarische Panzereinheiten automatisch auf TECH 2 auf.

Italien ist zwar eine größere Macht in der Achse und verfügt über eine eigene Forschung, aber diese wird in BITE nicht berücksichtigt. Italienische Einheiten haben keine TECH-Entwicklung in diesem Spiel.

17.2 Nationale Forschungsboni

Die deutschen TECH-Forschungen zur Panzertechnik und die sowjetischen zur Infanterietechnik benötigen 5 Runden weniger Zeit und sind daher um 5 PP günstiger.

18.0 SEETRANSPORTE



In BITE kommen keine maritimen Einheiten vor (z.B. Schiffe oder Flotten).

Trotzdem können beide Seiten Bodeneinheiten auch per Schiffstransport zwischen verbündeten Häfen bewegen. Der Zielhafen muss im selben Seegebiet liegen, und der Transport darf nicht durch eine unkontrollierte Meerenge führen. (Eine Meerenge wird kontrolliert, wenn der Spieler alle zugehörigen Uferhexe kontrolliert.)

Nur die nationalen Oberkommandos (mit Ausnahme der Finnen und Ungarn) und das sowjetische Marine-HQ können für Einheiten einen solchen Seetransport mit einer HQ-Aktion unternehmen (13.8).

Historischer Hinweis: Die maritime Präsenz der Achse im Schwarzen Meer und im Golf von Finnland war nur gering (in letzterem war die sowjetische Marine die meiste Zeit über dazu gezwungen, in den geschützten Häfen von Leningrad und Oranienbaum zu verbleiben). Die Ostsee wurde dagegen stark von der Achse kontrolliert.



18.1 Seetransport von Bodeneinheiten

Einige Gewässer waren in hohem Maße vermint und für Seetransporte sehr gefährlich (Azowsches Meer, Schwarzes Meer, Golf von Finnland: siehe Minensymbol auf der Karte).

Wenn eine Bodeneinheit über ein feindlich kontrolliertes Meer transportiert wird, wird sie von einem Minenwurf betroffen (wie in 11.3). Der inaktive Spieler muss 1 Würfel werfen:

- 1-3: Transport erfolgreich, Einheit erreicht ihr Ziel.
- 4&5: Transporter auf Mine gelaufen und beschädigt, Einheit verliert 1 Stufe.
- 6: Transporter auf Mine gelaufen und gesunken, Einheit geht verloren.

18.2 Seetransport von Ressourcen

Die gleiche Prozedur kommt zur Anwendung, wenn Ressourcen (PP/Öl) durch vermint oder vom Feind kontrollierte Gewässer transportiert werden.

Beachte: Ein Spieler kontrolliert ein Meer-gebiet, wenn er mindestens 1 großen oder 2 kleine Häfen an diesem Meer kontrolliert. Erfüllen beide Seiten diese Bedingung, haben beide die Kontrolle über dieses Meer.

(Ein Seetransport kann für die Achse z.B. nötig sein, wenn Partisanen alle Eisenbahnlagen von einem Produktionszentrum nach Deutschland blockieren.)

Für jeden über See zur Hauptversorgungsstelle gebrachten PP wird 1 Würfel geworfen:

- 1-5: Transport erfolgreich, PP kommt an.
- 6: Transport mißglückt, PP geht verloren.

19.0 LUFTAUFKLÄRUNG

Luftaufklärung erlaubt dem aktiven Spieler, feindliche Einheiten in einem Zielhex aufzudecken. Darüber hinaus gibt sie einen Vorteil im Kampf, weil Luftpfeinheiten und Artillerie eine gute Kenntnis des Zielhexes brauchen, um mit voller Kampfstärke angreifen zu können: Wenn der Angreifer in einem Gefechts-hex keine Luftaufklärung durchführt, erhalten seine Luftpfeinheiten im Luft-Boden-Kampf und seine Artillerie in diesem Gefecht 1 Malus in der ersten Kampfunde.

Der Verteidiger, **strategische Bomber** und das deutsche Belagerungsgeschütz "Gustav" (26.0) benötigen *keine* Luftaufklärung.

Luftaufklärung bei Regenwetter ist möglich.

Ziehen sich verteidigende Einheiten aus einem Kampf zurück, bleiben sie aufgedeckt, sodass für einen allfälligen Blitzvorstoß gegen diese Einheiten keine neuerliche Luftaufklärung mehr notwendig ist.



19.1 Ablauf der Luftaufklärung

Jedes aktivierte Luftwaffen-HQ darf neben seinen normalen Funktionen eine Anzahl von Luftaufklärungen in Höhe seiner HQ-Stufe unternehmen. Aktivierte HQ der Militärführer der geringeren Achsenmächte dürfen ebenfalls je 1 Luftaufklärungsversuch starten.

Jeder Versuch hat eine Chance, die Feindeinheiten im Zielhex aufzudecken. Dieses Zielhex darf je nach Technikstufe der Jäger, die zur Nation des HQ gehören, maximal 5/10/15 Hexe vom HQ entfernt sein; das-

selbe Zielhex kann bei einem missglückten Versuch erneut aufgeklärt werden.

Beachte: Es ist nicht nötig, eine Jägereinheit zur Aufklärung ins Zielhex zu schicken. Luftaufklärung ist lediglich eine weitere Spezialaktion von HQ.

Sind am Gefecht Lufteinheiten beteiligt, erfolgt ein Flak-Schritt. Sind am Gefecht keine Lufteinheiten beteiligt, weil die Luftaufklärung nur für Artillerieeinheiten, durchgeführt wird, erfolgt kein Flak-Schritt.

Nach dem allfälligen Flak-Schritt einer Kampfrunde wird für die Luftaufklärung 1 Würfel geworfen: Bei 1-4 ist die Aufklärung erfolgreich, und der inaktive Spieler muss alle seine Einheiten im aufgeklärten Hex aufdecken.

Dieser Würfelwurf wird durch folgende Umstände modifiziert:

- 2 für jede Jäger-Technikstufe über 1.
- +2, wenn das Zielhex ein Wald-, Hügel-, Gebirgs- oder Sumpfhex ist, eine Großstadt oder einen Bunker enthält.
- +4, wenn das Zielhex eine Festung ist bzw. enthält.
- +2, wenn das Wetter schlecht ist.
(Alle Modifikatoren sind kumulativ.)

Beachte: Vologda ist eine Großstadt in einem Waldhex. In Schlechtwetterrunden ist eine Luftaufklärung nur mit Jäger-TECH 3 sinnvoll.

19.2 Zielgenaues Feuer durch Aufklärung

Bei gutem Wetter und mit einer erfolgreichen Luftaufklärung können Luft- und Artillerieeinheiten ab TECH 2 im Gefechtshex jeweils gezielt eine Feindeinheit aus 2 bis 3 verschiedenen Feindeinheiten mit derselben Kampfstärke als Angriffsziel auswählen.

20.0 KAVALLERIE-ATTACKE

Wenn der Angreifer in einem Gefechtshex über Kavallerieeinheiten verfügt und der Verteidiger weder über Kavallerie noch über gepanzerte Einheiten, darf der Angreifer eine Kavallerie-Attacke erklären. Das Wetter muss dafür gut sein, das Zielhex ein Ebenhex.

Bei einem solchen Angriff feuern die angreifenden Kavallerieeinheiten vor den verteidigenden Infanterieeinheiten, aber dafür werden sie vom feindlichen Gegenfeuer auch zuerst betroffen und erhalten alle möglichen Treffer dieses Gegenfeuers.

Zur Erinnerung an die Schlacht von Isbuscenskij dürfen die Italiener einmal pro Spiel einen Angriffsbonus von 3 Zusatzwürfeln beanspruchen, wenn sie den Feind mit der Gruppo Barbò attackieren.

Der Angriffsbonus der Kavallerie-Attacke gilt in jeder Kampfrunde.

Eine Kavallerie-Attacke kann mit einem massierten Panzerangriff (OR 21.0) kombiniert werden. Wie im Basisspiel werden bei dieser Kombination die Treffer zuerst der stärksten Einheit (Panzer oder Kavallerie) zugeordnet.

21.0 MASSIERTER PANZERANGRIFF

Wenn der Angreifer in einem Gefechtshex über gepanzerte Einheiten verfügt und der Verteidiger nicht, darf der Angreifer einen massierten Panzerangriff erklären. Das Wetter muss dafür gut sein und das Zielhex ein Ebenhex.

Beachte: Für diesen Spezialangriff gelten Tanketten auf TECH 1 weder als gepanzerte Angreifer noch als gepanzerte Verteidiger.

Bei einem solchen Angriff feuern die angreifenden Panzereinheiten vor den verteidigenden, ungepanzerten Einheiten, aber dafür werden sie vom feindlichen Gegenfeuer auch zuerst betroffen und erhalten alle möglichen Treffer dieses Gegenfeuers.

Taktische Anmerkung: Der massierte Panzerangriff ist eine effektive Möglichkeit zu taktischen Durchbrüchen, besonders, wenn man mit Eliteeinheiten angreift. Doch ein solcher Angriff kann für diese wertvollen Panzereinheiten so verlustreich sein, dass er auf strategischer Ebene von Nachteil ist.

Ein massierter Panzerangriff kann mit einer Kavallerie-Attacke (OR 20.0) kombiniert werden. Wie im Basisspiel werden bei dieser Kombination die Treffer zuerst der stärksten Einheit (Panzer oder Kavallerie) zugeordnet.

22.0 JERICHO-TROMPETEN



Die Junker Ju 87 war als Sturzkampfbomber ("Stuka") im Rahmen taktischer Einsätze in der Lage, Bomben sehr präzise zu platzieren. Das machte sie zu einem wichtigen Element des Blitzkrieges. Die frühen Stuka-Versionen hatten Sirenen, die beim Sturzangriff einen lauten Heulton erzeugten und den Gegner demoralisieren sollten ("Jericho-Trompeten-Angriff": JTA).



Stukas auf voller Stärke erhalten 2 zusätzliche Würfel für jede Kampfrunde (JTA), wenn

- sie Feindeinheiten im freien Gelände am Boden angreifen (Kleinstädte negieren dabei nicht den Effekt eines JTA),
- das Wetter gut ist und
- die Luftaufklärung erfolgreich war.

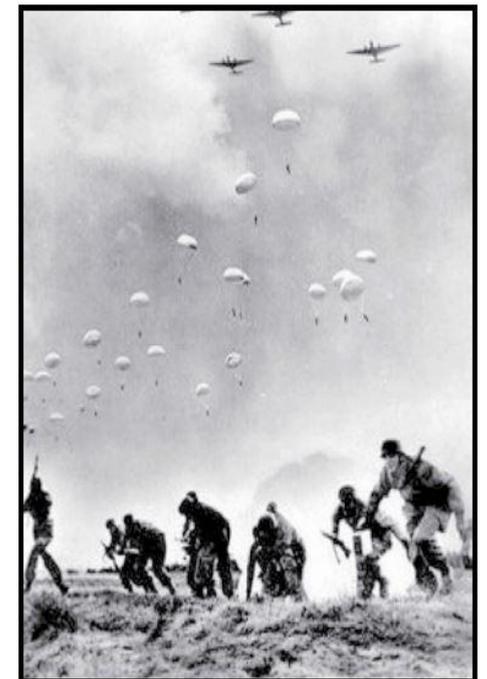
Feindliche Jäger im gleichen Gefecht unterbinden den JTA, weil Stukas verwundbar gegen sie sind. Es ist daher ratsam, feindliche Jäger durch eigene Eskortjäger für die Stukas auszuschalten, um den Vorteil des JTA zu erhalten.

23.0 LUFTLANDEOPERATIONEN



Deutsche und sowjetische Fallschirmjäger einheiten ab TECH 2 und deutsche Luftlandeeinheiten (Gleiter-Einheiten) dürfen Luftlandeoperationen durchführen, wenn...

- sie volle Kampfstärke haben,
- sie zu Rundenbeginn in Versorgung und in einem Hex mit Flugplatz stehen,
- sie vom FHQ bzw. der Stawka mit einer HQ-Spezialaktion befehligt werden,
- das Wetter gut ist,
- das Zielhex ein freies Hex ist und maximal 5 Hexe von ihnen entfernt liegt.



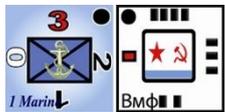
Luftlandeeinheiten, wie die deutsche 22. LL-I.D., benötigt darüber hinaus eine Bomber-einheit in voller Kampfstärke, mit der ihre Gleiter zum Zielhex geschleppt werden können.

Der aktive Spieler muss die Luftlandeoperation ankündigen, wenn sie erfolgt (Bewegungsphase). Er darf auch Eskortjäger mitschicken, um die Operation zu schützen. Der nicht-aktive Spieler darf mit seinen Jägern und (falls vorhanden) gepanzerten Reserveeinheiten reagieren (OR 31.0).

Ausführung: Ein Luftkampf- und ein Flak-Schritt erfolgen wie gewohnt, aber in beiden Schritten fügt ein Treffer für eine Lufteinheit auch ihrer Luftlandeeinheit Schaden zu. **Der Flak-Schritt erfolgt auch dann, wenn keine Eskortjäger oder nur Fallschirmspringer beteiligt sind (diese benötigen ja keine Bomber um zum Zielhex geschleppt zu werden).** Falls eine Luftlandeeinheit überlebt, kann sie danach im das Zielhex "abgesetzt" werden. Wenn das Zielhex feindlich besetzt ist, folgt wie üblich ein Bodenkampfschritt, an dem auch Lufteinheiten unterstützend teilnehmen können. In der ersten Kampfrunde erhalten frisch abgesetzte Luftlandeeinheiten 1 Malus. Die Luftlandeeinheiten dürfen in der Runde ihrer Luftlandeoperation das Stapellimit des Zielhexes überschreiten.

Vernichtete deutsche und sowjetische Luftlandeeinheiten können mit gelben und blauen PP in einem Hex ihrer Heimat mit blauer Fabrik neu aufgestellt werden.

24.0 AMPHIBISCHE LANDUNGEN



In BITE haben nur sowjetische Marineinfanterieeinheiten ab TECH 2 die Möglichkeit, amphibische Landungen durchzuführen.

Um eine solche Landung zu unternehmen, müssen folgende Umstände gegeben sein:

- Die Marineinfanterie und ihr Marine-HQ (das vorher aktiviert werden muss) müssen zu Beginn des Zuges im selben Hafenhex stehen, voll versorgt sein und volle Kampfstärke haben.
- Das Wetter muss gut sein.
- Das Zielhex darf kein Gebirgs- oder Untiefenhex (wie im Golf von Bothnia) und keine Großstadt sein; und es darf maximal 5 Hexe vom Starthafen entfernt liegen.



Eine amphibische Landung gilt als eine spezielle Form des Seetransportes und erfordert daher einen Minenwurf (18.1). Befinden sich im Landungshex feindliche Bodeneinheiten, bekommen sie 1 Bonus und dürfen zuerst angreifen; die Marineinfanterie erhält dagegen 1 Malus und greift zuletzt an. Die Marineinfanterie darf sich nach jeder Kampfunde wieder über das Meer absetzen: Das kostet sie 1 Einheitenstufe und bedarf 1 weiteren Aktion des Marine-HQ; außerdem muss die Einheit erneut für Minen würfeln. Marineinfanterieeinheiten dürfen während ihrer amphibischen Landung das Einheitenlimit des Zielhexes überschreiten. Vernichtete sowjetische Marineinfanterie darf in Leningrad oder Sewastopol wieder mit

gelben und weißen PP neu aufgestellt werden. (Die Sowjets erwirtschaften in BITE *nur* für diesen Zeck jeweils 1 weißen PP pro Runde in beiden Wertstädten.)

25.0 EKATERINA BM-13 (oder KATJUSHA BM-13)

Verglichen mit herkömmlicher Artillerie, bringt dieser Raketenwerfer sehr schnell eine sehr große Menge an Sprengstoff in das Zielgebiet, aber seine Zielgenauigkeit ist weniger gut und die Nachladezeit länger.



Jede sowjetische Artillerieeinheit wird ab TECH 2 mit diesen 132 mm Raketenwerfern statt der üblichen 80 mm Kanonen ausgestattet und erhält 2 zusätzliche Kampfwürfel (aber *nicht* ihre Flak).

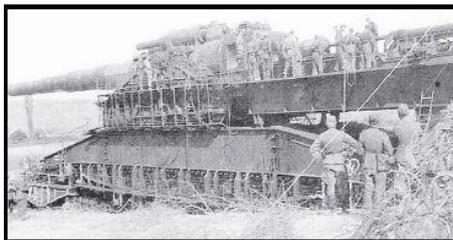
Doch wie üblich, kann auch diese Artillerie mit Einheitenstufe 0 nicht mehr feuern.

26.0 BELAGERUNGSGESCHÜTZ "GUSTAV"



Das schwere deutsche Eisenbahngeschütz "Gustav" (auch „Dora“ genannt) war mit seinen 80 cm Granaten das größte Geschütz, das jemals im Einsatz war. Es wurde speziell bei Belagerungen, gegen Bunker und Festungen eingesetzt und benötigt niemals Luftaufklärung.

Das Geschütz trifft Einheiten in Bunker- und



Festungshexen mit 1 Bonus und ohne jeden Malus, den diese Hexe i.d.R. geben. Sobald die deutsche Infanterie TECH 3 erreicht, erhält dieses Geschütz 1 weiteren Bonus und trifft mit 3-6.

Fehlende Luftaufklärung wirkt sich nicht auf dieses Geschütz aus, so dass es ideal gegen Feindhexe ist, die schwer aufzuklären oder nur verlustreich einzunehmen sind. Beim Angriff auf andere Hexe wird das Geschütz wie normale Artillerie gehandhabt, allerdings will ein solcher "abgeschwächter" Einsatz wegen der hohen Munitionskosten für das Geschütz gut überlegt sein. Obwohl es zur Infanteriekategorie gehört, wird das Geschütz für die Bewegung als gepanzerte Einheit betrachtet, so dass die

Aktivierung eines Panzer-HQ oder des FHQ nötig ist, um Gustav mit voller Effizienz einsetzen zu können (13.0). "Gustav" darf das Stapellimit überschreiten.

27.0 GARNISONEN

Um das eroberte sowjetische Gebiet kontrollieren zu können, sollte der Achsenspieler Garnisonen in den sowjetischen Städten installieren, denn Städte ohne Garnisonen erzeugen Partisanen (29.0).

Wenn mit dieser Optionalregel gespielt wird, werden die 3 deutschen Korps für die Sicherung des rückwärtigen Heeresgebietes (RHG-Sicherungskorps) und die 2 slowakischen Korps ins Spiel gebracht.

Der Sowjetspieler muss Garnisonen an der türkischen Grenze einsetzen, so dass jedes Hex dieser Grenze in der ZOK einer sowjetischen Einheit ist. (Dafür werden mindestens 3 Einheiten benötigt.)

All diese Einheiten werden wie normale Einheiten ins Spiel gebracht und behandelt.

Historischer Hinweis: Die UDSSR musste die türkische Grenze sichern, da der Bündnisstatus der Türkei bis August '44 ungewiß war.

28.0 DEUTSCHER VOLKSSTURM

Der Volkssturm wurde in den letzten Kriegsmontaten durch eine Direktive Hitlers geformt und rief alle Männer zwischen 16 und 60 Jahren zu den Waffen. Es war ein zweifelhafter Versuch des Regimes, Deutschland vor der Niederlage zu bewahren.

Sobald eine sowjetische Bodeneinheit ein Hex auf deutschem Heimatgebiet betritt, wird der Volkssturm aktiviert. Der Achsenspieler kann von seiner nächsten Produktionsphase an pro Runde jeweils 1 Infanteriekorps mit Einheitenstufe 1 kostenlos in eine von ihm kontrollierte deutsche Großstadt stellen - sofern für ihn sowohl Großstädte als auch entsprechende Korps verfügbar sind.

29.0 SOWJET. PARTISANEN

Ab September 1941 darf der Sowjetspieler in jeder seiner Produktionsphasen Partisaneneinheiten aufstellen. **Sie haben keine ZOK und können sich nicht bewegen. Sie führen aber automatisch Sabotageakte in den Hexen aus, die von ihnen besetzt sind. Diese Sabotageakte haben folgende Auswirkungen:**

- Verhindern von SET
- Verhindern des Ressourcentransports
- Unterbrechen von Versorgungsrouten
- Verhindern des Rückzugs in das von den Partisanen besetzten Hex

Betritt eine sowjetische Bodeneinheit ein von Partisanen besetztes Hex, werden diese Partisanen sofort von der Karte genommen, und der Sowjetspieler erhält deren Anzahl an gelben PP in seinen PP-Vorrat. Die Partisanen können aber in Folgerunden neu aufgestellt werden.

BLOCKS IN THE EAST

29.1 Partisanen einsetzen

Zunächst wird im Kontrollbereich der Achse die Summe aller sowjetischen Kleinstädte **ohne eine Einheit (egal ob Kampf- oder unterstützende Einheit)** der Achsenmächte ermittelt und durch 3 geteilt. **Das Ergebnis wird um +1 für jede sowjetische Großstadt erhöht, die ohne Garnison von der Achse kontrolliert wird.**

Anschließend setzt der Sowjetspieler das Endergebnis dieser Berechnung an Partisanenmarkern (= dunkelrote Scheiben) irgendwo in der Sowjetunion außerhalb der ZOK von Achseneinheiten **auf ein Eisenbahnhex bzw. eine Klein- oder Großstadt mit Eisenbahnhex**. Die maximale Zahl aktiver Partisanen auf der Karte ist 20.

Vyborg, die **Städte der Baltischen Staaten (Tallin, Riga, Kaunas, Vilnius)** und Bessarabien (**Kishinev**) sind von der Städterechnung und dem Einsatz von Partisanen ausgeschlossen.

Effekte von Partisanen in einem Hex:

1 Partisan: Verhindert SET und den Ressourcentransport per Eisenbahn in oder durch das besetzte Hex. Sobald eine Bodeneinheit der Achse ein Hex mit nur 1 Partisan betritt oder besetzt, wird der Partisan sofort von der Karte genommen (er kann in einer späteren Produktionsphase zurückkehren).

2 Partisanen: Verhindern SET und den Ressourcentransport per Eisenbahn in oder durch das besetzte Hex, und sie blockieren Versorgungsrouten auf Land. Werden 2 Partisanen angegriffen, gelten sie als 1 Brigade mit Einheitenstufe 1: sie würfeln 1 Würfel und treffen mit 6.

3 Partisanen: Verhindern SET und den Ressourcentransport per Eisenbahn in oder durch das besetzte Hex, und sie blockieren Versorgungsrouten auf Land und per Eisenbahn. Werden 3 Partisanen angegriffen, gelten sie als 3 Brigaden mit Einheitenstufe 2: sie würfeln 2 Würfel und treffen mit 6.

Beachte: Partisanen bleiben solange (soviele Runden) im Hex, bis sie vertrieben werden. Da die Voraussetzungen für die Partisanenstellung ab September 1941 in jeder Runde neu geprüft werden, können immer mehr Partisanen auf die Karte hinzukommen. Partisanen vermehren sich also sehr schnell, wenn der Achsenspieler sie nicht sofort bekämpft bzw. die sowjetischen Städte mit seinen Bodeneinheiten besetzt.

30.0 TSCHET. REVOLUTIONÄRE



Die tschetschenischen Revolutionäre kämpften für die Unabhängigkeit Tschetscheniens unter dem Kommando von Mairbek Sheripov (1905 – 7. November 1942). Er war einer der wichtigsten Führer des Aufstandes gegen die Sowjetherrschaft in den 1940er Jahren und wurde im November 1942 bei sowjetischen Vergeltungsmaßnahmen getötet.

Wenn der Achsenspieler die tschetschenische Hauptstadt Grozny kontrolliert oder wenn von Januar 1942 an keine sowjetische Garnison in Grozny stationiert ist, darf der Achsenspieler die tschetschenischen Revolutionäre in seiner Produktionsphase ins Spiel bringen.

Diese Einheit ist kostenfrei und kommt mit voller Kampfstärke ins Spiel. Sie gilt in jeder Hinsicht als deutsche Einheit und wird von Grozny aus versorgt.

Wenn sie vernichtet wird, kann sie immer wieder neu ins Spiel gebracht werden, solange mindestens eine der beiden oben genannten Voraussetzungen erfüllt ist.

31.0 RESERVEEINHEITEN

Reserveeinheiten können in kritischen Situationen den Ausschlag geben. Einheiten ab TECH 2 können in 2 Spielphasen in den Reservemodus versetzt werden:

- **Bewegungsphase:** In dieser Phase darf der aktive Spieler Einheiten der Infanterie- und Panzerkategorie in den Reservemodus versetzen.

Diese Reserveeinheiten dürfen sich während der normalen Bewegungsphase nicht bewegen, aber in der Phase "Raumgreifender Panzervorstoß" können sie sich - wie ihre Panzereinheiten - bewegen.

- **Raumgreifende Panzervorstoßphase:** In dieser Phase darf der aktive Spieler Einheiten der Panzerkategorie in den Reservemodus versetzen.

Diese Reservepanzereinheiten dürfen sich während der Phase "Raumgreifender Panzervorstoß" nicht bewegen, aber sie dürfen sich nach der normalen Bewegungsphase des Gegners **in der Phase Verteidigerreaktion (7.6)** bewegen, um z.B. ein Gefechts-hex zu verstärken. **Dieser Reservemodus hält aber immer nur für die unmittelbar darauffolgende Runde des Gegners an.**

Um eine Einheit in den Reservemodus zu versetzen, gibt der aktive Spieler 1 HQ-Aktion eines passenden, aktivierten HQ aus und stellt 1 schwarzen Plastikzylinder aus dem allgemeinen Vorrat auf die Einheit.

Tip: Um die Position seiner Einheiten im Reservemodus zu verbergen, kann ein Spieler schwarze Zylinder auf die Einheitsensymbole seines Nachschubbogens stellen.

Infanterieeinheiten werden durch Panzer-HQ derselben Nation oder passende nationale Oberkommandos in den Reservemodus versetzt.

Durch den Einsatz von Reserveeinheiten darf das Stapellimit nicht überschritten werden.

32.0 STRATEGISCHE BOMBARDEMENTS



Das strategische Bombardement von Häfen, Fabriken, Abbaugeländen, Bevölkerungszentren und Bahnhöfen kann die Anzahl der PP oder SET des Feindes reduzieren.

Der aktive Spieler darf seine Bomber in seiner Bewegungsphase aussenden, um bestimmte feindliche Ziele (z.B. Fabriken) strategisch zu bombardieren.

Der nicht-aktive Spieler darf darauf in der Verteidigerreaktionsphase normal reagieren.

Im Luft-Boden-Kampfschritt der Kampfphase können normale Bomber ab TECH 2 und strategische Bomber (z.B. die sowjetischen Langstreckenbomber) das strategische Ziel statt einer Einheit im Zielhex angreifen - aber sie können nicht beide Zieltypen gleichzeitig bombardieren.

Weil diese Ziele jeweils groß genug sind, erhalten strategische Bomber **ab TECH 2** nur aufgrund des Wetters einen Angriffsmalus, nicht aber durch fehlende Luftaufklärung. (Normale TECH 2 Bomber benötigen dagegen nach wie vor die Luftaufklärung, um mit voller Stärke angreifen zu können.)

Wie üblich nach dem Abhandeln des Luftkampfes, dauert der Luft-Boden-Kampf nur 1 Kampfrunde, und das Ergebnis des strategischen Bombardements gilt nur für 1 Spielrunde. Alle Ziele, die durch das Bombardieren nicht zerstört wurden, werden am Ende der nächsten Runde ihres kontrollierenden Spielers automatisch repariert.



32.1 Bombardieren von Fabriken, Abbaugeländen und Bevölkerungszentren

Jeder Bombentreffer reduziert die Produktion um 1 PP im nächsten Zug des kontrollierenden Spielers.

Eine Fabrik, die 10 Treffer während desselben Angriffs erleidet, wird zerstört (dieses Ereignis tritt allerdings nur sehr selten ein).

32.2 Bombardieren von Häfen

1 Bombentreffer verhindert die Verwendung des Hafens als Ausgangspunkt für Truppen Transporte und amphibische Landungen für 1 Runde.

3 Treffer während desselben Angriffs verhindern die Verwendung des Hafens als Versorgungsstelle für 1 Runde. (Diese Häfen werden mit einem weißen Zylinder markiert.)

32.3 Bombardieren von Bahnhöfen

Jede Stadt besitzt einen Bahnhof. Jeder Bombentreffer reduziert die SET-Kapazität des kontrollierenden Spielers in seiner nächsten Runde um 1. Außerdem darf kein SET im betroffenen Hex beginnen, enden oder hindurchführen. (Diese Städte werden mit einem weißen Zylinder markiert.)

33.0 WINTER FÜR DIE ACHSE

Der Winter 1941-42 war einer der kältesten seit 100 Jahren. Die Truppen der Achse waren auf Temperaturen von -30 bis -40°C nicht vorbereitet, und viele Waffen versagten den Dienst. Darüber hinaus waren Versorgungswege mangels funktionierender LKW so stark überdehnt, dass die Kampfeinheiten weitgehend ohne Nachschub blieben.



Daher bekommen von Dezember 1941 bis März 1942 (inkl.) alle Achseneinheiten außer den Gebirgsjägern und den Finnen auch beim Verteidigen 1 zusätzlichen Malus: So wird die Kampfstärke von Lufteinheiten geviertelt, von Artillerie halbiert, und von anderen Bodeneinheiten (inkl. Flak) beim Angreifen geviertelt und beim Verteidigen halbiert. Die maximale Länge der Versorgungsrouten für die Achse ist auf 1 Hex reduziert außer für die Finnen und deutsche Einheiten, die in Finnland stationiert sind: Ihre Versorgungsrouten werden nur auf die normalen 2 Hexe bei schlechtem Wetter reduziert.

33.1 Eisenbahnverkehr im Winter

Im Winter 1941 konnte Deutschland nur etwa 20% seiner Lokomotiven nutzen, wohingegen die sowjetischen Lokomotiven quasi in ihrem natürlichen Element waren.

- Von November 1941 bis März 1942 ist die SET-Kapazität der Achse in der UDSSR auf 1 reduziert (plus 1 in Finnland).
- Von November 1942 bis März 1943 ist sie auf 2 reduziert (plus 1 in Finnland).
- Ab dem Winter 1943 gibt es keinerlei SET-Einschränkungen mehr für die Achse.

33.2 T-34 mit 55 cm Winterketten

Sowjetische T-34-Panzer mit ihren 55 cm Ketten waren im Winter mobiler als die deutschen Panzer mit 40 cm Ketten. Daher haben sowjetische Panzer (nicht Tanketten!) 4 BP von Dezember 1941 bis März 1942



4.0 LEIH-PACHT-ABKOMMEN



1941 konnte sich die Sowjetunion verhältnismäßig schnell vom Schock ihrer Gebiets- und Ressourcenverluste erholen. Der Grund dafür waren vor allem die im Rahmen des *Leih-Pacht*-Abkommens von den USA und Großbritannien gelieferten Waffen, Güter, Nahrungsmittel und Rohstoffe. Diese Lieferungen wurden auf verschiedenen Routen in die Sowjetunion gebracht:

- Über die **Pazifikroute** von Alaska nach Vladivostok. Begünstigt wurde dieses gewaltige Unternehmen dadurch, dass den sowjetischen Frachtschiffen auf den Transportrouten keine Gefahr durch Japan drohte, weil die beiden Staaten im April 1941 den sowjetisch-japanischen Neutralitätspakt abgeschlossen hatten.
- Die Lieferungen der Briten kamen über die **arktische Route** über Murmansk und Archangelsk in die Sowjetunion. **Wird einer dieser beiden Häfen von den Achsenmächten besetzt, können die Lieferungen noch über den anderen Hafen erfolgen. Erst wenn beide Häfen von den Achsenmächten besetzt sind, ist die Lieferung unterbrochen.**
Beachte: Der Hafen von Archangelsk hat einen weißen Anker und friert daher im Winter zu. Während der Wintermonate können daher über diesen Hafen keine Lieferungen erfolgen.
- Ab Mai 1942 wurde eine dritte, wichtige Route durch den Iran eingerichtet: der **persische Korridor**.

Beachte: Die Menge der Leih-Pacht-Ressourcen über die einzelnen Routen wird jeweils auf der Rundenleiste angezeigt.

Die Menge der Hilfslieferungen an die Sowjetunion schwankte im Verlauf des Krieges, je nachdem, wieviel Rohstoffe und Material die Alliierten bei ihren eigenen Kriegsunternehmungen benötigten. Insgesamt aber wurden von den Westalliierten über 400.000 Jeeps und LKW, 13.000 Lokomotiven und Güterwagen, 90 Frachtschiffe, 21.000 Flugzeuge und über 12.000 Panzer an die UDSSR geliefert.

Tip: In BITE wird auf der Rundenleiste jeweils angegeben, wieviel Hilfe die Sowjetunion zu einer bestimmten Zeit bekommt. Die *Leih-Pacht*-Lieferungen beginnen wie folgt mit einer festen Menge an PP pro Runde:

Ab September 1941:

- 8 PP: max. 5 Panzer-PP, 3 Luft-PP.
- 3 Panzer -PP, 2 Luft -PP von Vladivostok.
- 2 Panzer -PP, 1 Luft -PP von Murmansk.

Ab Juni 1942 (*Persischer Korridor eröffnet*):

- 10 PP: max. 6 Panzer-PP, 4 Luft -PP.
- 3 Panzer -PP, 2 Luft -PP von Vladivostok.
- 2 Panzer -PP, 1 Luft -PP von Murmansk.
- 1 Panzer-PP, 1 Luft -PP über Persien.

Ab Juni 1943:

- 11 PP: max. 3 Panzer -PP, 8 Luft -PP.
- 2 Panzer -PP, 4 Luft -PP von Vladivostok.
- 1 Panzer -PP, 2 Luft -PP von Murmansk.
- 2 Luft -PP über Persien.

Diese PP können ohne die sonst nötige Kombination mit gelben PP ausgegeben, aber sie können *nicht* aufgespart werden. Neue Luft- und gepanzerte Einheiten, die mit diesen PP gebaut werden, können in *jeder* sowjetischen Großstadt auch ohne eine entsprechende Fabrik ins Spiel kommen. Die jeweiligen Städte müssen aber, wie üblich, mit Sibiria (7.3.2) und jeweils mit der **dazugehörenden Leih-Pacht-Route** verbunden sein, über welche die neu gebauten Einheiten (= deren PP) geliefert wurden.

Mit Ausnahme der *Pazifikroute* kann es auf den anderen beiden Routen durch U-Boote und Flugzeuge der Achse Schiffs- bzw. Lieferverluste in der Phase "Strategische Kriegsführung" geben.

35.0 STRATEGISCHE KRIEGSFÜHRUNG

Strategische Kriegsführung ist eine neue Phase zu Beginn jedes Spielerzuges vor der Produktionsphase jedes Spielers.

Während die Sowjets an der Ostfront direkt gegen die Achsenmächte kämpften, begannen ab 1940 die Briten und ab 1942 auch die USA, deutsche Industrie- und Bevölkerungszentren zu bombardieren. Ziel dieser Bombardements war, die deutsche Industriekraft zu schwächen und die Moral der deutschen Bevölkerung zu unterminieren. Im Gegensatz dazu versuchte Deutschland, den *Leih-Pacht*-Konvois möglichst große Verluste zuzufügen, um die Ressourcen der Alliierten zu reduzieren.

35.1 Luftkrieg über Deutschland

Die Westalliierten verfügten über eine in Großbritannien stationierte strategische Bomberflotte, die Einsätze über Deutschland flogt. Daher kann der Sowjetspieler zu **Beginn der Produktionsphase des Achsenspielers** diese Bombereinheiten in spezifische Zielhexe auf deutschem Gebiet (max. 2 Bomber pro Hex) stellen.

Der Achsenspieler kann darauf reagieren, indem er seine Abfangjäger (und in Deutschland stationierte Jägereinheiten) zur Bekämpfung alliierter Bomber aussendet. In diesem speziellen Fall ist in BITE keine Aktivierung eines Luftwaffen-HQ erforderlich.



Dann erfolgt ein Luftkampfschritt:

- Strategische Bomber der Westalliierten treffen deutsche Jäger mit 6 und ab Januar 1943 mit 5&6.
- Deutsche (Abfang-)Jäger treffen die strategischen Bomber mit 5&6 und ab Mai 1944 mit 4-6.

Danach darf die deutsche Flak die feindlichen Bombereinheiten mit 6 Schüssen bzw. Würfeln angreifen (Flakschritt):

- Die deutsche Flak trifft mit 6 und ab Oktober 1944 mit 5&6.

Überlebende Bombereinheiten dürfen ihre Bomben abwerfen (Luft-Boden-Kampf):

- Sie treffen die deutschen Fabriken mit 5&6 und ab Januar 1944 mit 4-6.

Beachte: Das Wetter beeinflusst auch in dieser Phase den Luftkampf und die Flak, aber nicht die strategischen Bomber der Westalliierten beim Abwurf ihrer Bomben (in Schneerunden wird die Kampfstärke nicht halbiert, und in Regenrunden sind Angriffsfüge möglich.)

Jeder Bombentreffer kostet den Achsenspieler einen zufällig ermittelten PP, der im Zielhex erwirtschaftet wird. Überschüssige Treffer gehen wie üblich verloren.

Die Bombereinheiten der Westalliierten werden jede Runde automatisch repariert, aber die deutschen Jägereinheiten müssen wie gewohnt mit passenden PP in der Produktionsphase repariert werden.

Beachte: Deutsche Abfangjägereinheiten - JF2 und 9FK - können nicht an die Ostfront verlegt werden, aber andere deutsche Jäger können in Deutschland eingesetzt werden.

35.2 Leih-Pacht-Konvoi Angriff

Der Achsenspieler kann zu Beginn der Produktionsphase des Sowjetspielers Leih-Pacht-Konvois mit U-Booten und Bombern angreifen. Dieser spezielle Kampf dauert nur 1 Kampfrunde.

Arktische Route



3 deutsche U-Boote Typ VII (= 1 Einheit mit Kampfstärke 3) und 2 Bomber (= 1 Einheit mit Kampfstärke 2). Die U-Boote treffen mit 6, die Bomber mit 5&6.

Persische Route



2 deutsche U-Boote Typ IX (= 1 Einheit mit Kampfstärke 2) und 1 italienisches U-Boot der Marcello-Klasse (= 1 Einheit mit Kampfstärke 1). Alle U-Boote treffen mit 6.

Jeder Treffer vernichtet 1 zufällig ermittelten PP, der über die jeweilige Route geliefert wird. Überschüssige Treffer sind verloren.

Beachte: In BITE kann der Sowjetspieler die strategischen Einheiten der Achse nicht angreifen. Der Achsenspieler hat seinerseits keine Möglichkeit, seine strategischen Einheiten zu verstärken.

36.0 ITALIENS KAPITULATION

Italien kapituliert nicht automatisch im September 1943 wie im BASISSPIEL. Statt dessen wirft der Sowjetspieler ab Juli 1943 vor jeder Runde 1 Würfel: Italien kapituliert bei

einer 1 im Juli, bei einer 1-2 im August, bei einer 1-4 im September und bei einer 1-5 von Oktober an.

37.0 IRANS NÄHE ZUR ACHSE

Im August 1941 verweigerte der Schah von Persien (= Iran), Mohammad Reza Pahlavi, den Bruch der Beziehungen zu den Achsenmächten. Deshalb erfolgte noch im August eine anglo-sowjetische Invasion des Iran ohne vorherige Kriegserklärung, und der Iran musste im September 1941 kapitulieren.

In BITE wird der Iran im August 1941 zu einem Verbündeten der Achse, auch wenn er nicht über Einheiten verfügt.

Die Sowjeteinheiten, die evtl. bisher in der Kaukasusregion "eingefroren" waren, können nun aktiv werden, um in den Iran einzufallen. Sobald Teheran sowjetisch besetzt ist, kapituliert der Iran, und der Sowjetspieler muss für den Rest des Spieles 1 Bodeneinheit in Teheran stationiert lassen.

Im Juni 1942, 9 Monate nach dem Fall des Iran, eröffnen die Alliierten den Persischen Korridor als neue Route für Leih-Pacht-Lieferungen in die Sowjetunion.

Beachte: Diese Lieferungen können in der Phase "Strategische Kriegsführung" von U-Booten der Achse im Indischen Ozean angegriffen werden (35.0).

38.0 TEAM- UND SOLITÄRSPIEL

38.1 Teamspiel

Die 4 kurzen Szenarien wurden nicht für 4 Spieler konzipiert, aber die 4 langen Szenarien und die Codewort Dortmund Kampagne können von 4 Spielern in Zweier-teams gespielt werden.

Die grünpunktete Linie auf der Karte (jene, welche die schwächeren Achsenmächte nicht übertreten dürfen) ist die Grenze zwischen den Truppen der beiden Spieler jeder Seite. Ein Spieler übernimmt das Kommando über alle Einheiten nördlich dieser Linie, während der andere Spieler die südlichen Truppen befehligt.

Sobald eine Einheit diese Grenze überschreitet, gelangt sie sofort in den Befehlsbereich des Teamkameraden und damit unter seine Kontrolle. (So geschieht es recht schnell, daß sich die Spieler um die gemeinsamen Truppen und Ressourcen rangeln, wie es häufig auch die Generäle im 2. Weltkrieg taten.)

Obwohl beide Spieler eines Teams frei in ihrem Spiel und in ihren Entscheidungen sind, müssen sie sich die Ressourcen ihrer Seite teilen und somit zusammenarbeiten, um das Spiel gewinnen zu können.

38.2 Solitärspiel

BITE hat keine speziellen Regelmechanismen (eine "Spiel-KI") für das Solitärspiel. Nichtsdestoweniger kann BITE von einem erfahrenen Spieler gut allein gespielt werden. Aufgrund des Kriegsnebels und der 300 Einheiten auf der Karte kann ein Einzelspieler BITE wie Schach gegen sich selbst spielen. Er kann für beide Seiten weittragende strategische Pläne entwerfen und

stets versuchen, die wichtigen Ziele beider Seiten anzustreben bzw. zu verhindern.

39.0 OPTIONALES WETTER

Im Mai und Oktober erfolgen beim Spiel mit den ER Würfeln für das Wetter. Mit dieser Optionalregel wird die Wetterregel um 2 Punkte erweitert, um die Spielbalance zu verbessern:

- 2 aufeinanderfolgende Monate mit variablem Wetter dürfen nicht dasselbe Wetter haben.
- Es gibt einen weiteren Typ schlechten Wetters: Leichter Regen.

Der Sowjetspieler würfelt für das Wetter:

1-2: Gut 3-4: Leichter Regen 5-6: Regen

Leichter Regen...

- reduziert die Versorgungsrouten (wie üblich) auf 2 Hexe;
- verhindert Blitzvorstöße und beeinflusst die Bewegung: Ebenenhexe kosten 2 BP, alle anderen Hexe 3 BP;
- beeinflusst den Kampf: Alle Lufteinheiten, Flak und angreifenden Bodenkampfeinheiten erhalten 1 Malus.

SZENARIEN

Für BITE wurden 9 Szenarien unterschiedlicher Länge entwickelt. Die Schwierigkeit jedes Szenarios wird in Klammern angegeben: von 1 (sehr leicht) bis 10 (sehr schwer). **Der Schwierigkeitsgrad bezieht sich nicht auf die Gewinnchancen für eine der beiden Seiten, sondern auf die Komplexität des Szenarios auf Grund der Anzahl von Einheiten, der Regeln und der Größe des Kartenbereichs.**

BARBAROSSA STANDARD - SZENARIOAUFBAU (BSA)

Einheitenbeschreibung: Ein Farbpunkt auf einer Einheiten zeigt den Startbereich dieser Einheit in den 1941er-Szenarien an.

Bsp.: Einheiten des Militärbezirkes Odessa und der Rumänen haben orangene Punkte.

Einheiten mit **schwarzem Punkt** werden in bestimmte Hexe gesetzt, die auf der Karte jeweils angegeben werden.

Die Position des Farbpunktes ist ebenfalls wichtig für das Aufstellen einer Einheit: **Bei Achseneinheiten muss der Punkt vom Westen der Karte aus unten rechts sein, bei Sowjets vom Osten der Karte aus unten links.** (Beachte: Nicht alle Starteinheiten beginnen mit ihrem höchsten Kampfwert.)

Unten links steht darüber hinaus der Name der Einheit, oben rechts die Runde, in der sie ins Spiel kommt, wenn sie keinen Punkt hat.

Werden nur bestimmte Einheiten im Szenario verwendet, so werden auch nur jene Einheiten platziert, die den entsprechenden Farbpunkt aufweisen.

Beispiel:

Zum westlichen Militärbezirk der Sowjets zählen alle Einheiten mit gelbem Punkt und somit auch die Einheiten in Brest Litovsk (1 Jäger und 1 Panzer-HQ) und in Bjalystok (1 Bomber).

Zum baltischen Militärbezirk der Sowjets gehören alle Einheiten mit blauem Punkt und damit auch die Lufteinheiten in Vilnius und Kaunas.

Sowjets: Die Sowjeteinheit müssen generell auf der Ostseite der sowjetischen Grenze aufgestellt werden (rote Linie). Alle Einheiten mit Farbpunkt müssen im farblich passenden Militärbezirk so aufgestellt werden, daß jedes Hex auf beiden Seiten der Grenzen mit Finnland, Deutschland (Polen), Ungarn, Rumänien, der Türkei und Persien mit einer Sowjeteinheit besetzt ist oder in deren ZOK liegt. (Farben der Militärbezirke: weiß = Leningrad, blau = Baltic, gelb = Western, grün = Kiev, orange = Odessa, braun = Caucasus.)

Achse: Die deutschen Einheiten mit Farbpunkten müssen im Bereich ihrer Heeresgruppe aufgestellt werden (blau = Nord, gelb = Mitte/Center, grün = Süd).

Alle finnischen Einheiten werden in Finnland eingesetzt, rumänische Einheiten und die 7 deutschen Einheiten mit orangenem Punkt in Rumänien, ungarische Einheiten in Ungarn und slowakische in der Slowakei.

Jedes Hex auf der Westseite der sowjetischen Grenze (rote Linie) kann (muss aber nicht) von einer Achseneinheit besetzt werden.

Die **Italiener** sind nicht Teil des BSA. Sie sind nur für das Szenario "FALL BLAU" wichtig. In der "CODEWORT DORTMUND" Kampagne kommen sie gemäß Angaben auf dem Nachschubtableau der Achse ins Spiel.

Beide Seiten: Eine Einheit mit schwarzem Punkt muss in das Hex gesetzt werden, das für sie auf dem Nachschubtableau angegeben wird. **Diese Einheiten kommen aber nur im Szenario „Kurz-Barbarossa“ sowie in den langen Szenarien ins Spiel.**

Automatische (kostenlose) Verstärkungseinheiten kommen nur in den langen Szenarien zu den auf dem Nachschubbogen angeführten Monaten ins Spiel. Sie werden mit der Kampfstärke eingesetzt, die auf ihrem Nachschubbogen angegeben ist. **Auch diese Einheiten können nur in der Heimat platziert werden. So können z.B. deutsche Verstärkungen nur in Deutschland, Ostpreußen, Österreich, dem annektierten Gebiet in Westpolen (westlich der roten Demarkationslinie) und der Tschechischen Republik platziert werden. Italienische Einheiten können nur in Polen platziert werden.**

Die Deutschen in Finnland: Deutsche Einheiten, die über Finnland versorgt werden, können keine sowjetischen Einheiten jenseits der finnischen Angriffszone attackieren. Nur maximal 1 deutsche Einheit darf innerhalb der finnischen Grenzen (rot) von 1941 stationiert werden, bis sie eine sowjetische Bodeneinheit überschreitet.

(Siehe Aufbaubild am Ende dieses Regelheftes und Nachschubtableaus beider Seiten auf der Spielkarte für weitere Details.)

Versorgung der Kaukasusregion: Wird die Eisenbahnlinie zwischen Stalingrad und Krasnodar von den Achsenmächten blockiert, können die sowjetischen Einheiten in der Kaukasusregion nur mehr über die beiden großen Häfen von Baku und Lenkoran versorgt werden. **Diese Häfen versorgen maximal 10 Einheiten. Die Einheiten müssen sich in der Versorgungsreichweite von Eisenbahnlinien befinden, die mit Baku oder Lenkoran verbunden sind.**

Wird Astrachan von den Achsenmächten besetzt, können über Baku und Lenkoran insgesamt nur mehr 5 Einheiten versorgt werden.

Sowjetische Ölroute:

Wenn die Achsenmächte Stalingrad erobern oder ein Feld südlich von Saratov und östlich der Wolga kontrollieren (die ZOK reicht aus), muss der Sowjetspieler seine Ölproduktion genau wie der Achsenspieler festhalten.

Leningrads 2 PP sind über die Straße des Lebens mit dem Meer verbunden und können außer bei Schneewetter eingesammelt werden.

KURZE SZENARIEN

Die folgenden 4 kurzen Szenarien sind sehr gut geeignet, um die Regeln des Spieles zu erlernen oder ein komplettes BITE-Spiel in relativ kurzer Zeit bestreiten zu können.

Jedes Szenario kann allein mit den BASISREGELN gespielt werden.

Der Sowjetspieler stellt seine Truppen im Spieljahr 1941 stets zuerst auf.

Beachte: Aufgrund einiger nötiger Abstraktionen stimmt nicht jede Regel der kurzen Szenarien exakt mit den ERWEITERTEN REGELN über (z.B. das Ermitteln der PP).

STRASSE NACH LENINGRAD

SBE1: Juni – September 1941 (1)

Dieses Szenario ist das einfachste im Spiel.

Rundenanzahl: 4.

Kartenbereich: Deutschland, baltische Staaten, Sowjetunion nördlich des Dvina-Flusses.

Siegbedingungen: Der Achsenspieler gewinnt, wenn er Leningrad erobert oder zumindest alle Verbindungen nach Sibiria über Eisenbahn und die *Straße des Lebens* abschneidet. Kann er nur eines dieser Ziele erreichen, endet das Spiel unentschieden.

Aufbau: Der Aufbau entspricht dem BSA, aber es kommen für die Achse nur die Heeresgruppe Nord und für die Sowjets die Truppen der Militärbezirke Leningrad und Baltikum zum Einsatz.

Produktion (PP/Runde ab Juli '41):

- DEU: 5 PP.
- UDSSR: 10 PP.

STRASSE NACH MOSCOW

SBE2: Juni – September 1941 (2)

Rundenanzahl: 4.

Kartenbereich: Deutschland, Sowjetunion südlich des Dvina-Flusses und der Valdai-Hügel und nördlich der Kiev-Hexreihe.

Siegbedingungen: Der Achsenspieler muss Moscow erobern oder es am Spielende komplett eingeschlossen haben. Kann er **keines** dieser Ziele erreichen, endet das Spiel unentschieden.

Aufbau: Der Aufbau entspricht dem BSA, aber es kommen für die Achse nur die Heeresgruppe Mitte und für die Sowjets die Truppen des Westlichen Militärbezirkes zum Einsatz.

Produktion (PP/Runde ab Juli '41):

- DEU: 5 PP.
- UDSSR: 20 PP.

STRASSE NACH ROSTOV SBE3: Juni – November 1941 (3)

Dies ist ein schwieriges Szenario. Der Achsenspieler sieht sich den besten sowjetischen Truppen gegenüber.

Rundenanzahl: 6.

Kartenbereich: Deutschland, Ungarn, Rumänien, Sowjetunion südlich der Kursk-Hexreihe.

Siegbedingungen: Der Achsenspieler muss für einen Sieg das Einfallstor zum Caucasus vor dem Winter 1941 erreichen: Rostov, Kharkov und Sevastopol sind vordringliche Ziele. Wenn alle drei Städte eingenommen und bis Ende November 1941 gehalten werden können, erringt der Achsenspieler einen entscheidenden Sieg. Gelingt das nur bei 2 dieser Städte, erringt er einen knappen Sieg. Kann er nur 1 dieser Städte erobern, endet das Spiel unentschieden. Kann er keine dieser Städte einnehmen und halten, gewinnt der Sowjetspieler.

Aufbau: Der Aufbau entspricht dem BSA, aber es kommen für die Achse nur die Heeresgruppe Süd, die ungarische Karpatenarmee und die rumänischen und deutschen Korps und die 11. Armee in Rumänien zum Einsatz. Die Sowjets verfügen über die Truppen der Militärbezirke Odessa und Kiev. Folgende Truppen sind in der 1. Spielrunde "eingefroren": Militärbezirk Odessa, alle schwächeren Achsenmächte und in Rumänien die deutschen Korps und die 11. Armee.

Produktion (PP/Runde ab Juli '41):

- DEU: 5 PP.
- RUM: 2 PP.
- UNG: 1 PP.
- UDSSR: 15 PP.

KURZ-BARBAROSSA SBE4: Juni – August 1941 (4)

Dieses Szenario stellt die frühe Phase der Invasion nach und reicht von Finnland bis hinab zum Schwarzen Meer.

Rundenanzahl: 3.

Kartenbereich: Komplette Karte



Siegbedingungen: Der Achsenspieler zählt Ende August 1941 seine Siegpunkte (SP): jede sowjetische Großstadt, die er kontrolliert, gibt 1 SP, Leningrad 2 SP und Moscow

3 SP. Danach wird auf folgender Tabelle das Spielergebnis überprüft:

- 0-3 SP = Entscheidender Sowjetsieg
- 4-6 SP = Knapper Sowjetsieg
- 7 SP = Unentschieden
- 8-18 SP = Knapper Achsensieg
- 19+ SP = Entscheidender Achsensieg

Aufbau: Der Aufbau entspricht dem BSA, aber es wird nicht mit ERWEITERTEN und OPTIONALEN REGELN gespielt.

Produktion (PP/Runde ab Juli '41):

- DEU: 15 PP.
- RUM: 2 PP.
- UNG: 1 PP.
- UDSSR: 46 PP.

LANGE SZENARIEN

Die 4 langen Szenarien und die Kampagne sind für Spieler gedacht, welche die Zeit und den Willen haben, die entscheidendsten Schlachten des 2. Weltkriegs an der Ostfront auszufechten.

Die langen Szenarien sollten ausnahmslos mit den ERWEITERUNGSREGELN gespielt werden, während die OPTIONALREGELN je nach Wunsch hinzugefügt werden können.

Szenario-Aufbautabellen: Diese Tabellen geben an, welche und wieviele Einheiten (Blöcke) jede Seite zu Beginn eines Szenarios bekommt und wieviele Einheitenstufen diese Einheiten in Summe haben dürfen. Die Spieler können frei wählen, wieviele Stufen jede Einheit bekommt, solange diese Stufensumme nicht überschritten wird. Der Sowjetspieler stellt seine Einheiten mit Ausnahme des Jahres 1944 stets zuerst auf.

Einheitenentfernung: Einige Einheiten müssen zu einem bestimmten Zeitpunkt entfernt werden (sie werden zu einem anderen Kriegsschauplatz verlegt). Diese Einheiten und die Zeitpunkte ihrer Entfernung sind auf dem Nachschubbogen vermerkt. Die Einheiten müssen dafür im Spiel sein, versorgt und auf voller Stärke. Wenn eine solche Einheit

- aus dem Spiel ist, muss ihr Spieler sie sofort mit der nötigen Anzahl PP aus seinem Vorrat neu aufstellen;
- nicht volle Stärke besitzt, muss ihr Spieler sie sofort mit der nötigen Anzahl PP aus seinem Vorrat auf volle Stärke bringen und danach entfernen;
- unversorgt ist, muss die Einheit entfernt werden, sobald sie wieder versorgt ist.

Dieserart entfernte Einheiten können nicht neu aufgestellt werden, aber gelegentlich werden sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder an die Ostfront verlegt.

Bei langen Szenarien müssen mindestens 2 deutsche Gebirgsjäger in Skandinavien stationiert werden. (In BITE kommen dafür Norwegen und Finnland in Frage.) Dennoch gilt: Nur maximal 1 deutsche Einheit darf innerhalb der finnischen Grenzen (rot) von

1941 stationiert werden, bis sie eine sowjetische Bodeneinheit überschreitet.

Bei den Szenarien ab Juni 1942 sind die Bunker von Solone Ozero und Armjansk zerstört und haben daher keine Bunker-Effekte mehr. Der Gelände-Effekt des Sumpfhexes von Solone-Ozero bleibt aber bestehen.

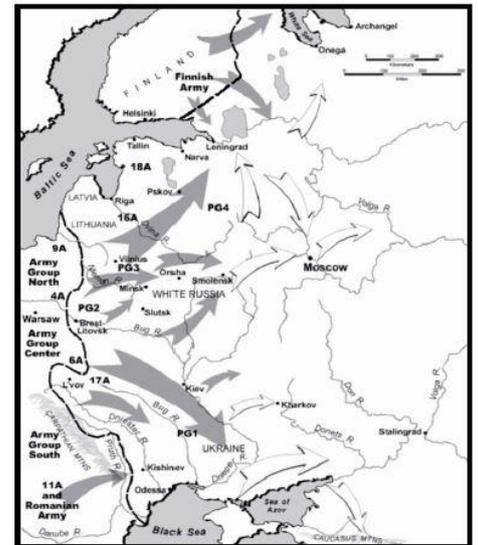
BARBAROSSA SBE5: Juni – November 1941 (8)

Obwohl viele Anzeichen das aggressive Vorhaben Deutschlands offenbarten - u.a. die Truppenkonzentrationen an der sowjetischen Grenze und Warnungen britischer und sowjetischer Geheimdienste - wurde die Rote Armee sprichwörtlich auf dem falschen Fuß überrascht, als die Achsenmächte ihren Angriff am Sonntag, den 22. Juni 1941, um 3.00 Uhr früh begannen.

Dieses Szenario beginnt mit dem Invasionsauftritt und ist für den Achsenspieler sehr schwierig. Ein Fehler in der Frühphase des Spieles kann den Ausgang besiegeln...

Rundenanzahl: 6.

Kartenbereich: Komplette Karte.



Siegbedingungen: Der Achsenspieler zählt Ende November '41 seine Siegpunkte (SP): Er bekommt je 1 SP für die Kontrolle von Leningrad, Moscow, Stalingrad und Baku. Danach wird auf folgender Tabelle das Spielergebnis überprüft:

- 0 SP = Entscheidender Sowjetsieg
- 1 SP = Unentschieden
- 2 SP = Knapper Achsensieg
- 3+ SP = Entscheidender Achsensieg

Szenario-Aufbau: Entspricht dem BSA.

Produktion (PP/Runde ab Juli '41):

- DEU: 24 gelbe, 3 rote, 9 blaue, 10 schwarze.
- RUM: 2 gelbe, 2 schwarze.
- UNG: 1 gelber, 1 schwarzer.
- UDSSR: 46 gelbe, 7 rote, 6 blaue.

Beachte: Die Sowjets haben soviel Öl in Reserve, daß sie für die schwarzen PP keine Zählsteine bzw. Buchführung brauchen.

SPEZIALREGELN

Barbarossa-Überraschung: Flugzeuge der Sowjets dürfen in der *ersten* Spielrunde nicht aufsteigen. Sowjeteinheiten erhalten außerdem keine Boni und angreifende Achsen-einheiten keine Mali außer Mali für nicht erfolgte oder mißglückte Luftaufklärung. Alle Artillerieeinheiten der Deutschen und alle Luftfeinheiten der Achse bekommen als Angreifer in der ersten Kampfrunde jedes Gefechtes 1 Bonus.

Aufgrund eines direkten Befehles von Stalin ist es der sowjetischen Flak in der ersten Kampfrunde jedes Gefechtes nicht erlaubt, auf die Luftfeinheiten der Achse zu feuern.

"Eingefrorene" Einheiten: Im Juni 1941 ist die Stawka erschüttert und kann nicht aktiviert werden. Außerdem sind Rumänen (aber nicht ihre Flugzeuge und Antonescus HQ), Ungarn, Finnen und Sowjeteinheiten in den Militärbezirken Leningrad, Odessa und Caucasus "eingefroren" (3.21).

Lufthoheit der Luftwaffe: Im Juni 1941 dürfen alle Luftfeinheiten der Achse (inkl. der rumänischen) als Angreifer in der ersten Kampfrunde jedes Gefechtes die doppelte Anzahl an Würfeln werfen. Dies kostet aber die doppelte Reduzierung eines **Luftwaffen-HQ** (= alle 3 Stufen), wenn mit ER gespielt wird. (Diese Optionalregel macht die Luftwaffe sehr tödlich!)

FALL BLAU

Vorstoß nach Baku

SBE6: Juni – November 1942 (7)

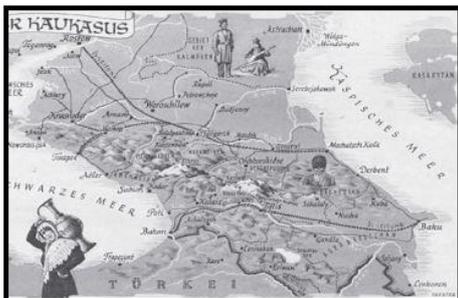
"Wenn ich das Öl von Maikop und Grosny nicht bekomme, dann muss ich diesen Krieg liquidieren."

(Adolf Hitler, HQ der Heeresgruppe Süd, 1. Juni 1942 in Poltawa)

"Keinen Schritt zurück!"

"Es gibt kein Land hinter der Wolga!"

(Josef Stalin, Befehl Nr. 227, 28. Juli 1942)



Nach den großen Erfolgen des Jahres 1941 und dem unerwarteten Halt vor den Toren Moscows im russischen Winter bereitet sich die wieder ausgeruhte Wehrmacht darauf vor, dem russischen Bären mit einem letzten Schlag die Beine zu brechen.

Doch erneut spielt die Zeit gegen die Achsenmächte: Wenn die sowjetischen Panzer im November 1942 und ihre Jäger im Januar 1943 TECH 2 erlangen, drohen die Sowjets so stark zu werden, daß der Achse vielleicht keine weitere Chance mehr bleibt, den Krieg noch zu gewinnen.

Die logistischen Möglichkeiten der Achse erlauben ihr jedoch keine auf breiter Front ausgeführte Großoffensive mehr wie 1941. So muss die strategische Wahl getroffen werden, ob man sich Moscow zuwenden und es zusammen mit seinen wertvollen Industrien einschließen sollte oder ob man sich auf das Ringen am Caucasus konzentrieren, Rostov nehmen und im harten Kampf um Stalingrad die Oberhand gewinnen sollte; der Lohn dieser Mühe wären Baku und die reichen Ölfelder dieser Region.

Die Luftstreitmacht der Sowjets (*Wojenno-Wosduschnye Sily*: WWS), wurde von der deutschen Luftwaffe vom Himmel gefegt. Die Einheiten der WWS verloren in diesem Frontbereich zwischen dem 23. und 31. August 201 Flugzeuge, und trotz magerer Verstärkungen von etwa 100 Flugzeugen im selben Monat hatten die Sowjets schließlich nur noch 192 funktionierende Flugzeuge zur Verfügung, davon 57 Jäger.

Die Sowjets fuhren auch im September fort, ständig neue Flugzeugverstärkungen nach Stalingrad zu schicken, aber sie erlitten weiterhin große Verluste: die Luftwaffe behielt die totale Lufthoheit.

Doch die sowjetische Industrie, die 1941 nach Osten verlagert worden war, konnte in der zweiten Hälfte des Jahres 1942 wieder ihre volle Leistungskraft entfalten und 15.000 Flugzeuge produzieren. So blieb die WWS in der Lage, eine große materielle Stärke anzulegen, welche die Luftwaffe eventuell überfordern würde.

Rundenanzahl: 6.

Kartenbereich: Komplette Karte.

Siegbedingungen: Die Schlüsselziele sind Moscow, Leningrad, Baku und Stalingrad. Wenn der Achsenspieler es schafft, bis zum Ende des Szenarios 2 dieser Städte einzunehmen und zu halten, erringt er einen entscheidenden Sieg; bei nur 1 Stadt reicht es noch zu einem knappen Sieg. In allen anderen Fällen gewinnen die Sowjets.

Szenario-Aufbau: Details sind in der Szenario-Aufbautabelle für 1942 zu finden.

Die Streitkräfte der Achse und der Sowjets müssen auf der westlichen bzw. östlichen Seite der gelb gestrichelten Linie aufgestellt werden. Jedes Hex an dieser Grenze muss mit einer Einheit besetzt werden.

Produktion (PP/Runde ab Juni '42):

- DEU: 36 gelbe, 8 rote, 12 blaue, 12 schwarze.
- RUM: 2 gelbe, 2 schwarze.
- UNG: 1 gelber, 1 schwarzer.
- UDSSR: 34 gelbe, 12 rote, 12 blaue.

Beachte: Die Sowjets haben soviele Öl in Reserve, daß sie für die schwarzen PP keine Zählsteine bzw. Buchführung brauchen.

SPEZIALREGELN

Sowjetische Infrastruktur: Ab Juli 1942 dürfen die Sowjets folgende Eisenbahnlinien

bauen: Saratov-Stalingrad (3 PP), Stalingrad-Astrakhan (4 PP) und Astrakhan-Baku (5 PP).

Darüber hinaus kann eine neue, aber teure Seeroute von Baku nach Krasnovodsk (10 PP) gebaut werden, die nützlich wird, wenn Astrakhan bedroht oder eingenommen wird.



Der Sowjetspieler muss zum Bau jedes dieser Projekte die vollen PP in der Produktionsphase eines seiner Züge zahlen; er kann auch mehrere Projekte pro Runde bauen.

UNTERNEHMEN ZITADELLE

Die Schlacht bei Kursk

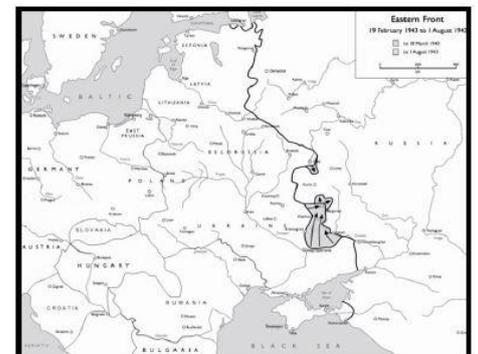
SBE7: Juni – November 1943 (6)

Nach ihrer verheerenden Niederlage in den Straßen Stalingrads und der vollständigen Vernichtung der 6. Armee von Feldmarschall Friedrich Paulus am 2. Februar 1943 waren die Deutschen auf die Einheiten ihrer Verbündeten angewiesen, um die Frontlinie aufzufüllen und zu stabilisieren. Die Chancen auf einen Sieg über die Sowjets schrumpften von Tag zu Tag, doch es gab im Kursker Frontbogen die Möglichkeit zu einer vielversprechenden lokalen Offensive der Achsenmächte: Unternehmen Zitadelle.

Ein Erfolg dieser Offensive würde eine komplette sowjetische Armee einkesseln und vernichten können; ein Versagen aber würde den Sowjets die Entfesselung einer breit angelegten Sommeroffensive ermöglichen...

Rundenanzahl: 6.

Kartenbereich: Komplette Karte.



Siegbedingungen: Der Achsenspieler muss für einen Sieg bis zum Szenarioende mindestens 8 der wertvollen und nicht ersetzbaren sowjetischen Gardeeinheiten vernichten. Der Sowjetspieler gewinnt, wenn er den Dniepr überquert und auf der Westseite des Flusses einen stabilen Brückenkopf bilden kann. Alle anderen Ergebnisse bedeuten ein Unentschieden.

Szenario-Aufbau: Details sind in der Szenario-Aufbautabelle für 1943 zu finden. Die Streitkräfte der Achse und der Sowjets müssen auf der westlichen bzw. östlichen Seite der grün gestrichelten Linie aufgestellt werden. Jedes Hex an dieser Grenze muss mit einer Einheit besetzt werden.

Produktion (PP/Runde ab Juni '43):

- DEU: 37 gelbe, 13 rote, 15 blaue, 14 schwarze.
- RUM: 2 gelbe, 2 schwarze.
- UNG: 1 gelber, 1 schwarzer.
- UDSSR: 34 gelbe, 18 rote, 18 blaue.

Beachte: Die Sowjets haben soviel Öl in Reserve, daß sie für die schwarzen PP keine Zählsteine bzw. Buchführung brauchen.

Sowjetische Infrastruktur: Wie SBE6, aber alle Projekte sind 1943 bereits fertig.

OPERATION BAGRATION

SBE8: Juni 1944 – Juni 1945 (6)

Mit der Landung der Westalliierten in der Normandie am 6. Juni 1944 verlor Deutschland jede Chance, die Krieg noch gewinnen zu können. Die Niederlage war nur noch eine Frage der Zeit.

Während die einstmals nahezu unbesiegbare Wehrmacht nur noch ein Schatten ihrer selbst war, hatte die Rote Armee an der Ostfront eine unbezwingbare Übermacht zu Lande und in der Luft erreicht.

Das OKH rechnete mit einer sowjetischen Großoffensive Richtung Lvov und Galizien, sodass es die deutschen Panzer General Hoths nach Ungarn verlegte. Aber nach dem größten Artillerieangriff der Geschichte starteten die Sowjets einen starken Vorstoß nördlich der Pripetsümpfe, um Minsk und Belorussia zu befreien.

Eingeschlossen zwischen den Westalliierten in Frankreich und den Sowjets im Osten, muss Deutschland jeden Versuch unternehmen, das Unausweichliche hinauszuzögern und Zeit zu gewinnen, um unter anderem in Peenemünde neue und entscheidende "Geheimwaffen" fertigzustellen.

Rundenanzahl: 13.

Kartenbereich: Komplette Karte.

Siegbedingungen: Der Sowjetspieler erringt einen entscheidenden Sieg, wenn er Berlin und Peenemünde bis Ende Dezember 1944 einnehmen kann. Schafft er das erst bis Ende Juni 1945, erreicht er noch einen knappen Sieg. Jede weitere Verzögerung führt zu einem Unentschieden.

Szenario-Aufbau: Details sind in der Szenario-Aufbautabelle für 1944 zu finden. Die Streitkräfte der Achse und der Sowjets müssen auf der westlichen bzw. östlichen Seite der blau gestrichelten Linie aufgestellt werden. Jedes Hex an dieser Grenze muss mit einer Einheit besetzt werden.

Produktion (PP/Runde ab Juni '44):

- DEU: 28 gelbe, 15 rote, 18 blaue, 14 schwarze.

- RUM: 2 gelbe, 2 schwarze.
- UNG: 1 gelber, 1 schwarzer.
- UDSSR: 43 gelbe, 18 rote, 18 blaue.

Beachte: Die Sowjets haben soviel Öl in Reserve, daß sie für die schwarzen PP keine Zählsteine bzw. Buchführung brauchen.

SPEZIALREGELN

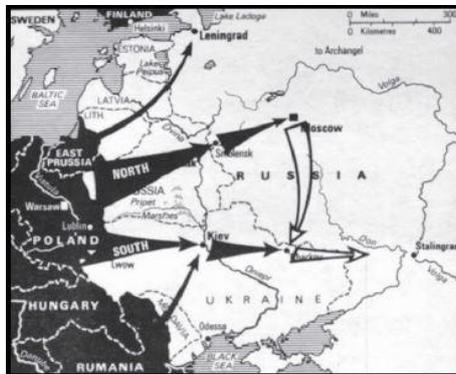
Sowjetische Infrastruktur: Wie SBE6, aber alle Projekte sind 1944 bereits fertig.

CODEWORT DORTMUND:

Der Russlandfeldzug

SBE9: Juni 1941 – Juni 1945 (10)

Der Achsenspieler muss zu Beginn hart zuschlagen und mit seinen Panzern schnell vorstoßen, um vor dem russischen Winter Leningrad, Moscow und die wertvollen Industrien im Donets-Becken einnehmen zu können.



Das Erobern und Halten von zwei der wichtigsten sowjetischen Städte kann die Achse zum entscheidenden Sieg führen.

Nach dem ersten Kriegssommer wird der russische "General Winter" den darauf unvorbereiteten Achsentruppen starke Verluste bereiten. Außerdem verbessert sich die Lage der desolaten Roten Armee, wenn im November die sibirischen Stoßarmeen von der fernöstlichen Grenze an die Achsenfront gebracht werden können, weil der Sowjetisch-Japanische Neutralitätspakt die Ostgrenze der UDSSR entlastet.

Die deutsche Militärdoktrin basierte auf dem schwierigen, aber höchst effektiven Prinzip der verbundenen Waffen: der engen Koordination und Kooperation aller Truppengattungen für schnelle, konzentrierte und raumgreifende Vorstöße zur Einkesselung und Vernichtung der feindlichen Truppen.

Um dem zu entgegnen, wendeten die sowjetischen Kommandeure die Taktik an, die Frontlinie stets so dicht wie möglich an den Feind zu legen. Marschall Wassili Tschuikow bezeichnete das als ein "Erdrücken" der Deutschen mit einem Abnutzungskrieg.

Rundenanzahl: 49.

Kartenbereich: Komplette Karte.

Siegbedingungen: Der Achsenspieler gewinnt sofort, wenn er alle der 4 folgenden Sowjetstädte kontrolliert oder in einer Runde Moskau oder Baku sowie Leningrad oder Stalingrad kontrolliert und beim Überprüfen der Siegbedingungen mit einem Würfel eine

1 würfelt. **Kontrolliert er 3 der genannten Städte darf er 2 Würfeln verwenden.**

Der Sowjetspieler gewinnt, wenn er vor Juli 1945 Berlin kontrolliert. Dieser Sieg ist ein entscheidender, wenn Berlin vor Januar 1945 erobert werden kann, und ein knapper, wenn die Eroberung zwischen Januar und Juni 1945 erfolgt. Alle anderen Ergebnisse sind ein Unentschieden.

Szenario-Aufbau: Entspricht dem BSA.

Produktion (PP/Runde ab Juli '41):

- DEU: 24 gelbe, 3 rote, 9 blaue, 10 schwarze.
- RUM: 2 gelbe, 2 schwarze.
- UNG: 1 gelber, 1 schwarzer.
- UDSSR: **50 gelbe (46 gelbe beim Spiel ohne Regel 17.0)**, 7 rote, 6 blaue.

Beachte: Die Sowjets haben soviel Öl in Reserve, dass sie für die schwarzen PP keine Zählsteine bzw. Buchführung brauchen. Aber wenn der Kaukasus verlorengeht (die Achse erobert Stalingrad oder erreicht die Wolga), muss der Sowjetspieler seine Ölproduktion genau wie der Achsenspieler festhalten.

SPEZIALREGELN

Barbarossa-Überraschung: Wie SBE5.

"Eingefrorene" Einheiten: Wie SBE5.

Lufthoheit der Luftwaffe: Wie SBE5.

Entfernen des 1. SS-Panzerkorps LSSAH:

Dieses Panzerkorps ist ab Runde 44 (April 1943) als Verstärkung verfügbar und eine Verbesserung des 1. SS-Panzergrenadierkorps LSSAH. Wenn das LSSAH im Spiel ist und versorgt werden kann, wird es durch das 1. SS-Panzerkorps ersetzt.

Eventuell erhaltene Treffer (= eine reduzierte Einheitenstufe) werden jedoch beibehalten.



Wurde das "LSSAH" bereits vernichtet oder kann es nicht versorgt werden, muss der Austausch warten, bis die Einheit neu aufgestellt oder wieder versorgt werden kann.

Weitere Entfernungen:

- 12/1941: 7. Fliegerdivision
Ungarisches Schnelles Korps

- 7/1942: 22. Luftlande-Infanteriedivision

Industrielle Entwicklung: Beide Seiten starten das Spiel mit 10 teilweise (5/10) gebauten Fabriken:

- DEU: 5 Panzer, 4 Luft, 1 Hydrierwerk.
- UDSSR: 5 Panzer, 5 Luft.

Sowjetische Infrastruktur: Wie SBE6.

