

# BLOCKS IN THE EAST



**THE RUSSIAN CAMPAIGN 1941 - 45**  
**RULES MANUAL AND SCENARIO BOOKLET**



## ÍNDICE

### PREFACIO

TRANSFONDO HISTÓRICO	4
EL JUEGO	4
REGLAS INTRODUCTORIAS	4
ESCALA	4
VISIÓN GENERAL DE LOS ESCENARIOS	4
ABREVIATURAS	4
CRÉDITOS	4

### JUEGO BÁSICO

<b>1.0 COMPONENTES DEL JUEGO</b>	5
1.1 Tablero	5
1.2 Bloques de unidad	5
1.3 Niebla de guerra	5

<b>2.0 PREPARACIÓN</b>	5
2.1 Elección de bando	5
2.2 Elección del escenario	5
2.3 Preparación del juego	5

<b>3.0 DEFINICIONES BÁSICAS</b>	5
3.1 Control jugador/enemigo	5
3.2 Jugador activo/inactivo	5
3.3 Control de hex de ciudad, fábricas y centros de producción	5
3.4 Bases aéreas	6
3.5 Ferrocarriles / Movimiento estratégico en ferrocarril	6
3.6 Centros de producción	6
3.7 Siberia y casillas Fuera del mapa	6
3.8 Unidades de Combate terrestres	6
3.9 Unidades de Apoyo Terrestre	6
3.10 Apilamiento	6
3.11 Pasos (Fuerza de Combate)	6
3.12 Puntos de Acción (PA)	6
3.13 Nivel Tecnológico (TECH)	7
3.14 Potencia de Fuego	7
3.15 Impactos y Daño	7
3.16 Fracciones	7
3.17 Fuego Mínimo	7
3.18 Movimiento Mínimo	7
3.19 Zonas de Control (ZOC)	7
3.20 Potencias del Eje y Unidades RHG	7
3.21 Primer Turno: Unidades "inmovilizadas"	7
3.22 Hexágono de Batalla	7

<b>4.0 SUMINISTRO</b>	7
4.1 Fuentes de Suministro Principales	7
4.2 Otras fuentes de suministro	8
4.3 Unidades "Sin Suministro"	8
4.4 Efectos de estar Sin Suministro	8
4.5 Rendición	8

<b>5.0 POTENCIAS EN LUCHA</b>	8
5.1 Unión Soviética (URSS)	8
5.2 Alemania	8
5.3 Otras potencias del Eje	8
5.4 Italia	9
5.5 Finlandia	9
5.6 Rumania	9
5.7 Hungría	9
5.8 Eslovaquia	10

<b>6.0 UNIDADES</b>	10
6.1 Unidades de Clase Infantería	10
6.1.1 Infantería e infantería estática	10
6.1.2 Unidades de Montaña	10
6.1.3 Unidades de Caballería	10
6.1.4 Artillería	10
6.1.5 Paracaidistas y Marines	11
6.2 Unidades de Clase Blindado	11
6.2.1 Unidades de Tanques Ligeros	11
6.2.2 Unidades de Tanques	11
6.3 Unidades Aéreas	11
6.3.1 Cazas	11
6.3.2 Bombarderos	11
6.4 Cuarteles Generales (HQ)	11
6.5 Armas Antiaéreas (AA)	12

<b>7.0 SECUENCIA DE JUEGO</b>	12
7.1 Fase de Guerra Estratégica	12

7.2 Fase de Suministro	12
7.3 Fase de Producción	12
7.3.1 Llegada de Nuevas Unidades	12
7.3.2 Restricciones a los Refuerzos	12
7.3.3 Reteniendo los refuerzos	12
7.3.4 Desmantelando Unidades	12
7.4 Fase de Movimiento Estratégico Ferroviario	12
7.5 Fase de Movimiento	13
7.5.1 Número de Unidades a Mover	13
7.5.2 Orden de Movimiento de Unidades	13
7.5.3 Coste en Puntos de Movimiento (PM)	13
7.5.4 Hexágonos Prohibidos	13
7.5.5 Movimiento Atravesando Flechas Rojas	13
7.6 Fase de Reacción del Defensor	13
7.7 Fase de Combate	13
7.7.1 Paso de Combate Aire-Aire	14
7.7.2 Primer Paso de Fuego Antiaéreo	14
7.7.3 Paso de Combate Aire-Tierra	14
7.7.3.1 Nota para el Paso de Combate Aire-Tierra	14
7.7.4 Paso de Fuego de Artillería	14
7.7.5 Paso de Combate Terrestre	14
7.7.6 Modificadores de Combate: Bonus / Malus	14
7.7.7 Modificadores Acumulativos	15
7.7.8 Impactos	15
7.7.9 Repartiendo Impactos	15
7.7.10 Eliminando Unidades	15
7.7.11 Asignando el Exceso de Impactos	15
7.7.12 Rondas de Combate Adicionales	15
7.7.13 Retiradas	15
7.7.14 Movimiento de Retirada	16
7.7.15 Retirada de Unidades Terrestres	16
7.7.16 Retirada de Unidades Aéreas	16
7.7.17 Retirada Sobreapilando	16
7.7.18 Unidades Participantes en Retiradas	16
7.8 Fase Blitz	16
7.8.1 Regreso a la Base de las Unidades Aéreas	16
7.9 Fase de Estado Final del Suministro	16
7.10 Fase de Explotación de los Blindados	16
7.11 Fase de Victoria	17

### JUEGO AVANZADO

<b>8.0 ZOC</b>	17
----------------	----

<b>9.0 METEOROLOGÍA</b>	17
9.1 Efectos de la Meteorología en las Líneas de Suministro	17
9.2 Efectos de la Meteorología en el Movimiento	17

<b>10.0 UNIDADES DE ELITE</b>	17
-------------------------------	----

<b>11.0 PRODUCCIÓN AVANZADA</b>	18
11.1 Centros de Población, Mineros y Petrolíferos	18
11.2 FÁBRICAS	18
11.3 Tirada de Dado por Minas	18

<b>12.0 SUMINISTRO AVANZADO</b>	18
12.1 Suministro de Asedio: Capitales y Puertos	18
12.2 Suministro de Fortaleza: Sebastopol	18
12.3 Suministro de Fortaleza: Leningrado y Oranienbaum	19
12.4 Mejora de Habilidad de Ataque "Sin suministro" en Unidades Terrestres con TECH 2 y 3	19
12.4.1 Ataque Desesperado	19
12.5 Rendición	19

<b>13.0 HQ, COMBUSTIBLE, MOVIMIENTO</b>	19
13.1 HQ adecuado	19
13.2 Suministro de las unidades blindadas y aéreas	19
13.3 Alcance del HQ	19
13.4 Número de Unidades a Mover	19
13.5 Suministro Limitado	19
13.8.1 Stavka soviético	20
13.8.2 FHQ alemán	20
13.8.3 HQs de Potencias del Eje: Gariboldi (Italia), Mannerheim (Finlandia), Antonescu (Rumania) y Szombathelyi (Hungría).	20

### REGLAS OPCIONALES

<b>14.0 NUEVOS MODIFICADORES DEL TERRENO</b>	20
--	----

<b>15.0 NUEVAS FÁBRICAS</b>	21
15.1 Construyendo Fábricas Nuevas	21

<b>16.0 TIERRA QUEMADA</b>	21
16.1 Conquistando Fábricas	21
16.2 Evacuando Fábricas	21
<b>17.0 NIVELES TECNOLÓGICOS</b>	21
17.1 Niveles Tecnológicos de las Potencias Menores del Eje	21

<b>18.0 MOVIMIENTO NAVAL</b>	21
18.1 Transporte Naval de Unidades Terrestres	22
18.2 Transporte de Recursos por Mar	22

<b>19.0 RECONOCIMIENTO AÉREO</b>	22
19.1 Procedimiento para el Reconocimiento Aéreo	22
19.2 Selección de Objetivos por Unidades Aéreas y de Artillería	22

<b>20.0 ¡CARGA DE CABALLERÍA!</b>	22
-----------------------------------	----

<b>21.0 ¡ATAQUE PANZER!</b>	23
-----------------------------	----

<b>22.0 LAS TROMPETAS DE JERICÓ</b>	23
-------------------------------------	----

<b>23.0 ASALTOS AEROTRANSPORTADOS</b>	23
---------------------------------------	----

<b>24.0 DESEMBARCOS ANFIBIOS</b>	23
----------------------------------	----

<b>25.0 EKATERINA BM-13</b>	24
-----------------------------	----

<b>26.0 CAÑÓN PESADO DE ASEDIO GUSTAV</b>	24
---	----

<b>27.0 GUARNICIONES</b>	24
--------------------------	----

<b>28.0 VOLKSSTURM ALEMANA</b>	24
--------------------------------	----

<b>29.0 PARTISANOS SOVIÉTICOS</b>	24
29.1 Desplegando Partisanos	24

<b>30.0 REVOLUCIONARIOS CHECHENOS</b>	25
---------------------------------------	----

<b>31.0 UNIDADES EN RESERVA</b>	25
---------------------------------	----

<b>32.0 BOMBARDEO ESTRATÉGICO</b>	25
32.1 Bombardeo de Fábricas, Centros de Población y Centros Mineros	25
32.2 Bombardeo de Puertos/Cabezas de playa	25
32.3 Bombardeando Estaciones de Ferrocarril	25

<b>33.0 PRIMER INVIERNO DEL EJE</b>	26
33.1 Locomotoras preparadas para el invierno	26
33.2 Orugas de Invierno de 550 mm del T-34	26

<b>34.0 ACUERDO DE PRÉSTAMO Y ARRIENDO</b>	26
--	----

<b>35.0 GUERRA ESTRATÉGICA</b>	26
35.1 Guerra Aérea sobre Alemania	26
35.2 Ataque a Convoyes del Préstamo y Arriendo	27

<b>36.0 RENDICIÓN DE ITALIA</b>	27
---------------------------------	----

<b>37.0 PERSIA SE UNE AL EJE</b>	27
----------------------------------	----

<b>38.0 JUEGO EN EQUIPO Y EN SOLITARIO</b>	27
38.1 Juego en Equipo	27
38.2 Juego en Solitario	27

<b>39.0 METEOROLOGÍA OPCIONAL</b>	27
-----------------------------------	----

### LIBRO DE ESCENARIOS

PREPARACIÓN ESTANDAR DE BARBAROSSA (BSS)	28
--	----

<b>ESCENARIOS CORTOS</b>	28
SBE1: CARRETERA A LENINGRADO	28
SBE2: CARRETERA A MOSCÚ	28
SBE3: CARRETERA A ROSTOV	28
SBE4: BARBAROSSA CORTO	28

<b>ESCENARIOS LARGOS</b>	29
SBE5: BARBAROSSA	29
SBE6: CASE BLUE	29
SBE7: OPERACIÓN CITADEL	30
SBE8: OPERACIÓN BAGRATION	30
SBE9: PALABRA CLAVE DORTMUND	31

# BLOCKS IN THE EAST

## PREFACIO

### TRANSFONDO HISTÓRICO

El 22 de junio de 1941, bajo la palabra clave Dormund, la Wehrmacht alemana comenzó la invasión de la Unión Soviética ("Operación Barbarossa") y de este modo el mayor enfrentamiento de la historia militar. Unas 150 divisiones: aproximadamente 3.6 millones de tropas del Eje invadieron la URSS a lo largo de un frente de 2900 Km. Además de estas tropas, Barbarossa involucró 600.000 vehículos, 750.000 caballos, 3350 tanques, 7300 cañones y cerca de 2000 aviones –la mayor invasión de la historia de la guerra.

### EL JUEGO

BLOCKS IN THE EAST (BITE) es un juego de simulación de la Segunda Guerra Mundial a nivel operacional. Reproduce las batallas más decisivas del Frente Oriental, desde el comienzo de la invasión en el verano de 1941 hasta el dramático final en Berlín en la primavera de 1945.

Aunque basado en eventos y batallas históricos, los jugadores al mando de los dos bandos pueden cambiar el desarrollo de la Segunda Guerra Mundial en el Frente Oriental. El juego se recomienda para 2 o 4 jugadores: uno/dos controla el ejército Rojo soviético y el otro(s) controla Alemania y las demás potencias del Eje. Con tres jugadores, un jugador controla un bando mientras los otros dos controlan el otro. El juego es válido para el juego en solitario: un único jugador controla los dos bandos. En este caso, se recomienda jugar con niebla de guerra.

(Ver 38.0 para más detalles).

### REGLAS INTRODUCTORIAS

Las reglas están divididas en tres secciones principales que se pueden aprender de una en una:

**REGLAS DE JUEGO BÁSICAS (RB):** La primera sección introduce los conceptos básicos de BITE y permite a los jugadores comenzar a jugar sin demasiadas reglas que recordar. Los escenarios más cortos (SBE1-4) están desarrollados especialmente para estas reglas y para aprender las mecánicas del juego.

**REGLAS DE JUEGO AVANZADAS (RA):** La siguiente sección proporciona reglas más específicas y detalladas para aumentar el realismo, tales como el uso de combustible y la producción avanzada. Los escenarios más largos (SBE5-9) se deberían jugar con estas reglas.

**REGLAS OPCIONALES (RO):** Por último, para aquellos jugadores que quieren lo mejor del juego están estas reglas adicionales, pueden añadirse como se desee (normalmente a las RA). Incluyen desarrollo tecnológico, guerra estratégica con bombarderos y submarinos, partisanos,

desembarcos anfibios, asaltos aerotransportados, acciones de ataque especiales, etc.

### ESCALA

Un hexágono es aproximadamente 44 millas (70 km).

Un turno de juego representa 1 mes de tiempo.

Un bloque a fuerza completa representa una formación militar grande (normalmente un cuerpo) de unos 30.000 hombres, 300 tanques o 300 aviones –dependiendo del tipo de unidad, equipamiento, nacionalidad, etc.

### VISIÓN GENERAL DE LOS ESCENARIOS

Con unos 300 bloques de unidades y 300 recursos diferentes de varios colores, los jugadores pueden disfrutar durante horas del juego con la campaña completa Palabra Clave Dortmund desde 1941 a 1945 o jugando uno de los otros escenarios. Cada escenario tiene un nivel de dificultad diferente, puntuado entre paréntesis desde 1 (muy fácil) a 10 (muy difícil):

#### Escenarios cortos:

- SBE1: Carretera a Leningrado junio – septiembre 1941 (1)
- SBE2: Carretera a Moscú junio – septiembre 1941 (2)
- SBE3: Carretera a Rostov junio – noviembre 1941 (3)
- SBE4: Barbarossa corto junio – agosto 1941 (4)

#### Escenarios largos y campañas:

- SBE5: Operación Barbarossa junio – noviembre 1941 (8)
- SBE6: Case Blue: Camino a Bakú junio – noviembre 1942 (7)
- SBE7: Operación Citadel: La batalla del Kursk junio – noviembre 1943 (6)
- SBE8: Operación Bragation junio 1944 – junio 1945 (6)
- SBE9: Palabra Clave Dortmund: La Campaña rusa 1941 – 1945 (10)

Cada escenario tiene condiciones de victoria y duración diferentes, con un tiempo de juego distinto de 2 o 3 horas para los escenarios cortos y 4+ horas para los escenarios largos.

### ¡PRECAUCIÓN!

**Antes de jugar la larga y complicada campaña de Dortmund, los jugadores deberían estar familiarizados con las reglas básicas, jugando cada escenario corto al menos dos veces para posteriormente jugar al menos dos veces cada escenario largo y al menos dos veces con las reglas avanzadas.**

### ABREVIATURAS

(X.Y) = Ver regla, capítulo X.Y

AA = Cañón antiaéreo

PA = Puntos de Acción de cuartel general

RA = Reglas avanzadas

BITE = BLOCKS IN THE EAST

BSS = Despliegue estándar de Barbarossa

RB = Reglas Básicas

FD = Potencia de fuego Defensiva

(Unidades aéreas: Potencia de fuego aire-aire)

UT = Unidades terrestres

UA = Unidades aéreas

UN = Unidades navales

UAT = Unidades de apoyo terrestres

UCT = Unidades de combate terrestre

H = Dividido a la mitad

HQ = Cuartel general

PM = Puntos de movimiento

ND = No disponible

SE = Sin efecto

FO = Potencia de fuego ofensivo

Unidades aéreas: Potencia de fuego aire-tierra)

RO = Reglas opcionales

PP = Puntos de producción

Q = Un cuarto

SBE = Escenario de BITE

MEF = Movimiento estratégico en Ferrocarril

TECH = Nivel tecnológico

PV = Puntos de victoria

ZOC = Zona de control

### CRÉDITOS

La base de BITE comenzó a desarrollarla **Emanuele Santandrea** desde 2009, después de unos 30 años jugando a wargames. Sin embargo, muchas personas han contribuido al desarrollo de la versión final del juego. En especial, gracias a:

#### Jan Stetter

Página Web

**Anna Castellano**

Jefe de Ventas

**Monica Achilli**

Desarrollo del juego, Alfa Tester, cheerleader

**Silvia Grazioli .45gradi**

Directora de Brand Care

**Marina Cattaneo .45gradi**

Directora de Promoción

**Marcello "Ola" Ruscio**

Desarrollo del Juego,

Jefe de Probadores

**Niccolò "Murdock" Villa**

Alpha Tester

**Marco "asesino" Sbarra**

Beta Tester

**Riccardo Gatti**

Cubierta

**Jordan Finley**

Artista

**Marco Broglia**

Ventas

**Davide "Blanco" Franchin**

Desarrollo, Proveedor

**Jim O'Neill**

Consultor de Inglés

**Alessandro Montel**

Consultor Comercial

**Antonio "Tonino" Santandrea**

Control de Calidad

**Páginas Web:**

Boardgamegeek.com

Eastfront.org

Consimworld.com

La Tana dei Goblin

## JUEGO BÁSICO

### 1.0 COMPONENTES DEL JUEGO

En el juego se usan los siguientes más de 900 componentes de la edición de caja estándar. Algunos componentes (\*) no se necesitan para jugar al juego básico.

- N° 2 87x62 cm tableros (laminados)
- N° 1 manual de reglas (incluye librito de escenarios)
- N° 1 hoja con el mapa estratégico de Alemania, Tablas de preparación del juego, ejemplo de juego
- N° 156 bloques de madera rojos (soviéticos, marcadores de desarrollo soviéticos)
- N° 144 bloques de madera negros (Alemanes, potencias menores del eje, marcadores de desarrollo del Eje)
- N° 6 bloques de madera verde claro (fuerzas italianas)
- N° 6 bloques de madera canela/blancos (Recursos estratégicos alemanes, contador de turno)
- N° 3 Bloques de madera verde oscuro (bombarderos estratégicos americanos)
- N° 2 bloques de madera azules (bombarderos estratégicos británicos)
- N° 318 pegatinas de PVC (laminados, 2 pegatinas para el contador de turnos)
- N° 60 cubos de madera amarillos (puntos de producción general)
- N° 20 cubos de madera rojos \* (Puntos de producción de blindados)
- N° 20 cubos de madera azules \* (puntos de producción aéreos)
- N° 20 cilindros de madera amarillos \* (recursos alemanes reparados)
- N° 20 cilindros de plástico negros \* (Puntos de producción de combustible)
- N° 10 cilindros de plástico blancos (Marcadores de Sin suministro)
- N° 20 discos rojo oscuro \* (partisanos soviéticos)
- N° 10 discos negros \* (campos petrolíferos alemanes reparados)
- N° 25 fábricas de plástico rojas \*
- N° 20 fábricas de plástico azules \*
- N° 5 fábricas de plástico negras \*
- N° 7 dados

### 1.1 Tablero

El tablero muestra el área en el que se combatió en la campaña rusa. Una red hexagonal sobre el mapa regula el movimiento y permite la colocación precisa de las unidades. Los hexágonos individuales se llaman "hexes". El terreno se ha simplificado y adaptado a la red hexagonal.

En la esquina superior derecha del mapa está el Contador de Turnos para registrar el turno en curso, la meteorología, los suministros del Préstamo y arriendo y otros eventos importantes.

*Consejo: Puedes poner una lámina de plexiglass sobre el mapa para que quede*

*aplanado. (Se recomienda un material que no tenga muchos reflejos).*

### 1.2 Bloques de unidad

Se proporcionan 317 bloques de madera de 16x16x8 de diferentes colores para jugar la partida. Son las piezas de juego. La mayoría de ellas son las "unidades" del juego, otras sólo son para facilitar el manejo del juego.

Aplica una pegatina de unidad a cada bloque del siguiente color:

- 148 Unidades soviéticas (rojo/rosa/naranja): rojo.
- 140 Unidades de Alemania (gris/negro), Finlandia (blanco), Rumania (azul claro), Hungría (verde), y Eslovaquia (púrpura): negro.
- 6 unidades italianas (verde claro): verde claro.
- 5 Recursos estratégicos alemanes: 2 Interceptores (FJ2 y FK9), 1 Bombardero (FFN), y 2 Submarinos (Monsoon G. y Narvik): canela/blanco.
- 3 Bombarderos americanos (8ª, 9ª y 15ª Flota Aérea - azul): verde oscuro.
- 2 Bombarderos británicos (4º y 5º Grupo de Bombarderos - azul): azul.

*Nota: Algunas unidades soviéticas y del Eje son azules o de otro color, por ejemplo las unidades aéreas o navales. Para más detalles ver la lista completa de unidades en [www.ventonuovo.net](http://www.ventonuovo.net) y <http://boardgame-geek.com/image/1677697/ultimo>*  
También se proporcionan fábricas de plástico, cubos de madera y cilindros de plástico para contabilizar la producción, estado del suministro, investigación tecnológica, etc.

### 1.3 Niebla de guerra

El juego se puede jugar con niebla de guerra (los bloques de madera se pueden poner de manera que el oponente no los vea) o sin niebla de guerra (todas las unidades visibles).

*Nota: para el juego en solitario es obligatorio usar la niebla de guerra (38.2).*

## 2.0 PREPARACIÓN

### 2.1 Elección de bando

Al iniciar la partida, los jugadores eligen al azar o por mutuo acuerdo quién controla la facción soviética y quién controla al Eje.

### 2.2 Elección del escenario

Se escoge el escenario a jugar (ver el librito de escenarios).

### 2.3 Preparación del juego

Coloca el marcador de turnos en el Contador de Turnos con el lado del Eje bocarriba (el Eje siempre tiene la iniciativa). El mes de inicio depende del escenario elegido. Coloca todas las unidades, cubos y otros componentes de acuerdo al escenario.

## 3.0 DEFINICIONES BÁSICAS

Los siguientes términos se usan a lo largo de las diferentes fases y pasos de un turno. Se agrupan aquí para evitar reiteraciones.

### 3.1 Control jugador/enemigo

Un jugador siempre mueve las unidades de su bando y es por tanto el "jugador activo" para sus propias unidades y territorio. Cuando las reglas se refieran a unidades moviendo, significa que el jugador con el control es el que las mueve. Lo que un jugador no controla se conoce como "enemigo". Un jugador controla los hexes de tierra y ciudades si están por detrás del frente y no ocupadas por unidades enemigas. Si no hay un frente claro, marca las ciudades controladas con cubos de reserva hasta que sean ocupadas (y por tanto controladas inmediatamente) por unidades del otro bando.

Un jugador controla un área de mar si controla al menos un Puerto Principal (ancla naranja) o 2 Puertos Secundarios (ancla) en ese mar. Si ambos jugadores reúnen las condiciones, ambos jugadores controlan esa área de mar.

### 3.2 Jugador activo/inactivo

El "activo" es el jugador que está realizando las fases para su bando (Fases del Eje o Soviéticas). Esto es, el jugador del Eje es el jugador activo durante las fases del Eje de su turno, y el jugador soviético es el jugador activo durante las fases soviéticas de su turno.

El jugador que no es el jugador en fase es el "jugador inactivo".

### 3.3 Control de hex de ciudad, fábricas y centros de producción

Una vez que una unidad de tierra entra y/o pasa por una ciudad, centro de producción o campo petrolífero, ese hex es conquistado inmediatamente y por tanto controlado. Las fábricas enemigas conquistadas son destruidas una vez capturadas.

**Tipos de ciudad:** Hay cinco tipos de ciudad en BITE

- Un hexágono de **Ciudad Capital** tiene un gran punto rojo (por ejemplo Moscú)
- Un hexágono de **Ciudad Principal** tiene un gran punto naranja (por ejemplo Kalinin). Generalmente las reglas para ciudad principal se aplican a las capitales (Den Haag y Luxemburgo son ciudades secundarias).
- Una **Ciudad Secundaria** tiene un punto amarillo (por ejemplo Rubinsk).
- Un hexágono de **Ciudad Fortaleza** tiene una borde naranja y un icono de fortaleza (por ejemplo Leningrado).
- Un hexágono de **Ciudad de Victoria** normalmente tiene un icono especial: Moscú (Kremlin), Leningrado (estrella soviética), Stalingrado (la hoz y el martillo), Bakú (la

hoz y el martillo) y Berlín (Reichstag). Las ciudades de victoria determinan el ganador en algunos escenarios y en la campaña.



*Nota: Las localizaciones de batallas históricas tienen un pequeño punto negro/amarillo. Estos hexágonos (ej. Uman, Demyansk) no tienen funciones especiales en el juego. Se han añadido sólo como nota histórica.*

### 3.4 Bases aéreas

Los aviones tienen que aterrizar en un aeropuerto donde pueden repostar, rearmarse y eventualmente ser reparados. Un aeropuerto es cualquier fortaleza controlada y ciudad principal o secundaria que pueda servir como fuente de suministro (4.0). No más de 1 unidad aérea puede usar la misma base aérea de un hexágono al mismo tiempo.

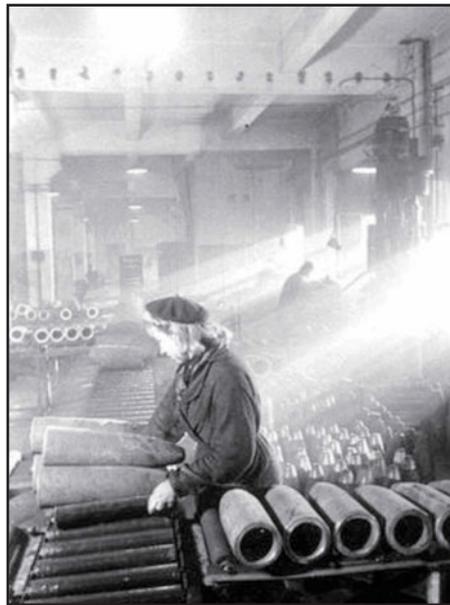


### 3.5 Ferrocarriles / Movimiento estratégico en ferrocarril

Los ferrocarriles son las líneas férreas principales usadas principalmente para suministro y movimiento estratégico en ferrocarril (MEF: 7.4).

### 3.6 Centros de producción

Hay tres tipos de centros de producción en BITE que producen recursos de diferentes colores (Puntos de Producción: PP). Sin embargo, en el Juego Básico, sólo se usan los puntos de producción amarillos. Estos Puntos de Producción son generados por Centros de Población (algunas ciudades principales) y Centros Mineros (hexágonos con un icono de vagoneta). Un número en negro indica cuántos Puntos de Producción amarillos generan estos hexágonos cada turno.



### 3.7 Siberia y casillas Fuera del mapa

Hay seis casillas Fuera del mapa en el juego: Narvik, Tromso, Petsamo, Murmansk, Krasnovodsk y Siberia.

Estas áreas especiales están demasiado lejos del área de juego para ser representadas en el juego como un hexágono, pero todas las reglas que se aplican a los hexágonos también se aplican a las Casillas Fuera del mapa.

- **Narvik** es un territorio montañoso y pertenece a Noruega (controlado por el Eje). Tiene conexiones terrestres y de ferrocarril al mapa (Gallivare) y una conexión terrestre a Tromso.

- **Tromso** es un territorio montañoso y pertenece a Noruega (controlado por el Eje). No tiene conexión directa con el mapa, pero tiene conexión terrestre con Narvik y Petsamo.

- **Petsamo** es un territorio boscoso y pertenece a la URSS pese a que el jugador soviético no puede desplegar ninguna unidad allí en 1941. Tiene conexiones terrestres y ferroviarias al mapa (Salla) y también tiene conexiones terrestres a Tromso y Murmansk.

- **Murmansk** es un territorio boscoso y pertenece a la URSS. Tiene conexiones terrestres y ferroviarias al mapa (Kantalahti) y también conexión terrestre a Petsamo.

- **Krasnovodsk** es un territorio boscoso y pertenece a la URSS. Tiene una conexión terrestre y ferroviaria a Siberia.

- **Siberia** es terreno boscoso, pertenece a la URSS y es la Principal Fuente de Suministro soviética. Tiene conexiones terrestres y por ferrocarril a Krasnovodsk y está conectada por ferrocarril al mapa por cinco vías ferroviarias: Nizhny, Taqil, Sverdlovsk, Chelyabinsk, Magnitogorsk y Chalov.

*Nota: La ruta marítima Bakú-Krasnovodsk no está activa al comienzo del juego. El jugador soviético la puede construir en algunos escenarios.*

### 3.8 Unidades de Combate terrestres

Todas las unidades terrestres (UT) capaces de atacar solas son Unidades de Combate Terrestres: UCT.

La artillería y cuarteles generales son UT, pero no UCT. Son unidades de Apoyo Terrestre (UAT) y nunca pueden atacar solas.

### 3.9 Unidades de Apoyo Terrestre

La artillería es un arma devastadora. Mueve tan rápido como la infantería, pero dispara antes que el resto de las unidades terrestres si es parte de una formación de combate combinada. Cuando planees un buen ataque no dejes a tu ejército sin estas unidades.

Los cuarteles generales (HQ) son el centro neurálgico de cada fuerza militar. Cada potencia tiene su propio Líder HQ-Nacional Supremo más algunos cuarteles generales especiales; HQ Blindado, Aéreo y (soviético) Naval. (Estos HQ especiales no se usan en el juego básico).



### 3.10 Apilamiento

Normalmente, un máximo de tres UT (de las que un máximo de dos pueden ser UCT) del mismo bando pueden estar apilados en el mismo hexágono, sin importar si es amigo, vacío o enemigo ocupado. Además, no más de una unidad aérea puede usar una ciudad como su hexágono de base aérea. Ejemplo: 3 HQs/Arts, 2 HQs/Arts más 1 UCT, 1 HQ/Art más 2 UCTs, ¡pero no 3 UCTs!

Cuando se ataca o defiende, los jugadores pueden añadir una unidad aérea más para apoyar el combate (para tener una fuerza aérea combinada de un caza más un bombardero) hasta un máximo de cinco unidades, pero este caso es muy raro.

### 3.11 Pasos (Fuerza de Combate)

Cada unidad tiene una fuerza de combate dependiendo de cuántos pasos tenga la unidad y se indica por un número. Cuando se involucra en combate, una unidad lanza tantos dados como pasos tenga.

### 3.12 Puntos de Acción (PA)

Los HQs tienen pasos especiales llamados Puntos de Acción (PA) indicados por barriles de combustible. Estos pasos funcionan y se reparan como pasos normales, pero además le permiten al HQ realizar tantas acciones y/o acciones especiales como PAs tenga.

### 3.13 Nivel Tecnológico (TECH)

El nivel tecnológico define el entrenamiento, experiencia - por lo tanto potencia de fuego -, Puntos de Movimiento (PM) y habilidades especiales que tiene una unidad. Los niveles tecnológicos en BITE están predeterminados: los cambios tecnológicos se producen cuando lo indica el contador de turnos y aquí:

- Marzo 1942: Infantería soviética TECH 2
- Noviembre 1942: Blindados soviéticos TECH 2
- Enero 1943 Cazas soviéticos TECH 2
- Julio 1943: Blindados alemanes TECH 3
- Septiembre 1943: Bombardeiros soviéticos TECH 2
- Mayo 1944: Cazas alemanes TECH 3
- Julio 1944: Blindados soviéticos TECH 3
- Septiembre 1944: Infantería soviética TECH 3
- Octubre 1944: Infantería alemana TECH 3
- Marzo 1945: Bombardeiros alemanes TECH 3

Como consecuencia, una cantidad predefinida fija de 4 PP amarillos se resta cada turno de la cantidad total (50 PP) del soviético (no de otras potencias) para proporcionar unos ingresos finales de 46 PP. Los niveles tecnológicos más altos también se puede alcanzar a través de la investigación gastando una cierta cantidad de Puntos de Producción durante varios turnos. Sin embargo, estas reglas no se usan en BITE, pero se usarán en combinación con otros juegos de la serie BLOCKS. (Para más detalles ver la Tabla Tecnológica).

*Nota: El Nivel Tecnológico de una unidad no tiene nada que ver con sus pasos (fuerza de combate).*

### 3.14 Potencia de Fuego

La potencia de fuego es la habilidad de la unidad para impactar al enemigo: la mayoría de las unidades impactan a 6, mientras que las unidades blindadas tienen una mejor potencia de fuego y lo hacen a 5 y 6. Los cazas generalmente tienen una potencia defensiva mejor (aire-aire) que los bombarderos, mientras que los bombarderos tienen una potencia de fuego ofensiva (aire-tierra) mejor que los cazas.

### 3.15 Impactos y Daño

Los impactos se aplican inmediatamente después de la tirada de dado reduciendo pasos de las unidades. Se hace rotando la unidad en dirección contraria a las agujas del reloj tantas veces como sea necesario para cumplir con los impactos recibidos.

*Ejemplo: Una unidad de infantería alemana a fuerza completa de 4 pasos necesita 4 impactos para ser destruida, mientras que 1 impacto causa que solo sea reducida a su fuerza de 3 pasos.*

La unidad más fuerte debe ser reducida

primero. Si dos unidades tienen la misma fuerza, el propietario elige.

*Nota: Algunas unidades (por ejemplo la infantería de la guardia soviética con 7 pasos) tienen una especie de "escudo" y deben sufrir 2 impactos para ser dañadas y reducidas/rotadas (7.7.8).*

### 3.16 Fracciones

Cuando divides a la mitad o reduces a un cuarto cualquier valor (por ejemplo, Puntos de Movimiento, Fuerza de ataque), las fracciones siempre se redondean hacia abajo.

### 3.17 Fuego Mínimo

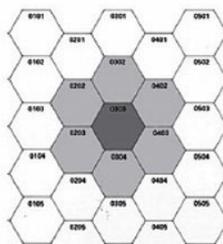
Incluso si se reduce a fracciones inferiores a 1 y se redondea hacia abajo, las unidades siempre lanzan al menos 1 dado.

### 3.18 Movimiento Mínimo

Incluso si se reduce a fracciones inferiores a 1 y se redondea hacia abajo, las unidades siempre tienen al menos 1 Punto de Movimiento.

### 3.19 Zonas de Control (ZOC)

Todas las unidades de tierra y aire tienen una "Zona de Control" (ZOC). Esta zona representa un grado de control de los hexágonos adyacentes por parte de una unidad: control de hexágono, rutas de suministro, retiradas y movimiento estratégico ferroviario.



La ZOC de una unidad consiste normalmente de los seis hexágonos adyacentes con la excepción de los hexágonos ocupados por unidades enemigas.

Las unidades en un hexágono de batalla, unidades aéreas realizando misiones de combate (volando) y barcos en el mar pierden inmediatamente su ZOC.

También, la ZOC de una unidad no se extiende a través de hexágonos de aguas profundas, estrechos o dentro de todos los lagos, mares o porciones de agua en hexágonos de costa.

En el JUEGO AVANZADO la ZOC no se extiende a través de ríos ni helados.

*Nota: a la ZOC de una unidad no le afecta su estado de suministro (4.0).*

### 3.20 Potencias del Eje y Unidades RHG

Las fuerzas del Eje consisten de Alemania más sus aliados: Italia, Finlandia, Rumania, Hungría y Eslovaquia.

Unidades de Seguridad RHG eslovacas y alemanas ("Área de Retaguardia del Ejército"): Estas unidades eran cuerpos sin nin-

guna eficiencia de combate real. Durante la guerra, se usaban principalmente en labores contra los partisanos y no se usan en el JUEGO BASICO.

### 3.21 Primer Turno: Unidades "inmovilizadas"

Durante el turno 1 algunas unidades están inmovilizadas y no pueden mover, aunque sí pueden ser atacadas:

- Unidades Húngaras (H).
- Unidades de tierra rumanas (pero no el HQ Antonescu) y alemanas en Rumania (R).
- Unidades finlandesas (F).

Ninguna de estas unidades puede mover, retirarse o atacar; están "inmovilizadas" o son neutrales. Sin embargo, las unidades aéreas rumanas son libres de realizar vuelos y misiones de combate sobre territorio soviético al igual que las unidades aéreas alemanas con base en Rumania. Las mismas restricciones de estar "inmovilizadas" se aplican a todas las unidades soviéticas dentro de:

- Distrito Militar de Leningrado (L: puntos blancos).
- Distrito Militar de Odessa (O: puntos naranjas).
- Distrito Militar del Cáucaso (C: puntos marrones).
- Stavka en Moscú

Estas restricciones finalizan en el turno 2 para todas las unidades.

### 3.22 Hexágono de Batalla

El combate en BITE se produce cuando un jugador mueve al menos una de sus unidades de combate a un hexágono ocupado por una o más unidades enemigas: este hexágono se llama "hexágono de batalla". Cuando se producen varias batallas en hexágonos adyacentes, puede ser útil marcar estos hexágonos con un bloque de reserva y quitar las unidades de combate del hexágono y colocarlas bocarriba en un lugar sin usar del mapa.

Colócalas cara a cara con las unidades enemigas, con su paso en uso (fuerza de combate) apuntando al "frente" temporal sin revelárselas al oponente (se hace en la Fase de Combate).

## 4.0 SUMINISTRO

Las fuerzas militares requieren grandes cantidades de suministros —comida, munición y combustible. Este suministro se comprueba al comienzo del turno. Las unidades con suministro en ese momento continúan en acción con todas sus funciones hasta la Fase de Explotación de Blindados (7.10).

### 4.1 Fuentes de Suministro Principales

- Las fuentes principales/nacionales son:
- Siberia (no Moscú) para los soviéticos
  - Berlín para los alemanes

- Belgrado para los italianos
- Helsinki para los finlandeses
- Bucarest para los rumanos
- Budapest para los húngaros
- Bratislava para los eslovacos

### 4.2 Otras fuentes de suministro

Cualquier hexágono de ferrocarril o puerto que está conectado directamente a la fuente de suministro principal por vía férrea o mar es una fuente de suministro por sí mismo (una ruta marítima azul no es necesariamente una fuente de suministro).

*Nota: El hexágono de ferrocarril no es necesario que sea una ciudad. (Por supuesto, la mayoría de puertos son ciudades).*

### 4.3 Unidades "Sin Suministro"

Para estar con suministro las unidades deben ser capaces de trazar una línea de máximo 3 hexágonos a una fuente de suministro amiga al comienzo de su turno. Esta línea de suministro puede ser trazada a través de cualquier hexágono de tierra, pero no a través de hexágonos de:

- montaña o terreno completamente de agua
- ocupado por una unidad de tierra enemiga, o
- en la ZOC de una unidad de tierra enemiga.

*Nota: Un hexágono en la ZOC de dos o más unidades de ambos bandos no "pertenece" a ninguno de los dos. Esto es, la línea de suministro no puede atravesarlo.*

Una unidad que no puede trazar suministro a una fuente de suministro amiga se considera "Sin Suministro" y se marca con un barril (vacío) blanco de plástico.



### 4.4 Efectos de estar Sin Suministro

Las unidades con suministro actúan normalmente. Todas las unidades marcadas con un barril "Sin suministro" no pueden recibir reemplazos de ningún tipo durante la Fase de Producción, tienen sus Puntos de Movimiento (PM) divididos a la mitad y no pueden atacar durante la Fase de Combate. Las unidades aéreas sin suministro sólo se pueden usar para hacer un movimiento de transferencia de una base aérea amiga a otra, pero a la mitad de su alcance. Cualquier unidad marcada como "Sin Suministro" que sigue sin suministro en la Fase de Estado de Suministro Final al final de un turno es forzada a rendirse y eliminada del

juego (ver a continuación y 7.9).

### 4.5 Rendición

Cada unidad sin suministro que deba rendirse durante la Fase de Estado Final de Suministro otorga 1 PP al enemigo y es eliminada del mapa (se puede reconstruir en una Fase de Producción posterior). Simula el hecho de que el enemigo puede usar parte del equipamiento capturado, vehículos, aviones, armas y mano de obra para su propio ejército y esfuerzo bélico.

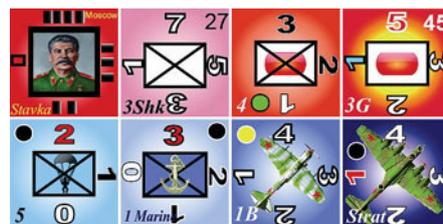
En el JUEGO BASICO todos los PP son amarillos. En el JUEGO AVANZADO los PP son de diferentes colores y valores dependiendo de la unidad que se rinda (12.5).

*Nota: Las unidades con Paso 0 (por ejemplo artillería, infantería de marina soviética y paracaidistas, unidades aéreas de aliados menores del eje) cuando están sin suministro son reducidas a 0 pasos, pero no se rinden, deben ser atacadas y destruidas.*

## 5.0 POTENCIAS EN LUCHA



### 5.1 Unión Soviética (URSS)



Stalin hacía énfasis en la producción en vez de la investigación, desarrollo y entrenamiento.

Los soldados soviéticos, con entrenamiento inadecuado e inexperiencia, equipados con armas anticuadas, no podían esperar competir con las fuerzas alemanas cuando se lanzó la invasión.

Pero, siempre y cuando la Unión Soviética pueda sobrevivir a la acometida inicial, tiene grandes reservas en términos de recursos naturales y mano de obra para compensar las carencias y derrotar a las fuerzas del Eje.

Los soviéticos en el juego: todas las unidades del Ejército Rojo y la aviación soviética (Voyenno-Vozdushnye Sily: VVS) comienzan el juego en TECH 1 en cada campo.

Los soviéticos estaban bien preparados

para la guerra invernal y no sufren penalizaciones por luchar con tiempo nivoso.

*Nota: Los soviéticos no tienen aliados menores en BITE.*

### 5.2 Alemania



En el momento de lanzarse Barbarossa, las unidades de la Wehrmacht y la Luftwaffe estaban muy entrenadas y equipadas con el mejor armamento de la época. Sin embargo, la Wehrmacht no estaba preparada por una larga campaña en el invierno ruso. Era imprescindible asegurar las áreas industriales y mineras importantes y destruir la mayor parte del Ejército Rojo antes de que fuese demasiado tarde.

Alemania incluye la Prusia Oriental y ya se ha anexionado la Polonia occidental, Austria y la República Checa.

Los alemanes en el juego: Todas las unidades alemanas comienzan el juego en TECH 2 en cada campo y tienen una considerable ventaja de calidad en términos de movimiento, potencia de fuego y habilidades especiales. Cada turno, Alemania puede enviar ayuda a todos sus aliados menores enviando cualquier tipo de Puntos de Producción para reparar o reconstruir sus ejércitos, sujeto a una cantidad máxima de 3 PP por aliado por turno.

Pero los aliados alemanes no pueden enviar ninguno de sus PP a Alemania.

*Nota: Italia y Finlandia no tienen Puntos de Producción, así que el único modo de reparar o reconstruir sus unidades es pidiendo a Alemania su asistencia.*

### 5.3 Otras potencias del Eje

A mediados de 1941, los italianos y los aliados menores del Eje (rumanos, húngaros y eslovacos –los finlandeses son una excepción) no tenían la misma fuerza y experiencia que las fuerzas alemanas. Sus tropas estaban generalmente mal entrenadas y escasas de motivación para luchar. Además, su equipo no era el adecuado para la guerra moderna.

#### Las otras potencias del Eje en el juego:

Todas las unidades de los aliados menores del Eje (salvo los finlandeses) y las unidades italianas comienzan la guerra en TECH 1 en cada campo, por lo que actúan igual que las soviéticas al inicio del juego:

Las unidades de tierra tienen 3 PM (caballería 4) y siempre impactan con 6.

Los italianos, rumanos, húngaros y eslovacos no pueden operar en la Unión Soviética al norte de la línea de puntos verdes. Las unidades aéreas nacionales solo pueden

apoyar a las unidades de tierra de su nacionalidad en combate. Además, ten en cuenta que los rumanos y húngaros no pueden apilarse juntos en el mismo hexágono. Por lo tanto, si entran en combate juntas, el jugador del Eje debe eliminar inmediatamente una de estas unidades antes de que se resuelva el combate normalmente. Los finlandeses tienen reglas especiales (5.5).

## 5.4 Italia



Italia es una Potencia Mayor del Eje. A pesar del fuerte esfuerzo en el Teatro Mediterráneo y las carencias globales italianas, el líder fascista Mussolini quiso enviar un Cuerpo Expedicionario Italiano (CSIR) para unirse a su aliado alemán en el Frente Oriental.

Los italianos fueron tenidos en poca consideración por los alemanes y acusados en ocasiones de cobardes y moral baja. En realidad, su relativa ineficiencia en combate fue debido a su nefasto equipamiento, armamento obsoleto y las tácticas primitivas de las fuerzas italianas. Sin embargo, las tropas a menudo combatieron con valentía y las fuerzas italianas se distinguieron en numerosas batallas como en la batalla de Nikilayevka.

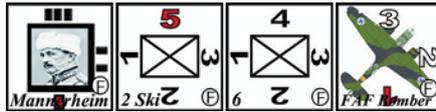


Pero, con total falta de preparación para el tipo de guerra que se combatiría en Rusia, falta de transporte adecuado y con malos mandos, el Corpo di Spedizione Italiano in Russia (CSIR), más tarde ampliado a Armata Italiana in Russia (ARMIR), fue condenado al infierno.

### Los italianos en el juego:

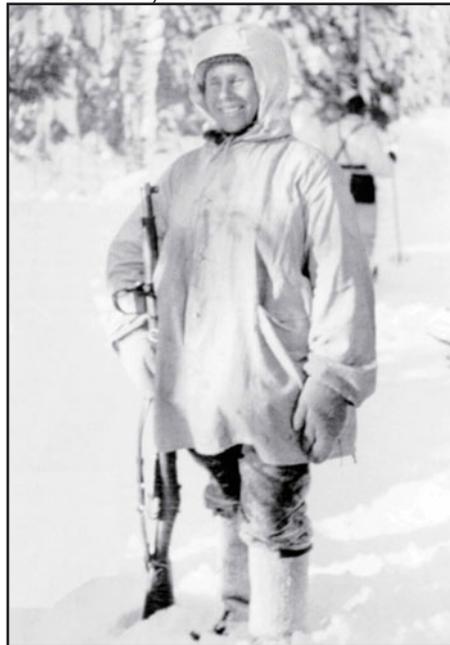
Italia no tiene Puntos de Producción, pero puede esperar recibir algunos de Alemania. Sin embargo, las unidades italianas eliminadas no se pueden reconstruir y se sacan permanentemente del juego. Los italianos sólo pueden entrar en Yugoslavia, Polonia y a la URSS al sur de la línea de puntos verdes sin poder operar al norte de esta línea.

## 5.5 Finlandia



Después de la derrota de Finlandia en la Guerra de Invierno (1939-1940), las tropas del Mariscal Mannerheim buscaban venganza. Los finlandeses eran soldados correosos y feroces: durante todo el periodo de guerra rodearon y destruyeron divisiones soviéticas enteras mal entrenadas que fueron incapaces de aguantar el empuje de los finlandeses.

Finlandia nunca estuvo de acuerdo en unirse al Pacto Tripartito, por lo que la rendición incondicional no se aplica a Finlandia (ver más adelante).



### Los finlandeses en el juego:

Infantería finlandesa comienza el juego en TECH 2, por lo que tanto las unidades de infantería como las de artillería tienen 4 Puntos de Movimiento, y la artillería impacta con 5 y 6.

Debido a sus excelentes francotiradores, las unidades de infantería finlandesas reciben 1 bonificación (7.7.6) cuando defienden en hexágonos de bosque o pantano en su zona de acción (ver los siguientes apartados).

Las unidades finlandesas de esquiadores (2º y 4º cuerpo) también reciben 1 bonificación cuando atacan en hexágonos de bosque o pantano en su zona de acción.

Además, los finlandeses estaban muy bien entrenados para guerra invernal y no sufren ninguna penalización por combatir con tiempo nevoso. Sin embargo, su limitada logística les impedía a estos excelentes soldados combatir y mover demasiado lejos de su tierra natal.

Por ello los finlandeses (y las unidades alemanas enviadas a Finlandia durante el juego) no pueden atacar a las unidades

enemigas más allá de la línea de puntos blancos FAZ (Zona de Ataque Finandés), ni pueden mover más allá o trazar ningún tipo de línea de suministro (ni al este ni al sur) de los hexágonos con un gran punto blanco (Área de operaciones finlandesa - FOA).

Finlandia no tiene Puntos de Producción, pero puede recibir algunos de Alemania.

Los alemanes en Finlandia: Las unidades alemanas suministradas a través de Finlandia no pueden atacar fuera de la Zona de Acción Finlandesa.

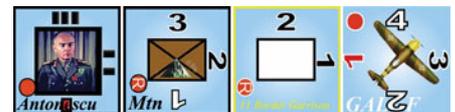
No más de 1 unidad alemana puede estar dentro de las fronteras finlandesas (rojo) de 1941 antes de que una unidad terrestre soviética cruce dichas fronteras.

Rendición finlandesa: Si Vyborg está bajo control soviético y 4 UT finlandesas están fuera del juego durante la Fase de Victoria, Finlandia se rinde inmediatamente.

Efectos:

- Las unidades finlandesas se eliminan permanentemente del juego y Finlandia se convierte en neutral.
- Las unidades alemanas/soviéticas en Finlandia (de haberlas) deben empezar inmediatamente a evacuar Finlandia (frontera de 1941).

## 5.6 Rumania



Los rumanos eran los aliados más fuertes de Alemania en el Frente Oriental con unos 600.000 hombres liderados por el Mariscal Antonescu.

Rumania también era el mayor suministrador de combustible de Alemania. Perder las valiosas reservas de los campos de petróleo del Ploiesti condenaría a Alemania a perder la guerra. Las tropas de montaña rumanas se distinguieron como duros luchadores, en ocasiones incluso descalzos, y la mayoría de ellos perdieron sus vidas en las furiosas batallas combatidas en las cimas del Monte Elbrus en el Cáucaso a finales de 1942.

### Los rumanos en el juego:

Los rumanos sólo pueden operar en la Unión Soviética (al sur de la línea de puntos verdes) y en Rumania.

Recuerda; Las unidades húngaras y rumanas nunca pueden estar apiladas juntas en el mismo hexágono (5.3).

## 5.7 Hungría



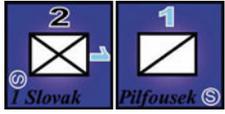
Los húngaros fueron liderados por el General (más tarde Mariscal) Ferenc Szombathelyi.

## Los húngaros en el juego:

Las unidades húngaras sólo pueden actuar en su territorio natal, Yugoslavia, Polonia y en la Unión Soviética al sur de la línea de puntos verdes.

*Recuerda: Los rumanos y húngaros nunca pueden apilarse en el mismo hexágono (5.3).*

## 5.8 Eslovaquia



El estado satélite de Eslovaquia, bajo el mando de Monsignore Josef Tiso, se unió a la Alemania nazi en su cruzada antibolchevique desde el inicio, cruzando la frontera soviética al final de junio de 1941.

Sin embargo, los eslovacos no estaban bien preparados para semejante esfuerzo. Después de poco tiempo fueron retirados de primera línea y enviados a la retaguardia para realizar labores de guarnición.

### Los eslovacos en el juego:

Los eslovacos sólo pueden operar en Eslovaquia, Polonia y la Unión Soviética al sur de la línea de puntos verdes. Aparte de esto, las unidades eslovacas actúan como unidades normales de un aliado menor del Eje (5.3).

## 6.0 UNIDADES

Mientras que sí hay unidades tanto de tierra como de aire en BITE, no hay unidades navales, salvo los tres submarinos del Eje usados solo en la Guerra Estratégica.

Las unidades lanzan tantos dados como pasos tienen.

*Ejemplo: Una brigada de montaña húngara con 1 paso lanza solo 1 dado, un ejército de choque siberiano con 7 pasos lanza ¡7 dados!*

Las unidades pueden tener diferentes valores de Potencia de Fuego debido a sus diferentes Niveles Tecnológicos (TECH) o nacionalidad. La Potencia de Fuego cuando ataca también puede ser diferente a cuando defiende.

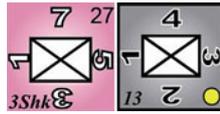
Las unidades pueden ganar ventajas significativas en Potencia de Fuego, Puntos de Movimiento y habilidades especiales al alcanzar un Nivel Tecnológico superior.

*Nota: Los siguientes términos, "bonus" y "malus", son modificadores de combate y se describen en 7.7.6.*

## 6.1 Unidades de Clase Infantería

Esta clase de unidad consiste principalmente de infantería normal, infantería estática, caballería, unidades de montaña, artillería, paracaidistas y marines.

### 6.1.1 Infantería e infantería estática



La infantería es la unidad más barata a emplear. Es vital para la defensa y forma la base de todo buen ejército.

La infantería soviética y de aliados menores del Eje (salvo los finlandeses) no tenían experiencia en combate en 1941 y estaban entrenados y equipados pobremente (TECH 1), mientras que la infantería alemana ya había tenido la oportunidad de ganar ventaja con entrenamiento y un equipamiento a la última (TECH 2).

En TECH 2, la infantería es más rápida y gana también 4 capacidades importantes: Ataque Desesperado, Modo Reserva y, en casos especiales, Asaltos Anfibios y Asaltos Aerotransportados.

La artillería con TECH 2 gana 1 Bonus en batalla tanto en ataque como en defensa y también puede seguir a blindados haciendo Blitz (7.8).

Finalmente, cuando se alcanza TECH 3, la infantería gana 1 bonificación en defensa y la artillería gana 1 significativo Bonus extra. Ten en cuenta que los Ejércitos de Choque soviéticos ya se habían usado en la Guerra Ruso-Japonesa de 1939/1940 y consiguieron una valiosa experiencia en combate: son TECH 2 y tienen 4 PM.



**Infantería Estática:** Estas unidades no pueden mover normalmente. Sólo pueden mover por MEF (7.4) y por movimiento naval (RO 18.0). Ni pueden atacar ni retirarse. Incluso sin suministro, nunca se rinden ni son reducidas.

### 6.1.2 Unidades de Montaña



Esta infantería con entrenamiento especial está muy bien preparada para batallas en montañas: cuando luchan en hexes de colina y montaña, no reciben un Malus cuando atacan y tienen 1 Bonus cuando defienden.

### 6.1.3 Unidades de Caballería

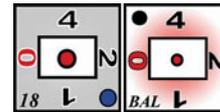


La caballería es una clase de unidad de infantería especial, montada a caballo. Tiene la misma potencia de fuego que la infantería normal tanto en ataque como en defen-

sa sin importar su Nivel Tecnológico, pero es 1 PM más rápido.



### 6.1.4 Artillería



La artillería es un arma devastadora. Mueve tan rápidamente como lo hace la infantería, pero siempre dispara antes que cualquier otra UCT y, cuando ataca, también antes de lo que lo hace la artillería defensora.

En TECH 2, la artillería impacta con 5 y 6 tanto en ataque como en defensa, y puede seguir y apoyar a unidades blindadas haciendo Blitz (7.8).

Cuando se alcanza TECH 3, ¡impacta con 4-6!

Sin embargo, si entra en combate sola, no dispara.



Recuerda que una unidad de artillería debe ser reducida (rotada) después de disparar en la Fase de Combate Terrestre (pero no en AA) para simular el consumo de munición. Una unidad de artillería con paso 0 no puede combatir hasta que es "reparada".

Ejemplo: El 4º Ejército alemán (Art), a fuerza completa (4PF), es atacado por un Bombardeo Estratégico soviético a fuerza completa (4PF). Primero, el jugador alemán lanza para fuego AA: 4 dados (impacta con 5 y 6 dado que es TECH 2), entonces el jugador soviético reduce su Bombardeo en tantos pasos como impactos recibió y después, lanza sólo tantos dados como pasos le resten al Bombardeo (e impacta con 6 que es TECH 1).

### 6.1.5 Paracaidistas y Marines



En el JUEGO BÁSICO, las unidades de paracaidistas y marines se tratan exactamente igual que el resto de la infantería y no tienen habilidades especiales.

(Para reglas especiales ver RO 23.0 y 24.0).

### 6.2 Unidades de Clase Blindado

Las fuerzas móviles marcaron la diferencia en la práctica totalidad de las batallas de la Segunda Guerra Mundial donde fueron empleadas, especialmente si estaban bien comandadas.

Las unidades blindadas tienen la habilidad de mover y atacar dos veces en un turno, por lo tanto pueden embolsar y destruir la mayor parte de un ejército enemigo.

Hay dos tipos de unidades blindadas en BITE:

- Tankettes: tanques ligeros / infantería blindada (a partir de ahora llamados siempre tanques ligeros).
- Tanques: tanques medios; tanques pesados.

#### 6.2.1 Unidades de Tanques Ligeros

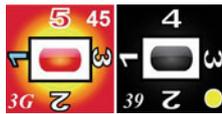


Las unidades de tanques ligeros no tienen la misma potencia de ataque que los tanques medios o pesados, pero pueden usarse inteligentemente para llenar los huecos entre los tanques que hacen explotación y las líneas de infantería.

Con TECH 2, mueven más rápido y gana 1 Bonus en defensa. Además, ganan la capacidad de hacer Blitz, Explotar, ¡Ataque Panzer!, Ataque Desesperado y Modo Reserva.

Con TECH 3, ganan 1 Bonus adicional tanto en ataque como en defensa y pueden funcionar como máquinas imparables de asalto.

### 6.2.2 Unidades de Tanques



Las formaciones de tanques medios y pesados son las unidades terrestres más poderosas. Su presencia en el campo de batalla da una enorme ventaja y hace más fácil perseguir y rodear a las fuerzas enemigas.

Básicamente, los tanques atacan con 6 y defienden con 5 y 6, pero cuando alcanzan TECH 2 atacan con 5 y 6, mueven más rápido (4 PM en lugar de 3) y ganan la habilidad de Ataque Desesperado y Modo Reserva.

Con TECH 3, se convierten en tanques pesados atacando y defendiendo con una impresionante potencia de fuego de 4-6.



### 6.3 Unidades Aéreas

Básicamente, hay dos tipos de aviones en BITE: cazas y bombarderos.

#### 6.3.1 Cazas



Los cazas son los equivalentes a la infantería para un ejército aéreo. Son baratos y útiles para escoltar a los preciados Bombardeos, incluso aunque tengan una capacidad operativa corta.

Cuando alcanzan TECH 2 ganan 1 Bonus en Combate Aire-Aire (impacto con 5 y 6) y les es posible atacar a tropas enemigas en tierra (los Ataques de Ametralladora impactan con 6), además pueden seguir y apoyar a unidades blindadas haciendo Blitz (7.8).



Con TECH 3, se convierten en cazas pesados con un alcance incrementado a 10 hexágonos, potencia de fuego aire-aire aumentada a 4-6, mejor ataque a tierra (Ametralladoras Pesadas) con una potencia de fuego de 5 y 6. Los cazas en tierra pueden despegar inmediatamente y combatir cuando son atacados por unidades aéreas enemigas (7.7.3).

#### 6.3.2 Bombardeiros



Los bombarderos son el mejor modo de atacar formaciones de tierra enemigas y aviones en tierra. Sin embargo, son muy caros y extremadamente frágiles, por lo que puede ser necesaria una escolta para protegerlos de los cazas enemigos.

Cuando los bombarderos alcanzan TECH 2, ganan 1 Bonus en Ataque a Tierra (el bombardeo impacta con 5 y 6) y les es posible combatir en Combate Aire-Aire contra cazas enemigos y pueden seguir/apoyar a unidades de blindados haciendo Blitz (7.8). Con TECH 3, se convierten en Bombardeiros Pesados con un alcance que se incrementa a 15 hexágonos, se incrementa la potencia de fuego de Ataque a Tierra (Bombardeo Pesado) a 4-6.

Los soviéticos tienen también Aviatsiya Dal'nego Deystviya (Bombardeiros Estratégicos de Largo Alcance) como unidades especiales. Estos bombarderos funcionan como los otros bombarderos, pero ya tienen un alcance operativo de hasta 15 hexágonos en TECH 1 y no necesitan de reconocimiento aéreo para atacar a capacidad completa (RO 19.0), pero solo pueden participar en una ronda de combate (tanto en el paso de combate Aire -- Aire como en Aire -- Tierra)

Si son atacados por unidades aéreas enemigas, los bombarderos en tierra no pueden despegar en la primera ronda de combate (7.7.3.1).

#### 6.4 Cuarteles Generales (HQ)



Los cuarteles generales representan, no solo a los líderes, sino también cantidades imprescindibles de municiones, combustible, comida y suministros generales para las unidades.

Los HQ-Blindados, HQ-Aéreos, HQ-Naval Soviético y el HQ Nacional Supremo son unidades de apoyo.

Tienen potencia de fuego Antiaérea (AA) y, si se activan, pueden hacer acciones especiales: Movimiento Naval (18.0) y Misiones

de Reconocimiento Aéreo (19.0), comandar unidades blindadas o enviar unidades aéreas a las batallas (13.0), etc.

Los HQ-Blindados (pero no los HQ-Aéreos, HQ-Naval Soviético o HQ-Nacional Supremo) son similares a los tanques en que tienen la misma potencia de fuego y habilidades especiales, pero también pueden actuar y disparar como la artillería (dispara antes que las unidades terrestres, se reduce 1 paso después de disparar, etc.).

Como la artillería, si combaten solos, no disparan.

Tienen la misma potencia de fuego que los tanques.

*Nota: Los HQ Blindado, Aéreo y Naval Soviético no se usan en el JUEGO BÁSICO.*

## 6.5 Armas Antiaéreas (AA)

Cada Unidad de Tierra (también cada HQ) en BITE cuenta con artillería antiaéreas (AA) para defenderse.

Si es atacada por aviones enemigos, la AA intentará derribarlos antes de que puedan soltar sus bombas o ametrallar.

La Potencia de Fuego de la AA es igual a la Potencia de Fuego Defensiva de su unidad y la unidad lanza tantos dados como pasos tenga.



## 7.0 SECUENCIA DE JUEGO

Una vez completada toda la preparación del juego, la partida se desarrolla en turnos, cada uno de los cuales representa el transcurso de un mes. Cada turno se divide en fases y pasos que se deben realizar en estricto orden. Después de comprobar la meteorología (RA; solo mayo y octubre), el jugador del Eje completa sus fases primero, como se describe en la secuencia siguiente. Después, el jugador soviético completa sus fases. Cuando han finalizado sus fases ambos jugadores, se comprueban las condiciones de victoria. Finaliza el turno y comienza uno nuevo.

## A. Fase de Determinación de la Meteorología

Sólo en mayo y octubre (solo RA)

## B. Fases del Eje

1. Fase de Guerra Estratégica (sólo RO)
2. Fase de Suministro
3. Fase de Producción
4. Fase de Movimiento Estratégico en Ferrocarril
5. Fase de Movimiento
6. Fase de Reacción del Defensor
7. Fase de Combate
8. Fase Blitz
9. Fase de Estado Final de Suministro
10. Fase de Explotación de los Blindados

## C. Fases Soviéticas

Como las fases del Eje 1-10

## D. Fase de Victoria

### 7.1 Fase de Guerra Estratégica

Esta fase no es parte del JUEGO BÁSICO. Se añade cuando se juega con la RO 35.0

### 7.2 Fase de Suministro

El jugador activo comprueba cuáles de sus unidades tienen suministro y cuáles no (4.0). Marca cada unidad sin suministro con un barril blanco (vacío) que se coloca en cada unidad.

### 7.3 Fase de Producción

Si pueden actuar como fuente de suministro (4.2), las zonas de recursos del escenario (ej. Fábricas y centros mineros) generan una cantidad determinada de Puntos de Producción (PP) para cada bando por turno (3.6/11.0). Estos PP se pueden usar para reparar unidades en juego con suministro y/o reconstruir unidades destruidas:

- Cada paso **negro** de una unidad cuesta 1 PP.
- Cada paso **blanco** de una unidad cuesta 2 PP.
- Cada paso **rojo** de una unidad cuesta 3 PP.
- Un paso **azul** no se puede reconstruir

El jugador activo puede gastar todos, algunos o ningún PP de su reserva. Los PP que no se gastan se conservan para futuros usos y se guardan en la Casilla de PP Guardados del Contador de Producción del mapa. En ese momento, el jugadora activo comprueba su Plantilla de Batalla del mapa para ver qué refuerzos (nuevas unidades) están disponibles gratis este turno o si hay que eliminar alguna unidad.

### 7.3.1 Llegada de Nuevas Unidades

Salvo que se especifique lo contrario, las unidades reconstruidas y los refuerzos se pueden colocar en una localización, generalmente un hexágono de Ciudad Principal o Fortaleza, de su territorio natal, el cual debe ser capaz de actuar como fuente de suministro amiga (4.2), pero no se permite más de 1 unidad por hexágono (se pueden colocar 2 unidades en todas las capitales

nacionales, Stalingrado y Leningrado).

*Nota: Considera Polonia como "territorio natal" para las unidades italianas.*

Las unidades blindadas deben entrar en una fábrica de blindados (roja). Las unidades aéreas y de paracaidistas deben entrar en una fábrica azul. La Infantería de Marina soviética sólo entra en los astilleros de Sebastopol o Leningrado (fábrica blanca). Las unidades de refuerzo entran al nivel de fuerza indicado en la Plantilla de Batalla del mapa (generalmente a fuerza máxima).

### 7.3.2 Restricciones a los Refuerzos

Los refuerzos y unidades reconstruidas solo pueden colocarse en un hexágono de ciudad que esté conectado a su fuente de suministro principal por ferrocarril o mar y que pueda actuar como una fuente de suministro válida (4.2). Cuando se colocan en ciudades, estas unidades pueden sobrepilarse hasta la Fase de Movimiento. Los refuerzos se retienen si su lugar de llegada está controlado por el enemigo o no es una fuente de suministros válida (4.2).

### 7.3.3 Reteniendo los refuerzos

Los refuerzos que se deban retener, o los que el jugador desee retener voluntariamente, se pueden poner en juego durante la Fase de Producción del jugador de un turno posterior. En este caso se ponen en juego sin penalizaciones ni costes.

### 7.3.4 Desmantelando Unidades

Después de completar toda la producción, el jugador activo puede desmantelar voluntariamente cualquier número de sus unidades con suministro. Estas unidades se pueden reconstruir a partir del próximo turno. Por cada unidad desmantelada, el jugador recibe 1 PP amarillo que pueda gastar a partir de su próxima Fase de Producción.

## 7.4 Fase de Movimiento Estratégico Ferroviario

En esta fase sólo se puede activar el HQ Supremo. El Movimiento Estratégico Ferroviario (MEF) permite el despliegue inmediato de cierta cantidad de tropas desde un área del frente a otra. Es la mejor manera de mover nuevas unidades a la línea del frente. También se usa para concentrar tropas antes de lanzar ofensivas sorpresa en un área poco defendida o reforzar un área amenazada. Los soviéticos pueden hacer un máximo de 5 MEF por turno. El Eje puede hacer un máximo de 4 MEF por turno en la Unión soviética más 1 en Escandinavia (la zona operativa noruega, sueca y finlandesa). Sin embargo, las potencias del Eje pueden hacer un número ilimitado de MEF fuera del territorio soviético, siempre que se pague por ellos como se describe a continuación.

# BLOCKS IN THE EAST



Con cada MEF un jugador puede mover 1 unidad, pero el MEF debe ser pagado con 1 PP amarillo o con 1 Punto de Acción de HQ (3.12/13.0). Para que una unidad pueda realizar movimiento ferroviario debe comenzar el turno en suministro, en un hexágono con una línea férrea y no adyacente a unidades enemigas.

Puede mover cualquier distancia sobre vías férreas propias, pero nunca puede atravesar hexágonos adyacentes a unidades enemigas o finalizar su movimiento adyacente a unidades enemigas.

Después de esta fase, la unidad puede mover con normalidad durante la Fase de Movimiento.

## 7.5 Fase de Movimiento

Las unidades pueden mover solas o juntas en apilamientos que pueden romperse en cualquier momento durante el movimiento. Las unidades se mueven trazando una ruta continua de movimiento a través de la red de hexágonos del mapa.

Los hexágonos tienen que ser contiguos y nunca se pueden saltar.

### 7.5.1 Número de Unidades a Mover

En el JUEGO BÁSICO, el jugador activo puede mover tantas unidades como desee; todas, algunas o ninguna.

### 7.5.2 Orden de Movimiento de Unidades

1. Unidades Terrestres: Primero, el jugador activo mueve sus unidades terrestres durante este paso.

2. Unidades Aéreas: Después, el jugador activo mueve sus unidades aéreas.

Puede mover cualquier número de sus unidades aéreas con suministro a cualquier hexágono ocupado por el enemigo dentro de un radio de 5 (cazas), 10 (bombarderos) o 15 (bombarderos de largo alcance soviéticos) hexágonos de su base aérea, sólo si tienen una fuerza mayor que 0.

Por otra parte, puede mover cualquier número de sus unidades aéreas desde su base actual a una nueva base aérea propia a una distancia del doble de la descrita anteriormente (cambiando de base).

Las unidades aéreas sin suministro sólo pueden cambiar de base y tienen su alcance dividido a la mitad.

### 7.5.3 Coste en Puntos de Movimiento (PM)

Cada unidad tiene un valor de Puntos de Movimiento (PM) dependiendo de su tipo y/o Nivel Tecnológico.

Ejemplo: Una unidad terrestre soviética con TECH 1 tiene 3 PM, mientras que una unidad terrestre alemana con TECH 2 tiene 4 PM.

Una unidad terrestre que entra en un hexágono gasta un número de PM dependiendo del terreno de ese hexágono:

- Llanura (hexágono despejado): 1 PM
- Bosque: 2 PM
- Colinas: 2 PM
- Montañas: 3 PM
- Pantano: 3 PM

*Nota: Cruzar un río no cuesta PM adicionales.*

Las unidades aéreas gastan 1 PM por hexágono al que entran, sin importar el tipo de terreno.

Los PM que no se usan se pierden. No se pueden transferir de una unidad a otra y no se pueden acumular de un turno a otro. Las unidades pueden atravesar hexágonos que contienen unidades propias sin penalización, pagando el coste normal del movimiento por el terreno. Las unidades en movimiento pueden sobreapilar cuando pasan a través de un hexágono con unidades propias (3.10).

El movimiento debe finalizar cuando una UT entra en un hexágono que contiene unidades enemigas. Una UT puede mover a un hexágono dentro de la ZOC de una unidad enemiga, pero las unidades en retirada no pueden hacerlo (7.7.15).

Una unidad aérea puede entrar y/o pasar a través de hexágonos con unidades enemigas sin penalización.

Recuerda: Las unidades sin suministro tienen su Capacidad de Movimiento dividida a la mitad.

### 7.5.4 Hexágonos Prohibidos

Las unidades terrestres no pueden cruzar o entrar en los hexágonos que sólo contienen agua (aunque las unidades aéreas pueden).

Las unidades pueden entrar en hexágonos que cuentan con una porción de tierra y otra de agua (llamados "hexágonos de costa") con un coste de movimiento normal, pero no pueden entrar en los hexágonos parciales del borde del mapa.

Hexágonos Parciales: Los hexágonos parciales no son transitables incluso aunque

en ocasiones dan algún Punto de Producción, como Sverdlovsk.

La última fila de hexágonos transitables del norte es aquella que pasa por Salla. La última columna transitable del este es la que pasa por Magnitogorsk.

*Excepción: Teherán es un hexágono transitable.*

### 7.5.5 Movimiento Atravesando Flechas Rojas

Las flechas rojas son conexiones sobre estrechos y a las Casillas Fuera del Mapa. Mover a través de estas flechas siempre cuesta 3 PM. Si el jugador activo no controla ambos hexágonos conectados, sólo las unidades de clase infantería pueden atravesar dichos hexágonos.

Estrecho de Kerch: Para intentar cruzar el Estrecho de Kerch, el jugador del Eje debe controlar también Sebastopol en el momento de realizar el intento. (Ver el ejemplo de juego para más detalles). No es posible cruzar el Estrecho de Kerch en turnos de meteorología lluviosa (RA 9.2).



### 7.6 Fase de Reacción del Defensor

Después de que el jugador activo ha movido todas sus unidades, el jugador inactivo puede reaccionar moviendo cualquier número de sus unidades aéreas a cualquier hexágono donde tenga lugar una batalla dentro de 5 (cazas), 10 (bombarderos) o 15 (bombarderos de largo alcance soviéticos) hexágonos de sus bases.

Las unidades aéreas que ya están en un hexágono de batalla no pueden mover a otros hexágonos de batalla durante este paso, dado que ya están bajo ataque.

### 7.7 Fase de Combate

Los combates individuales en varios hexágonos de batalla pueden realizarse en cualquier orden determinado por el jugador activo.



# BLOCKS IN THE EAST

Cada combate se debe finalizar completamente antes de que comience el siguiente. Cada unidad capaz de luchar en el combate debe participar en él. Resuelve cada combate individual paso a paso como se describe a continuación, después de que cada jugador haya revelado (tumbándolas) TODAS sus unidades:

## Secuencia de Combate

1. Paso de Combate Aire-Aire (varias rondas, simultáneamente \*)
2. Paso de Disparo Antiaéreo (1 ronda)
3. Paso de Combate Aire-Tierra (1 ronda)
4. Paso de Disparo de Artillería (1 ronda, el atacante primero)
5. Paso de Combate Terrestre (1 ronda, el defensor primero)

\* Los bombarderos estratégicos, sólo 1 ronda

### 7.7.1 Paso de Combate Aire-Aire

Este paso de combate sólo tiene lugar si ambos bandos cuentan con unidades aéreas en el hexágono de la batalla y al menos un bando tiene cazas; de otro modo ve directamente al siguiente paso.

En este paso las unidades aéreas de ambos bandos luchan entre ellas simultáneamente. Como siempre, las unidades aéreas lanzan 1 dado por cada uno de sus pasos. Al comienzo de los escenarios de 1941 y durante varios turnos posteriores, los cazas alemanes impactan con 5 y 6 mientras que todos los demás cazas (y bombarderos alemanes) impactan sólo con 6. ¡Los bombarderos que no son alemanes no tienen potencia de fuego aire-aire!

Los impactos se aplican inmediatamente. Normalmente cada impacto reduce 1 unidad aérea enemiga en 1 paso. Algunas unidades aéreas tienen que sufrir 2 impactos antes de ser reducidas en 1 paso (7.7.8). Después de cada ronda de combate aire-aire un bando puede decidir retirarse de la batalla (primero lo decide el defensor); de otro modo, se produce automáticamente otra ronda de combate aire-aire.

### 7.7.2 Primer Paso de Fuego Antiaéreo

Este paso de combate tiene lugar sólo si un bando tiene todavía unidades aéreas en el hexágono de la batalla. Antes de que estos aviones puedan atacar a las unidades enemigas en tierra, deben ser atacadas desde los cañones antiaéreos de las unidades terrestres y/o "localizaciones".

- Las unidades terrestres lanzan 1 dado por paso.
- Las ciudades principales/fortalezas lanzan 2 dados cada una.
- Las ciudades secundarias o bunkers lanzan 1 dado cada uno.

La potencia de fuego AA de una unidad es igual a su Potencia de Fuego Defensiva (FD).

Al comienzo del juego y durante varios me-

ses posteriores, los bunkers, fortalezas, unidades blindadas alemanas (tanques, tanques ligeros, HQ-Blindados), otros tanques y HQ-Blindados soviéticos impactan con 5 y 6.

Todas las demás unidades terrestres y ciudades sólo impactan con 6.

Los impactos se aplican inmediatamente. Normalmente cada impacto reduce 1 UA enemiga en 1 paso. Algunas UA deben sufrir 2 impactos antes de ser reducidas en 1 paso (7.7.8). Las UA devolverán el fuego en el siguiente paso. ¡Recuerda: las UAT no deben ser reducidas después del fuego AA!

### 7.7.3 Paso de Combate Aire-Tierra

Las UA que sobreviven a las dos fases anteriores son ahora libres de atacar a las UT enemigas. Cada UA lanza 1 dado por paso. Los cazas alemanes y bombarderos soviéticos y de los aliados menores del Eje impactan con 6. Los bombarderos alemanes impactan con 5 y 6. El resto de unidades aéreas no disparan. Los impactos se aplican inmediatamente. Cada impacto reduce 1 unidad terrestre en 1 paso. Algunas unidades terrestres necesitan sufrir 2 impactos antes de ser reducidas en 1 paso (7.7.8).

#### 7.7.3.1 Nota para el Paso de Combate Aire-Tierra:

El ataque Aire-Tierra dura solo 1 ronda, yendo a continuación la Fase de Artillería. Durante la primera ronda de Combate Aire-Aire, los cazas del defensor en su base (de haberlos) deben reaccionar inmediatamente despegando, mientras que los bombarderos del defensor en su base (de haberlos) deben permanecer en tierra durante la primera ronda.

Esta restricción no afecta a los bombarderos del defensor que reaccionan (pues ya están en vuelo).

### 7.7.4 Paso de Fuego de Artillería

La artillería del atacante dispara primero, y la artillería del defensor devuelve el fuego. (Este combate no es simultáneo).

Cada unidad de artillería lanza 1 dado por paso e impacta con 6 al comienzo del juego (la artillería alemana y Mannerheim impactan con 5 y 6).

Los impactos se aplican inmediatamente. Cada impacto reduce 1 unidad terrestre enemiga en 1 paso. Algunas unidades terrestres deben sufrir 2 impactos antes de ser reducidas en 1 paso (7.7.8).

Después de lanzar el dado, una unidad de artillería es reducida inmediatamente en 1 paso (gírala contra las agujas del reloj) para simular el consumo de munición. (La artillería de 4 pasos es reducida a 2 pasos de fuerza después de haber disparado).

Recuerda: La artillería en un hexágono de combate debe disparar. La artillería con 0 pasos ya no puede disparar.

### 7.7.5 Paso de Combate Terrestre

Después de que la artillería del atacante y del defensor ha disparado, disparan el resto de unidades terrestres. Las unidades del defensor disparan primero. (Este combate no es simultáneo).

Cada unidad terrestre lanza 1 dado por paso. Para determinar la potencia de fuego de cada unidad terrestre consulta la Tabla de Nivel Tecnológico. Los impactos se aplican inmediatamente.

Cada impacto reduce 1 unidad terrestre enemiga en 1 paso. Algunas unidades terrestres deben sufrir 2 impactos antes de ser reducidas en 1 paso (7.7.8).

Así concluye una ronda de combate. Se puede luchar en rondas adicionales como se describe en 7.7.12.

### Nota sobre Combate Aire-Aire / Evacuación Aérea

Si una UT del jugador activo (del atacante) entra en un hexágono con base aérea donde solo hay unidades aéreas enemigas en tierra, estas unidades deben evacuar la base inmediatamente: pierden 1 paso y deben volar una base propia disponible a su alcance (de haberla: 7.7.16). Si no pueden completar el movimiento de evacuación, se rinden inmediatamente.



### 7.7.6 Modificadores de Combate: Bonus / Malus

El terreno del hexágono de batalla modifica los valores de la fuerza de combate del atacante y los valores de la potencia de fuego del defensor en las unidades terrestres, añadiendo un Bonus al defensor o un Malus al atacante.

Añadir 1 Bonus significa que la unidad obtiene una potencia de fuego mejor: impacta con una probabilidad más alta de +1.

Ejemplo: Los tanques soviéticos defienden normalmente con 5 y 6. Con 1 Bonus defienden con 4-6. Añadir 1 Malus funciona de forma opuesta y reduce la fuerza de combate de la unidad: la unidad lanza la mitad del número de dados (redondeado hacia abajo).

Las características del terreno afectan a las unidades terrestres atacantes y su potencia de fuego AA, pero no a las unidades de apoyo atacantes (artillería y HQ) o unidades aéreas. Algunas otras, como bunkers y fortalezas, afectan a todas las unidades atacantes (para más detalles, ver el ES-

# BLOCKS IN THE EAST

## ESQUEMA 1: Modificadores de Combate

### Unidades de Combate Terrestres

**Bosques, Colinas, Montañas, Pantanos:** Todas las UCT atacantes (y sus AA) tienen 1 Malus.



**Ríos:** En la primera ronda de combate, todas las UCT (y sus AA) atacando a través de río tienen 1 Malus, y si todas las UT están cruzando un río, las UCT defensoras, pero no sus AA, reciben 1 Bonus.

**Ciudades Principales:** Todas las UCT atacantes (y sus AA) tienen 1 Malus y todas las UCT defensoras (salvo AA) reciben 1 Bonus.

**Flechas rojas, Estrechos:** En la primera ronda de combate, todas las UCT (y sus AA) atacando a través de Flechas Rojas tienen 2 Malus y, si TODAS las UT atacantes cruzan el estrecho, todas las UCT defensoras (salvo AA) tienen 1 Bonus.



*Recuerda: Si el jugador activo no controla ambos hexágonos conectados, sólo las unidades de clase infantería pueden cruzar esos hexágonos (7.5.5).*

**Llanuras (terreno despejado), Lugares de Batallas Históricas, Ciudades Secundarias:** Estos hexágonos no tienen modificadores pero el terreno que contienen sí.

*Ejemplo: Un hexágono de Ciudad Menor que también tiene bosque causaría los mismos modificadores que un hexágono de bosque.*

### Todas las Unidades

**Fortalezas:** Tanto Leningrado como Oranienbaum y Sebastopol son hexágonos de Fortaleza muy difíciles de conquistar si están bien defendidos. Todas las UT y UA atacantes tienen 2 Malus (su fuerza de combate reducida a un cuarto), todas las UCT defensoras (salvo AA) reciben 2 Bonus.



Al Cañón Pesado de Asedio Gustav alemán no le afecta ningún Malus cuando ataca un hexágono de Fortaleza. Al contrario, recibe 1 Bonus (26.0) y puede sobreapilarse.

Si una Fortaleza cae en manos enemigas, se convierte inmediatamente en un bunker y no se puede reconstruir en BITE.

**Bunkers** (Hanko, Tatarenwall en Armjiansk, Solone Ozero): Aunque se construyeron muchos tipos diferentes de trincheras y fortificaciones durante toda la guerra en el Frente Oriental, sólo se usan algunos en el juego. Todas las UT y UA atacantes tienen 1 Malus, mientras que todas las UCT defensoras (salvo AA) reciben 1 Bonus.



Al Cañón Pesado de Asedio Gustav alemán no le afecta ningún Malus cuando ataca un hexágono de Bunker. Al contrario, recibe 1 Bonus (26.0) y puede sobreapilarse.

Si un bunker cae en manos enemigas, es destruido inmediatamente y no se puede reconstruir en BITE.

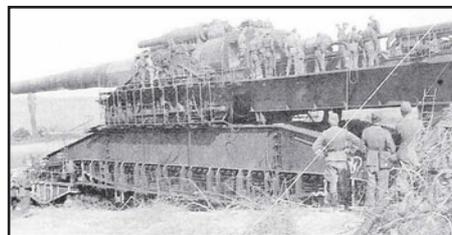
*Nota: El hexágono de Solone Ozero es un hexágono de bunker y al mismo tiempo un hexágono de pantano.*

QUEMA 1 o la Tabla de Modificadores de Terreno del mapa de juego). El combate Aire-Aire tiene lugar en el cielo y por tanto no le afecta el terreno. Al combate Aire-Tierra tampoco le afecta el terreno (pero sí le afectan el mal tiempo y el reconocimiento aéreo cuando se juega el JUEGO AVANZADO). Por lo general, el terreno sólo afecta al combate terrestre y la potencia de fuego AA. Hay otros casos en los que se suman Bonus y Malus (ver RA o RO).

Cuando se dan para la misma unidad al mismo tiempo, los jugadores pueden acordar que un Bonus anula un Malus y viceversa. (Este acuerdo deben tomarlo los dos jugadores al comenzar la partida y se conserva a lo largo del juego). Ejemplo: Un cuerpo de montaña con TECH 1 y 4 pasos que ataca en un hexágono de montaña recibe 1 Malus y un Bonus. En vez de lanzar 2 dados a 5 y 6 puede lanzar sus 4 dados a 6.

### 7.7.7 Modificadores Acumulativos

Todos los modificadores son acumulativos. *Ejemplo 1: Una unidad de tanques alemán de 5 pasos ataca normalmente con 5 dados. Si tiene un Malus, lanzan la mitad de los dados redondeados hacia abajo: 2 dados. Si tiene 2 Malus, por ejemplo por atacar en un hexágono de bosque y al mismo tiempo cruzar un río, su fuerza de combate se reduce a un cuarto y por tanto se queda en 1 (el mínimo).*



*Ejemplo 2: Una unidad de infantería con TECH 1 defendiendo impacta con 6. Si defiende en un hexágono de bosque que también es una Ciudad Principal y está pasando un río, recibe 1 Bonus por el río más 1 Bonus por la ciudad principal y por lo tanto impacta con 4-6.*

*En el mismo ejemplo, el atacante obtiene un Malus por el río, 1 Malus por el bosque y 1 Malus por la ciudad principal.*

Agregando dados: Si 2 o más unidades en el mismo hexágono de batalla tienen el mismo Malus al mismo tiempo, primero suman sus pasos y dividen a la mitad el total. Si el resultado le permite al jugador lanzar 1 dado más que de haberse calculado el Malus individualmente para cada unidad, este dado de más lo lanza la unidad más débil de las participantes.

*Ejemplo: Una unidad blindada alemana de 3 pasos impacta con 5-6 y una unidad de infantería impacta con 6. Si ambas ata-*

*can juntas en un hexágono de bosque (1 Malus), lanzan 3 dados ([3+3]/2) y no sólo 2 (3/2 + 3/2, ambos redondeados hacia abajo). 1 de los dados impacta con 5-6, los otros 2 impactan con 6.*

### 7.7.8 Impactos

Los impactos se indican rotando la unidad en dirección contraria a las agujas del reloj tantas veces como impactos recibe. Por tanto, los impactos reducen tanto los pasos como la fuerza de combate de la unidad. Algunas unidades necesitan 2 impactos para ser reducidas 1 paso. Si dicha unidad recibe un impacto que no le reduce un paso, este impacto se marca con un dado o un giro a medias (45°) y lo arrastra en las siguientes rondas del mismo combate. Cuando la unidad recibe el siguiente impacto es reducida en 1 paso.

### 7.7.9 Repartiendo Impactos

Salvo que un bando sólo tenga una unidad involucrada en el combate, los impactos pueden repartirse entre diferentes unidades. Las unidades más fuertes siempre deben reducirse primero. Si dos unidades tienen la misma fuerza, el propietario elige.

### 7.7.10 Eliminando Unidades

Una unidad de combate se elimina y quita del tablero cuando el número de impactos que ha recibido iguala o supera los pasos de la unidad.

*Ejemplo: Si una unidad de infantería de 1 paso recibe 1 impacto es eliminada inmediatamente.*

La mayoría de unidades de apoyo con paso 0 (como la artillería y algunas otras) no pueden eliminarse de esta forma. Permanecen en juego hasta que entran en combate solas con UCT enemigas.

### 7.7.11 Asignando el Exceso de Impactos

Si las unidades de un bando involucradas en un combate han sido eliminadas y quedan impactos por asignar, todos los impactos y "medio impactos" en exceso se pierden al final del combate en este hexágono de batalla.

### 7.7.12 Rondas de Combate Adicionales

Salvo que las unidades involucradas de uno o los dos bandos sean eliminadas, o un bando decida retirarse (siempre decide primero el defensor), los jugadores tienen que combatir en una ronda de combate adicional, comenzando desde el Paso de Disparo Antiaéreo 7.7.2.

Las rondas de combate posteriores siguen el mismo procedimiento y reglas que la primera ronda de combate, cada una empezando desde el Paso de Disparo Antiaéreo.

### 7.7.13 Retiradas

Después de completar cualquier Paso de Combate, primero el defensor y después

el atacante, tienen la posibilidad de elegir retirar cualquier número de sus UA fuera del hexágono de batalla, mientras que las UT SOLO pueden retirarse del combate después del Paso de Combate Terrestre. Si ningún bando se retira se producirá otra ronda de combate.

#### 7.7.14 Movimiento de Retirada

El jugador propietario mueve una UT en retirada a un hexágono adyacente y una UA en retirada a un hexágono de base aérea dentro de su alcance.

Si hay varias unidades retirándose, pueden repartirse entre distintos hexágonos adyacentes (o bases aéreas), siempre que todos los "hexágonos de retirada" cumplan 7.7.15-16.

Las unidades sólo se retiran a hexágonos seguros. Ninguna unidad puede retirarse a una ZOC enemiga o a hexágonos parciales del borde del mapa.

El movimiento de retirada es "gratis" —no cuesta PM.

#### 7.7.15 Retirada de Unidades Terrestres

Para las UT, el hexágono de retirada adyacente:

a. debe estar en una dirección desde el hexágono de batalla donde, si la unidad continuase moviendo en esa dirección la distancia necesaria, podría acabar alcanzado una fuente de suministro sin pasar por:

- un hexágono sólo de agua,
- una ZOC enemiga (eZOC),
- una ciudad controlada por el enemigo,
- un hexágono ocupado por una unidad enemiga (incluso si esta unidad enemiga es un avión realizando una misión aérea),
- otro hexágono de batalla.

o el hexágono de retirada adyacente...

b. puede ser un hexágono en cualquier dirección que contenga sólo unidades propias o una ciudad propia (principal o secundaria, o fortaleza).

Si no se reúne ninguna de estas dos condiciones, la unidad es eliminada inmediatamente.

#### 7.7.16 Retirada de Unidades Aéreas

Las unidades aéreas se retiran a un hexágono de base aérea dentro de su alcance (5 hexágonos para los cazas, 10 hexágonos para los bombarderos y 15 hexágonos para los bombarderos de largo alcance soviéticos). Si no pueden alcanzar un hexágono de base aérea son eliminadas inmediatamente.

#### 7.7.17 Retirada Sobreapilando

Las unidades no se pueden sobreapilar debido a su retirada.

Las UT y UA que no pueden llegar a un hexágono de retirada válido son eliminadas inmediatamente.

#### 7.7.18 Unidades Participantes en Retiradas

Las UA pueden retirarse fuera del hexágono de batalla después de cualquier Paso de Combate, mientras que las UT SÓLO pueden retirarse del combate después del Paso de Combate de Tierra.

En combate tanto aéreo como terrestre, el atacante y/o defensor puede retirar algunas o todas las unidades después de cada ronda de combate.

El defensor siempre elige primero, a continuación el atacante elige permanecer o retirarse.

*Recuerda: Cualquier unidad que elige retirarse y no es capaz de hacerlo es eliminada.*

#### 7.8 Fase Blitz

La Blitz es la mejor forma de perseguir y golpear a las unidades que sobreviven y escapan con éxito del primer ataque.

Sólo las unidades blindadas que han atacado en la Fase de Combate pueden hacer Blitz.



Los tanques y HQ Blindados soviéticos, así como las unidades blindadas alemanas (tanques, tanques ligeros y HQ Blindados), pueden gastar 1 PM adicional para mover a un hexágono adyacente, incluso si está ocupado por el enemigo (en ese caso habrá un nuevo combate: el Combate Blitz).

Los tanques ligeros soviéticos deben alcanzar TECH 2 para tener esta capacidad. Las unidades aéreas y de artillería con TECH 2 involucradas en el primer combate pueden seguir a las unidades blindadas en su persecución.

El atacante puede ejecutar el movimiento Blitz y el combate en el orden que desee. Puede mover las unidades realizando Blitz a cualquier hexágono(s) vacío u ocupado por el enemigo que quiera, siempre que sea pagando un 1 PM adicional por unidad. Un ataque Blitz se resuelve como un ataque normal salvo en que el jugador pasivo no puede reaccionar con sus UA (aunque sí puede con las unidades en Reserva: RO 31.0).

No se puede hacer Blitz en turnos de mal tiempo (dado que entrar en un hexágono ya no cuesta 1 PM).

#### 7.8.1 Regreso a la Base de las Unidades Aéreas

Al final de esta fase, todas las UA que han

participado en combates y han sobrevivido deben volver a una base como se describe en 7.7.16 (primero el defensor).

Una vez completada, no deberia haber ningún hexágono de base aérea conteniendo más de 1 UA. Si no es posible, el jugador propietario debe eliminar cualquier UA en exceso.

#### 7.9 Fase de Estado Final del Suministro

Cualquier unidad marcada "Sin suministro" con un barril blanco en la Fase de Suministro (7.2) debe comprobar el suministro de nuevo. Si la unidad tiene suministro elimina el barril blanco. Si la unidad sigue sin suministro se rinde y es eliminada del mapa junto con el barril blanco (4.5).

*Nota: Las unidades con Paso 0 y la infantería estática no se rinden y deben ser atacadas/destruidas.*

En el JUEGO BASICO, el jugador pasivo gana 1 PP amarillo por cada unidad del enemigo que se rinda. En el JUEGO AVANZADO, el color del PP depende del tipo de unidad que se rinda.



#### 7.10 Fase de Explotación de los Blindados

La Fase de Explotación de los Blindados consiste en mover las unidades blindadas del jugador activo (y no otras unidades) por segunda vez durante el turno.

Durante los turnos de 1941 sólo pueden realizar explotación los tanques y HQ-Blindados soviéticos además de todas las unidades blindadas alemanas (tanques, tanques ligeros y HQ-Blindados). (Los tanques ligeros soviéticos necesitan alcanzar TECH 2 para ganar la misma ventaja que los alemanes. Este evento está programado para que ocurra en noviembre de 1942).

Una unidad debe estar con suministro al comienzo de la fase para poder mover. (La unidad puede estar sin suministro durante o después de esta fase, pero no al comienzo). Comprueba el suministro normalmente y marca cualquier unidad blindada sin suministro con un barril blanco "Sin suministro", aunque ninguna unidad blindada va a ser eliminada si continúa sin suministro al final de la Fase de Explotación. Las unidades blindadas con suministro mueven normalmente, exactamente igual que durante la Fase de Movimiento, usando sus Puntos

de Movimiento al completo. Sin embargo, no pueden iniciar nuevos combates, y por ello, no pueden entrar en un hexágono que contenga una unidad enemiga. Ahora elimina los barriles blancos (de haberlos).

### 7.11 Fase de Victoria

Comprueba las Condiciones de Victoria del escenario y las Condiciones de Rendición. Aplícalas inmediatamente.

Los alemanes, finlandeses, rumanos, húngaros y eslovacos se rinden si su capital está bajo control enemigo: comprueba el control de Berlín, Helsinki, Bucarest, Budapest y Bratislava, y si se da el caso, elimina permanentemente del mapa a todas las unidades de la potencia del Eje que se rinda.

Comprueba también durante esta fase los términos de rendición especiales de Finlandia (5.5).

En el JUEGO BASICO, Italia se rinde en septiembre de 1943.

Los soviéticos se rinden bajo las condiciones especiales descritas en la campaña (SBE9).

Si Alemania se rinde, la partida finaliza inmediatamente con una victoria decisiva soviética (Muerte Súbita).

Al final de esta fase, avanza el Marcador de Turno en el Contador de Turnos hasta el siguiente espacio.

## JUEGO AVANZADO

### 8.0 ZOC

La ZOC no se extiende a través de ríos que no estén helados ni dentro de una ciudad principal, bunker o fortaleza (incluso si no están ocupados por unidades enemigas), salvo si la ciudad principal/bunker/fortaleza está vacía y completamente rodeada por unidades propias/ZOCs.

### 9.0 METEOROLOGÍA

La mayoría de los turnos tienen una meteorología prefijada: bueno = soleado, malo = lluvia o nieve. Los meses de mayo y octubre necesitan de una tirada de dado para determinar si hará buen o mal tiempo (lluvia). El jugador soviético hace la tirada de meteorología:

1-3: bueno      4-6: malo (lluvia)



### 9.1 Efectos de la Meteorología en las Líneas de Suministro

El mal tiempo reduce todas las líneas de suministro a 2 hexágonos.

### 9.2 Efectos de la Meteorología en el Movimiento

El mal tiempo prohíbe la Blitz y afecta al movimiento:

**Lluvia:** Todos los hexágonos cuestan 3 PM y no es posible cruzar el Estrecho de Kerch. Las unidades aéreas no pueden realizar misiones de combate en turnos de lluvia, pero pueden cambiar de base. Sin embargo, sigue siendo posible realizar intentos de reconocimiento aéreo (RO 19.0).

**Nieve:** Los hexágonos de llanura, bosque y pantano cuestan 2 PM, los de colina y montaña 3 PM.



Todos los puertos del Mar Blanco, el Golfo de Botnia, el Golfo de Finlandia y el Mar de Azov están helados durante los turnos de nieve. Están indicados con un ancla blanca. Están prohibidas las siguientes acciones/actividades en esas aguas y entre puertos helados (tanto desde donde zarpan como donde arriban):

- Cualquier tipo de movimiento naval (RO 18.0).
- Transporte marítimo de recursos (PP).
- Suministro

### 9.3 Efectos de la Meteorología en el Combate

**Lluvia:** Durante los turnos de lluvia, las unidades aéreas no pueden realizar ninguna misión de ataque, aunque son libres de cambiar de base.

Todas las UCT atacantes y AA defensoras tienen 1 Malus.

Todas las UCT defensoras reciben un 1 Bonus.

No afecta a las UAT.

**Nieve:** Durante los turnos de nieve, los cielos no están despejados. Por lo tanto, todas las UA, los AA y todas las UCT atacantes tienen 1 Malus.

No afecta a las UAT.

Los ríos se consideran helados y no tienen efecto en el combate ni para el atacante ni para el defensor.

*Recuerda: Todas las unidades finlandesas y soviéticas, y las unidades de montaña del Eje, no sufren penalizaciones en el combate por el tiempo nivoso, pero siguen sufrien-*

*do las penalizaciones para el movimiento y el suministro.*



### 10.0 UNIDADES DE ELITE

Tanto los soviéticos como los alemanes tienen unidades de elite.

Estas unidades estaban muy entrenadas y muy bien equipadas con las mejores armas disponibles. Además, su moral era muy alta y estaban lideradas por los mejores comandantes.



#### Unidades de elite alemanas:

- 22ª División de Infantería Aerotransportada
- 7ª División Aérea
- El Cuerpo de Tanques Großdeutschland (GD)
- El Cuerpo de Tanques "Hermann Göring" (HG)
- Todas las unidades de las SS.



#### Unidades de elite soviéticas:

- Todas las unidades de la Guardia (Sowjetskaja gwardija)
- Todas las unidades de Infantería de Marina

Las unidades de la Guardia soviética y las unidades alemanas GD/HG/SS tienen 1 Bonus cuando atacan, mientras que la Infantería de Marina soviética, la 22ª Aerotransportada y 7ª División Aérea (y su AA) alemanas tienen 1 Bonus cuando defienden.

Las unidades de la Guardia soviética también son formaciones completamente motorizadas que tienen 4 PM desde el comienzo en vez de 3 PM (por tanto las unidades de Caballería de la Guardia tienen 5 PM). La Guardia soviética puede ser reparada durante el juego, pero no se puede reconstruir cuando es destruida.

# BLOCKS IN THE EAST



## 11.0 PRODUCCIÓN AVANZADA



Cuando se usan las Reglas de Producción Avanzada, los jugadores reciben recursos adicionales (algunos PP amarillos más) y también PP de blindados (rojos), aviones (azules), navales (blancos) y petróleo (negros).

*Nota: Mientras que casi todos los PP se representan con cubos de madera de diferentes colores, el petróleo se representa con cilindros de plástico negros. Los PP blancos no se usan en BITE.*

Consulta los escenarios para más detalles sobre cuántos PP recibe cada jugador cada turno.

Sin embargo, para reparar o reconstruir una unidad de clase infantería, no hay diferencias respecto a las Reglas de Producción Básicas. Por el contrario, para reparar o reconstruir unidades blindadas, aéreas, navales y HQ, por cada 1 PP amarillo genérico se gasta 1 PP rojo, azul, blanco o negro adicional:

• Infantería: 1 Amarillo	■
• Blindado: 1 Amarillo + 1 Rojo	■ ■
• Aérea: 1 Amarillo + 1 Azul	■ ■
• Naval/Marines: 1 Amarillo + 1 Blanco	■ ■
• HQ: 1 Amarillo + 1 Negro	■ ■

*Recuerda: Los pasos negros cuestan 1 PP, los pasos blancos 2 PP y los rojos 3 PP de cada tipo, los pasos azules siguen sin poder repararse o reconstruirse.*

### 11.1 Centros de Población, Mineros y Petrolíferos

**Los Centros de Población** son ciudades principales con áreas muy urbanizadas que proporcionan gran cantidad de recursos humanos para el reclutamiento del ejército y el trabajo en las fábricas.

Ejemplo: Leningrado tiene 2 "Mano de Obra" por lo que produce 2 PP amarillos cada turno.

**Los Centros Mineros** (icono de una vagoneta) son minas donde se extraen recursos naturales como carbón, hierro, cobre, níquel y bauxita para la producción de armamento.

*Ejemplo: Kerch produce 1 PP amarillo cada turno.*

**Los Centros Petrolíferos** (icono de torre de extracción) son campos petrolíferos y/o plantas de hidrogenación alemanas donde se extrae petróleo.

*Ejemplo: Los campos petrolíferos de Maykop producen 5 PP negros cada turno.*

### 11.2 FÁBRICAS

Hay 4 tipos de fábricas en BITE:

• **Fábricas de blindados** (rojas): construyen tanques ligeros, tanques y HQ-Blindados.

*Ejemplo: Las fábricas de Leningrado producen 3 PP rojos cada turno.*

• **Fábricas de aviones** (azules): construyen cazas, bombarderos, tropas aerotransportadas y HQ-Aéreos.

*Ejemplo: Las fábricas de Moscú producen 3 PP azules cada turno.*

• **Astilleros** (blancos): construyen flotas, infantería de marina y HQ-Navales.

*Ejemplo: Los astilleros de Oranienbaum producen 1 PP blanco cada turno.*

*Nota: los astilleros no tienen ninguna función en BITE.*

• **Planta de Hidrogenación** (negras, sólo en Alemania): son plantas donde se produce el combustible sintético alemán. Sólo los alemanes tienen la capacidad de construir este tipo de plantas.

*Ejemplo: Las plantas de hidrogenación de Police producen 2 PP negros cada turno.*

*Nota: Sólo las fábricas representadas en el mapa dentro de un círculo están listas y producen recursos.*

Las potencias menores del Eje pueden comprar y colocar una unidad blindada/aérea en su capital, incluso si no tienen una fábrica roja/azul.



**Puntos de Producción:** pueden guardarse de un turno a otro, pero cada uno de los PP rojo, azul, blanco y/o negro debe guardarse siempre junto a 1 PP amarillo.

Por ello, si un jugador tiene PPs de otro color que no sea el amarillo (por ejemplo 2 azules) debe descartarlos sin poder usarse. Para poder recibir y usar un PP, el centro de recursos debe estar con suministro por ferrocarril o ruta marítima conectada a la fuente de suministro principal.

Sólo los alemanes, como líderes del Eje, pueden recibir y usar PP capturados (esto

es, Petsamo).

*Nota: Los partisanos soviéticos en un centro de recursos, en un puerto o en un hexágono de ferrocarril pueden bloquear el transporte de PP desde/hacia los centros de producción (29.0).*

### 11.3 Tirada de Dado por Minas

Si un PP está conectado a la fuente de suministro principal únicamente por una ruta marítima azul a través de aguas minadas (Mar de Azov, Mar Negro, Golfo de Finlandia), se debe hacer una Tirada de Dado por Minas:

• 1-5: El transporte tiene éxito, se recibe el PP.

• 6: El transporte falla, se pierde el PP.

*Ejemplo: En junio de 1942, el jugador del Eje controla el centro minero de Kerch. Sin embargo, se coloca un partisano soviético en el hexágono de ferrocarril al sur de Solone Ozero que evita que el PP esté conectado por vía férrea a Berlín. Por otro lado, aunque el puerto de Kerch no está helado en junio, no es un puerto principal (Sebastopol lo es) por lo que el jugador del Eje no puede transportar el PP por mar.*

*Si el Eje hubiese controlado Sebastopol habría habido transporte por mar y Tirada de Dado por Minas: con un resultado de 6 el PP se habría perdido para este turno, de otro modo habría sido transportado con éxito a Berlín.*

## 12.0 SUMINISTRO AVANZADO

### 12.1 Suministro de Asedio: Capitales y Puertos

Las unidades en puertos (máximo 1 unidad en puertos secundarios, 4 unidades en puertos principales y 5 unidades en Cabezas de playa) o en sus propias capitales (máximo 4) que están completamente rodeadas por unidades enemigas y/o ZOC enemigas están con suministro de asedio.

Estas unidades se marcan como "Sin suministro" y no pueden repararse, pero al finalizar el turno pierden 1 paso en lugar de rendirse.

Una vez que sólo les resta el último paso, se rinden como el resto de unidades.

*Nota: Las unidades con paso 0 y la infantería estática no se rinden y deben ser atacadas/destruidas.*

### 12.2 Suministro de Fortaleza: Sebastopol

Las unidades asediadas en la fortaleza de Sebastopol se marcan como "Sin suministro" y se tratan como al resto de unidades sin suministro: no se pueden reparar ni pueden atacar, y tienen sus PM divididos a la mitad. Pero no pierden pasos al final del turno y no tienen que rendirse.

*Consejo: Se puede poner bajo asedio a Sebastopol para evitar que se puedan reconstruir las unidades asediadas.*

## 12.3 Suministro de Fortaleza: Leningrado y Oranienbaum

(Sitio de Leningrado)

Leningrado fue asediado por el Eje, pero la ciudad tuvo éxito durante 900 días con una dolorosa resistencia, gracias a la ruta de suministro especial del Camino de la Vida a través del lago Ladoga.

Leningrado/Oranienbaum están asediados (hexágonos del Sitio de Leningrado: trata estos 2 hexágonos como si fuesen 1 solo para este propósito) cuando todos los hexágonos adyacentes están controlados por el Eje o en una ZOC del Eje.

Pero si Leningrado puede trazar una línea de suministro válida a través del lago Ladoga a Volkhov y desde Volkhov por ferrocarril a Siberia, estos hexágonos asediados se consideran con el Suministro de Fortaleza especial de Leningrado.

El Camino de la Vida siempre está en servicio, incluso durante los turnos de nieve (aunque los PP de Leningrado no pueden transitar por puertos helados, como siempre).

Las unidades soviéticas en los hexágonos de Leningrado/Oranienbaum que son suministradas a través del Camino de la Vida se marcan como "Sin suministro" y se tratan como al resto de unidades sin suministro: no pueden atacar y tienen sus PM divididos a la mitad, pero se pueden reparar y se pueden construir nuevas unidades en Leningrado usando solo los PP amarillos y rojos de Leningrado. Sin embargo, estas unidades sin suministro ni pierden pasos al final del turno ni tienen que rendirse. Si se pierde el Camino de la Vida todas las unidades suministradas por Leningrado y Oranienbaum se consideran que están con Suministro de asedio (12.1).



## 12.4 Mejora de Habilidad de Ataque "Sin suministro" en Unidades Terrestres con TECH 2 y 3

Las unidades terrestres con TECH 1 sin suministro siguen sufriendo las penalizaciones descritas en las REGLAS BÁSICAS (4.4).

Por el contrario, las unidades mejor equipadas y entrenadas eran capaces de afrontar mejor esta situación.

*Ejemplo: El 6º Ejército alemán, rodeado en Stalingrado desde finales de noviembre de 1942, fue capaz de luchar hasta febrero de 1943.*

Las unidades terrestres con TECH 2 y 3 marcadas con un barril "Sin suministro" tienen sus PM divididos a la mitad pero pueden hacer un Ataque Desesperado con la intención de romper las líneas enemigas y restaurar su suministro.

### 12.4.1 Ataque Desesperado

Un Ataque Desesperado es la única manera de que las unidades terrestres con TECH 2 y 3 sin suministro puedan atacar: atacan normalmente, pero si no logran limpiar el hexágono después de la primera ronda de combate se rinden inmediatamente.

Las unidades blindadas "Sin suministro" pueden intentar un Ataque Desesperado incluso sin una activación extra de HQ (13.0). ¡Este es el único caso en el que la artillería y otras unidades con paso 0 deben rendirse!

### 12.5 Rendición

En BITE, una unidad que se rinde proporciona PP al oponente: una unidad de clase infantería, al igual que una unidad naval (blanca), proporciona 1 PP amarillo cada una, mientras que el resto de unidades proporcionan 1 PP amarillo más 1 PP que depende del tipo de unidad que se rinde: rojo, azul o negro (11.0).



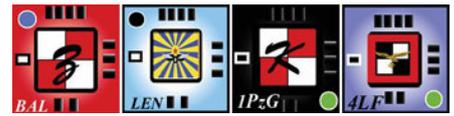
## 13.0 HQ, COMBUSTIBLE, MOVIMIENTO

Las unidades blindadas y aéreas necesitan una gran cantidad de combustible para mover y combatir con total eficiencia. Este combustible lo proporciona un HQ-Blindado o HQ-Aéreo adecuado que se activa con este propósito.

El jugador activo puede activar su HQ en cualquier momento que lo desee.



## 13.1 HQ adecuado



El HQ-Blindado (rojo para los soviéticos, negro para los alemanes) sólo mueve unidades blindadas, mientras que el HQ-Aéreo (azul tanto para la Luftwaffe alemana como la VVS soviética) sólo mueve unidades aéreas.

*Recuerda: Para el jugador del Eje, los HQ-Blindado y HQ-Aéreo de las potencias del Eje no pueden mover unidades de diferentes nacionalidades. Sólo el FHQ alemán puede mover todas las unidades del EJE de cualquier tipo y nacionalidad, pero en un número limitado (13.8.2).*

## 13.2 Suministro de las unidades blindadas y aéreas

Las unidades blindadas (tanques, tanques ligeros, y también los HQ-Blindados no activados) y unidades aéreas (cazas y bombarderos) sólo están con suministro completo si el jugador activa un HQ apropiado revelándolo (poniéndolo bocarriba). En este caso, pueden mover todos sus PM y atacar con normalidad.

## 13.3 Alcance del HQ

Para mover todos sus PM y atacar, una unidad debe estar dentro de un alcance de un máximo de 5 hexágonos desde el HQ táctico apropiado activado (o bien ordenadas directamente desde un HQ estratégico).

Estos hexágonos deben ser amigos (¡no en ZOC de unidades enemigas!). No pueden ser hexágonos de aguas profundas.

El jugador activo puede mover un HQ hasta su capacidad de movimiento completa y en ese momento activarlo.

El jugador inactivo puede activar su HQ-Aéreo (si no está en una batalla) en la Fase de Reacción del defensor (7.6) para poner en vuelo sus unidades aéreas, pero no puede mover el HQ: cada HQ del jugador inactivo debe activarse en el hexágono en el que se encuentra.

En turnos de mal tiempo, el radio del HQ se reduce a 3 hexágonos.

## 13.4 Número de Unidades a Mover

Los jugadores pueden mover un número de unidades igual a la cantidad de barriles de combustible del HQ (Puntos de Acción).

*Ejemplo: Un HQ de 4 pasos/combustible tiene 4 Puntos de Acción. Por lo tanto puede mover un máximo de 4 unidades.*

## 13.5 Suministro Limitado

Sin la activación de un HQ, todas las unidades blindadas se considera que están con suministro limitado: no pueden atacar y tienen la mitad de sus PM.

# BLOCKS IN THE EAST

Una unidad blindada con suministro limitado sólo puede intentar un Ataque Desesperado si también está "Sin suministro". En este caso, las unidades tienen su valor de PM reducido a la cuarta parte, y si falla al intentar limpiar el hexágono de la batalla después de la primera ronda de combate, se debe rendir inmediatamente a las fuerzas enemigas.



Las unidades aéreas necesitan la activación de un HQ para el movimiento de combate pero no para cambiar de base.

Mando Mínimo: Si un HQ está marcado como "Sin suministro", aún se puede activar pero funciona con la mitad de eficiencia. (En cualquier caso, un HQ sin suministro siempre puede mover 1 unidad).

*Ejemplo: Un HQ de 4 pasos/combustible sin suministro sólo puede mover 2 unidades. Un HQ de 3 pasos/combustible sin suministro sólo puede mover 1 unidad.*

## 13.6 Desactivación de HQ

Al final de la Fase Blitz, cada HQ activado debe ser desactivado reduciéndolo en 1 paso y ocultándolo de nuevo.

Los HQ de 1 paso activados se eliminan del juego cuando se desactivan. Se pueden reconstruir en turnos posteriores.

## 13.7 Haciendo Blitz y Explotación

Las unidades blindadas, aéreas y de artillería pueden hacer Blitz sin una activación extra de HQ.

En la Fase de Explotación de los Blindados, se requiere de la activación de un HQ Blindado (¡no el HQ Nacional Supremo!) para mover unidades blindadas.

Por este motivo, las unidades blindadas húngaras y rumanas no pueden mover en esta fase, salvo si fueron puestas en la Reserva (RO 31.0) durante la Fase de Movimiento.

## 13.8 HQ Estratégico

Los HQ Nacionales Supremos (Stavka soviético, FHQ alemán y los HQ de las demás potencias del Eje 13.8.3) y el HQ de la marina soviética (ver 18.0) son HQ estratégicos, por tanto tienen un rango de mando ilimitado (ignoran el límite de 13.3) y habilidades especiales. Su activación tiene lugar en la FASE MEF, y una vez activados pueden realizar un número de acciones igual a

sus Puntos de Acción.

### 13.8.1 Stavka soviético



El Stavka (Mando Principal de las Fuerzas Armadas) era el Alto Mando soviético. Se puede activar para realizar un número de acciones especiales igual a sus pasos. Las acciones se escogen de entre las siguientes, pero no se puede realizar más de 1 acción de cada tipo por activación:

- Mover 1 unidad blindada como si tuviese suministro completo.
- Mover 1 unidad aérea como si tuviese suministro completo.
- Mover 1 unidad sin suministro como si estuviese con suministro completo.
- Hacer 1 MEF gratis (7.4).
- Hacer 1 movimiento naval (RO 18.0).
- Lanzar un ataque aerotransportado (paracaidistas y planeadores) (RO 23.0).
- Poner 1 UT en la Reserva (Motorización 31.0)

El Stavka se pone en Moscú y nunca puede abandonarlo. Si Moscú cae, el Stavka es eliminado y se puede reconstruir en Chelyabinsk.

Si Moscú no tiene suministro o ha caído, a la capacidad de MEF soviética se le resta 1 para pasar de 5 a 4.

### 13.8.2 FHQ alemán



El FHQ (Führerhauptquartier) era el Alto Mando de la Wehrmacht alemana en cooperación con el OKW, OKH, OKL y OKM. Incluso siendo un HQ Nacional Supremo, tiene reglas diferentes para simular sus operaciones y acciones simultáneas en los otros grandes teatros de la Segunda Guerra Mundial (África, Atlántico, Europa Occidental).

Debe activarse cada turno al comienzo del mismo y se debe reparar en cada Fase de Producción antes que cualquier otra unidad. Por lo tanto, el FHQ siempre se activa a su máxima fuerza (4), pero sólo puede realizar 2 acciones especiales diferentes de las listadas anteriormente. El FHQ se coloca en Rastenburg (Prusia Oriental) y no puede abandonar su hexágono. Si los soviéticos entran en cualquier hexágono de Alemania, el FHQ se recoloca inmediatamente en Berlín sin coste alguno. Permanece en Berlín hasta el final de la partida.

*Nota: En este caso se activa automáticamente El evento Volkssturm (RO 28.0).*



### 13.8.3 HQs de Potencias del Eje: Gariboldi (Italia), Mannerheim (Finlandia), Antonescu (Rumania) y Szombathelyi (Hungría).

Los HQ de los líderes militares de los Aliados Menores del Eje e Italia operan igual que lo hace el Stavka. (También tienen 1 intento de reconocimiento aéreo si se juega con Reconocimiento Aéreo: RO 19.0).

Sólo se pueden usar para mover sus propias unidades, no a las unidades de otras naciones aliadas.

**Mando Combinado del Eje:** Una vez activado, el FHQ también puede mover las unidades de los aliados de Alemania. El caso inverso no es posible.

*Ejemplo: El FHQ puede mover una unidad italiana pero Mannerheim no puede mover una unidad alemana o italiana.*

## REGLAS OPCIONALES

### 14.0 NUEVOS MODIFICADORES DEL TERRENO

**Montañas:** Las unidades de clase blindados (tanques ligeros, tanques y HQ-Blindados) no tienen permitido moverse en hexágonos de montaña.

Además, sólo las unidades de montaña pueden entrar en los hexágonos de montaña durante los turnos de mal tiempo. Por otra parte, las unidades de montaña gastan 1 PM menos cuando entran en un hexágono de montaña o colina. Las unidades de montaña (pero no sus AA) reciben 1 Bonus cuando defienden e ignoran el Malus cuando atacan en hexágonos de montaña o colina. (Estos modificadores no son adicionales a los modificadores anteriores similares).

**Pantanos:** Las unidades de clase blindado tienen 1 Malus extra si atacan en hexágonos de pantano o helados.

**Terrenos no montañosos:** Con independencia de la climatología, las unidades de caballería nunca gastan más de 2 PM por los hexágonos que no sean de montaña/colinas o nevadas.

## 15.0 NUEVAS FÁBRICAS

Los jugadores pueden decidir comenzar la producción de nuevas fábricas para mejorar su producción de un tipo de unidad concreto.

- 1 fábrica roja produce 1 PP Blindado por turno.
- 1 fábrica azul produce 1 PP Aéreo por turno.
- 1 fábrica negra es equivalente a 1 campo petrolífero y produce 1 PP de Combustible por turno (barril negro).

*Recuerda: Sólo el jugador alemán puede construir este tipo de plantas.*

- Las fábricas blancas no se pueden construir en BITE.

## 15.1 Construyendo Fábricas Nuevas

Para construir una nueva fábrica de cualquier tipo, se necesitan 10 PP amarillos y 10 turnos. Cada turno en la Fase de Producción, el jugador puede gastar un máximo de 1 PP amarillo para construir la nueva planta. Por lo tanto necesita 10 PP y 10 turnos (no tienen por qué ser consecutivos) para completar una planta. (Usa el Contador de Producción de cada bando para contabilizar el estado de la construcción). Un jugador puede construir tantas fábricas como desee. Una vez completada, la nueva fábrica se coloca en el tablero en un lugar elegido al azar con un dado.

Usa el Contador de Producción de cada bando del mapa para seleccionar su localización: después de la tirada de dado, el jugador elige el lugar entre una de las dos ciudades posibles. Si una de ellas ya ha alcanzado el máximo de ese tipo de fábrica, se debe escoger la otra.

Si ambas localizaciones ya han alcanzado su límite de fábricas, se realiza una nueva tirada de dado hasta que se pueda colocar la nueva fábrica. Cuando se ha alcanzado el límite de fábricas de todas las localizaciones posibles (= 12 fábricas), el jugador puede elegir libremente una de sus ciudades principales para la siguiente fábrica – incluso si esto superase el límite de fábricas de esta localización.

La producción de la nueva fábrica comenzará el siguiente turno después de haberse terminado.

*Ejemplo: el jugador alemán quiere una nueva fábrica de blindados. Gasta 1 PP amarillo y pone una fábrica roja en casilla "1" del Contador de Producción del Eje. Cada turno siguiente gasta un PP amarillo adicional para finalizar la fábrica tan pronto como sea posible. Cuando alcanza la casilla "10", la fábrica está completada. El jugador alemán lanza un dado y compara el resultado con el Contador de Producción del Eje. Obtiene un 2: Kassel/Magdeburg. Como Magdeburg ya ha alcanzado su límite, debe elegir Kassel.*

## 16.0 TIERRA QUEMADA

*"No debemos dejar atrás un solo kilogramo de grano o un solo litro de petróleo al enemigo. Se emplearán tácticas de Guerrilla: es necesario crear en las áreas invadidas unas condiciones insoportables para el enemigo. Todos los trabajadores deben defender Rusia en nuestra patriótica guerra contra el Fascismo alemán".*

(Joseph Stalin, mensaje de radio, 3 de julio de 1941)

Esta opción le permite al jugador soviético destruir automáticamente centros petrolíferos, mineros y de población (¡fábricas no!) cuando se retira de estos hexágonos. (Si resulta difícil recordar estas destrucciones, por favor, anótalo). Debido a esta estrategia, los centros destruidos no comienzan a generar PP al jugador del Eje en el turno después de su conquista. Cada centro se debe reparar antes de que pueda reiniciar sus funciones correctamente. La reparación es similar a la construcción de nuevas fábricas (15.0) y requiere 3 PP amarillos y 3 turnos (máximo 1 PP por turno) para cada PP individual del centro destruido. (Como siempre, los turnos no tienen por qué ser consecutivos). Cada PP reparado comienza su producción en la siguiente Fase de Producción del jugador que lo controla.

*Nota: El jugador del Eje coloca 1 cubo amarillo o un barril negro para marcar la progresión de la reparación y un Marcador de Recursos/Campos petrolíferos Reparados cuando finalice.*

Debido simplemente a la potencia económica de la URSS, los centros destruidos se reparan inmediatamente a su producción completa si son conquistados por el jugador soviético.

## 16.1 Conquistando Fábricas

Las fábricas enemigas son destruidas inmediatamente al ser conquistadas y proporcionan 1 PP de su tipo concreto, una sola vez, al conquistador.

## 16.2 Evacuando Fábricas

Sólo en 1941, el jugador soviético tiene la opción de dismantelar y evacuar una fábrica al coste de 3 MEF en la Fase de Movimiento Estratégico en Ferrocarril.

Cuando se evacua una fábrica, el jugador soviético pone la pieza de fábrica adecuada en la casilla "8" del Contador de Producción soviético y mueve 1 casilla hacia adelante cada turno sucesivo.

Cuando alcanza la casilla "10", se escoge al azar la nueva localización de la fábrica como se hace con las fábricas nuevas, y la fábrica evacuada está de nuevo preparada para la producción.

## 17.0 NIVELES TECNOLÓGICOS

En BITE hay 4 campos tecnológicos diferentes: Infantería, Blindados, Cazas y Bombarderos. Cada TECH tiene 3 niveles

diferentes. Cuanto más alto es el nivel, más serán los Puntos de Movimiento y mejores la Potencia de Fuego y las Habilidades Especiales.

En BITE, el salto tecnológico para cada nivel está predeterminado y fijado como se establece en 3.13. Como consecuencia, cuando se juegan los escenarios largos y la campaña, se resta automáticamente una cantidad prefijada de PP (4 PP para la Unión Soviética, ninguno para el Eje) cada turno de la cantidad total.

*Por ejemplo, la Unión Soviética comienza la Campaña Dortmund con 46 PP, no 50 PP.*



## 17.1 Niveles Tecnológicos de las Potencias Menores del Eje

Las potencias menores del Eje no generan su propia investigación. En su lugar, se benefician de los esfuerzos de su país líder. Los Niveles Tecnológicos de los finlandeses, rumanos, húngaros y eslovacos están 1 nivel por debajo de los Niveles Tecnológicos de los alemanes (salvo las unidades de clase infantería de los finlandeses).

*Ejemplo: Tan pronto como los alemanes alcanzan TECH 3 para sus unidades blindadas en julio de 1943, las unidades blindadas rumanas y húngaras obtienen TECH 2.* Italia, como una Potencia Mayor del Eje, tiene su propia evolución, pero no se representa en BITE. Por lo tanto Italia no tiene ningún desarrollo Tecnológico en este juego.

## 18.0 MOVIMIENTO NAVAL



No hay unidades navales (como barcos) en BITE (salvo los 3 submarinos del Eje). Sin embargo, ambos jugadores pueden mover unidades terrestres por mar desde un puerto amigo a otro puerto amigo. El puerto de destino debe estar en la misma porción de agua y el transporte no puede cruzar estrechos no controlados. (Un estrecho está controlado si el jugador controla todos sus hexágonos de costa).

Sólo el HQ-Nacional Supremo (salvo Finlandia y Hungría) y el HQ-Naval Soviético pueden comandar este tipo de movimiento

# BLOCKS IN THE EAST

con una Acción Especial de HQ (13.8).

*Nota histórica: Las actividades navales del Eje fueron pocas en el Mar Negro y el Golfo de Finlandia, donde la Marina soviética huyó para buscar la protección del interior de los muelles de Leningrado y Oranienbaum durante gran parte de la guerra.*

*El Mar Báltico era una especie de "lago del Eje".*



## 18.1 Transporte Naval de Unidades Terrestres

Algunas aguas estaban llenas de minas (Mar Negro, Mar de Azov, Golfo de Finlandia; ver los iconos de minas del mapa), por lo que el transporte era muy peligroso y por tanto sujeto a Tiradas de Dados por Minas (como 11.3). Cuando se mueve una unidad terrestre por un mar bajo control enemigo, se debe lanzar un dado:

- 1-3: El movimiento tiene éxito; la unidad alcanza su destino.
- 4 y 5: El transporte es alcanzado por una mina, la unidad pierde 1 paso.
- 6: El transporte es alcanzado por una mina y es hundido; la unidad se pierde.

## 18.2 Transporte de Recursos por Mar

Se aplica el mismo procedimiento cuando se transporta cualquier tipo de recurso (PP/Petroleo) por mar a través de aguas minadas (ej., Mar Negro y Mar Báltico) o a través de aguas controladas por el enemigo.

*Recuerda; un jugador controla un área de mar si controla al menos 1 puerto mayor o 2 puertos menores en dicho mar. Si ambos jugadores reúnen las condiciones, ambos controlan este área de mar.*

Un transporte de recursos por mar del Eje posiblemente podría producirse porque los partisanos estén bloqueando todos los enlaces ferroviarios desde un centro de recursos a Alemania. Lanza 1 dado por cada PP que tenga que enviar a la fuente de suministro principal vía transporte marítimo.

- 1-5: El transporte tiene éxito, se recibe el PP.
- 6: El transporte falla, se pierde el PP.

## 19.0 RECONOCIMIENTO AÉREO

El reconocimiento aéreo le permite al jugador activo revelar unidades enemigas en el hexágono objetivo.

Confiere una ventaja en el combate, dado que las unidades aéreas y de artillería necesitan una visión clara del hexágono objetivo para atacar a fuerza completa: sin un buen reconocimiento aéreo, las unidades aéreas y de artillería del atacante tienen 1 Malus en el Paso de Combate Aire-Tierra y Fuego de Artillería de la primera ronda de combate. Después, el hexágono se consi-

dera reconocido con éxito. Los bombarderos estratégicos del defensor y el *Cañón Pesado de Asedio Gustav* alemán (26.0) no necesitan ningún reconocimiento aéreo. Se permite el reconocimiento aéreo con tiempo lluvioso.

## 19.1 Procedimiento para el Reconocimiento Aéreo

Además de sus habilidades normales, cada HQ-Aéreo activado puede realizar un número de intentos de reconocimiento aéreo igual a su número de Puntos de Acción. El HQ de las potencias del Eje activado (13.8.3) también puede realizar 1 intento de reconocimiento aéreo.

Cada intento tiene una oportunidad de revelar las unidades enemigas del hexágono objetivo. Este objetivo tiene que estar a una distancia de 5/10/15 hexágonos dependiendo del Nivel Tecnológico de los cazas de la nación, y el mismo hexágono puede ser el objetivo más de una vez.

*Nota: No es necesario enviar una unidad aérea para reconocer el hexágono objetivo. El reconocimiento aéreo ya es una habilidad especial de algunos HQ.*



Inmediatamente después de que el jugador activo ha declarado su intención de efectuar reconocimiento aéreo sobre un hexágono, el jugador no activo intentará interceptar esta acción tirando tantos dados como en el paso de Fuego Antiaéreo de la Fase de Combate (tiradas de dado de Interceptación del Reconocimiento).

Tras eso, si el jugador inactivo falla en interceptar el reconocimiento aéreo, el jugador activo tirará un dado (Dado de Reconocimiento), que tendrá éxito con una tirada de dado (modificada) de 1-4 y si esto ocurre, el jugador inactivo debe revelar todas sus unidades del hexágono objetivo poniéndolas bocarriba.

La tirada de dado es modificada por las siguientes circunstancias:

- Resta 2 de la tirada de dado por cada Nivel Tecnológico de Caza mayor que 1.
- Añade 2 a la tirada de dado si el hexágono es un bosque, colinas, montañas o pantano, o si el hexágono contiene una ciudad principal o bunker.
- Añade 4 a la tirada de dado si el hexágono contiene una fortaleza.
- Añade 2 a la tirada de dado en turnos de mal tiempo.

(Como siempre, todos los modificadores

son acumulativos).

*Nota: Vologda es una ciudad mayor en un hexágono de bosque. Durante turnos de mal tiempo, no tiene sentido un intento de reconocimiento sin cazas de TECH 3.*

*Ejemplo: El jugador alemán, en Julio de 1941, ha activado un HQ aéreo (2LF) de 4 pasos y quiere hacer un reconocimiento aéreo sobre el hex de Smolensko, ocupada por 3 unidades soviéticas: 1 infantería de 2 pasos, 1 blindado de 1 paso y 1 caza de 3 pasos. El jugador soviético tira 4 dados como interceptación al reconocimiento: 2 dados por Smolensko (Ciudad principal, impacta con 6), 2 dados por la infantería (impacta con 6) y 1 dado por el blindado (impacta con 5/6). Los resultados son (4, 4) para la ciudad, (5, 1) para la infantería y (5) para el blindado. Por tanto, el reconocimiento aéreo fracasa. Como el HQ 2LF tiene cuatro pasos, puede efectuar 3 intentos más, así que tan pronto como los dados intento de interceptación del reconocimiento fallen, el jugador alemán tirará los dados del reconocimiento aéreo (éxito con 1-4 en una ciudad principal). Una vez descubiertas por el reconocimiento aéreo o por el combate en sí, las unidades de ambos bandos permanecen descubiertas hasta la Fase de Estado Final del Suministro.*

## 19.2 Selección de Objetivos por Unidades Aéreas y de Artillería

Si la meteorología es soleada y el reconocimiento aéreo tiene éxito, las unidades aéreas y de artillería con TECH 2 pueden apuntar a una unidad enemiga concreta entre 2 o 3 unidades diferentes con el mismo número de pasos, como por ejemplo una unidad de artillería enemiga.

## 20.0 ¡CARGA DE CABALLERÍA!

Si el atacante tiene unidades de caballería en el hexágono de batalla y el defensor no tiene ni caballería ni unidades blindadas, el atacante puede declarar un Ataque Especial de ¡Carga de Caballería! Además, para este tipo de ataque el tiempo debe ser soleado y el terreno del hexágono debe ser despejado.

En este caso sólo, las unidades de caballería atacantes disparan antes que las unidades de infantería defensoras, pero a cambio se convierten en objetivo y por consiguiente reciben primero todos los posibles impactos del fuego de respuesta enemigo.

Una vez por partida, y en recuerdo de la batalla de Isbuscenskij, los italianos pueden reclamar una bonificación de ataque especial de 3 dados de ataque adicionales si el Gruppo Barbò está cargando contra el enemigo.

# BLOCKS IN THE EAST

## 21.0 ¡ATAQUE PANZER!

Si el atacante tiene unidades blindadas en el hexágono de batalla y el defensor no tiene ninguna, el atacante puede declarar un ¡Ataque Panzer! y cargar con sus blindados. Además, para este tipo de ataque el tiempo debe ser soleado y el terreno del hexágono debe ser despejado.

*Nota: Para esta opción de combate especial, los tanques ligeros con TECH 1 no se consideran blindados ni para el atacante ni para el defensor.*

Sólo en este caso, las unidades blindadas atacantes disparan primero que las unidades no blindadas defensoras, pero a cambio se convierten en objetivo y por consiguiente reciben primero todos los posibles impactos del fuego de respuesta enemigo.

*Nota táctica: La opción de ¡Ataque Panzer! podría ser la táctica de avance crucial en algunas situaciones concretas, específicamente si se ataca con unidades blindadas de elite. Pero sufrir grandes pérdidas en estas unidades tan preciadas podría, por el contrario, convertirse en una desventaja en una ofensiva a gran escala.*

## 22.0 LAS TROMPETAS DE JERICÓ



El Junkers Ju 87 (Stuka) era el principal recurso para la Blitzkrieg. Era una especie de artillería aérea, capaz de lanzar bombas con precisión mortal y de propagar el miedo en los corazones de los enemigos.



Gracias a sus terribles sirenas (el “Ataque de las Trompetas de Jericó”. ATJ), las formaciones de Stuka a fuerza completa lanzan 2 dados más (ATJ) cuando:

- atacan a unidades en tierra en tipo de terreno despejado (las ciudades secundarias no niegan el ATJ),
- el tiempo es soleado, y
- el reconocimiento aéreo tuvo éxito.

Sin embargo, dada su gran vulnerabilidad frente a los cazas enemigos, estas formaciones no pueden hacer su ataque especial si hay cazas enemigos en el mismo hexágono. ¡Asegúrate que tu escolta elimina todas las amenazas para tener el ATJ!

## 23.0 ASALTOS AEROTRANSPORTADOS



Los paracaidistas alemanes y soviéticos con TECH 2 y las unidades de planeadores alemanas pueden intentar un asalto aerotransportado si:

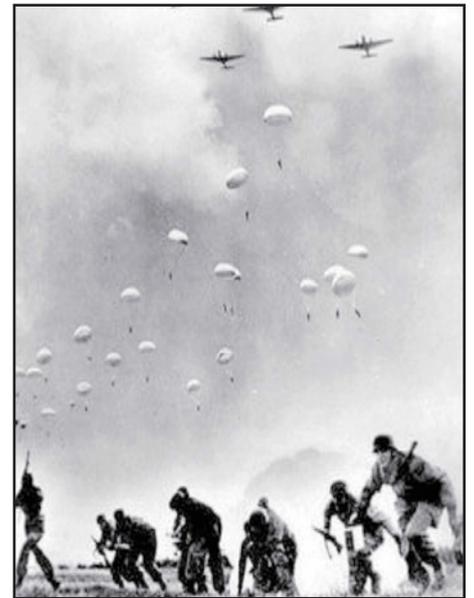
- comienzan el turno con suministro completo, a fuerza completa y en un hexágono de base aérea,
- están bajo el mando de una Acción Especial de HQ de la Stavka o el FHQ,
- el tiempo es soleado,
- el hexágono objetivo es un hexágono despejado y dentro de un alcance de 5 hexágonos de la unidad que asalta.

Las unidades de planeadores, como la 22ª División Aerotransportada de Infantería alemana, también necesitan una unidad alemana de bombarderos para actuar como transporte, remolcándolos al hexágono objetivo.

El jugador activo tiene que declarar la acción cuando se lleva a cabo (Fase de Movimiento).

Puede añadir cazas de escolta para proteger la acción, y el jugador inactivo puede intentar interceptar con sus cazas y (de haber) unidades blindadas en Reserva (RO 31.0).

Si el ataque va dirigido contra una unidad blindada en Reserva, la unidad de paracaidistas/planeadores es destruida y la unidad blindada puede reaccionar normalmente.



**Resolución:** Los Pasos de Combate Aire-Aire y Fuego AA se resuelven normalmente, pero cada impacto sufrido es un impacto a una unidad aérea y a una unidad de paracaidistas o planeadores. Si cualquier unidad aerotransportada sobrevive, se puede poner en el hexágono objetivo (“aterizó”).

Si el hexágono objetivo está ocupado por unidades enemigas, sigue el Paso de Combate Terrestre con normalidad (puede ser apoyado por unidades aéreas). En la primera ronda de combate, los paracaidistas tienen 1 Malus.

Las unidades de paracaidistas y planeadores pueden sobreapilarse en el turno en que usan su ataque especial.

Las unidades de infantería de paracaidistas y planeadores alemanas y soviéticas se pueden reconstruir con PP amarillos y azules y deben entrar en juego en un hexágono de su territorio natal con una fábrica azul.

**BONUS TECH 3:** Cuando la infantería alcanza TECH 3, los paracaidistas pueden elegir un objetivo anteriormente prohibido por el terreno (por ejemplo una ciudad principal o bosque...) con el coste de 1 impacto extra en cuanto aterricen (sin embargo, no pueden tomar tierra en un hexágono que tenga 2 tipos de terreno difícil, como por ejemplo bosque Y ciudad principal, como Vologda).

## 24.0 DESEMBARCOS ANFIBIOS



En BITE, sólo las unidades de infantería de marina soviéticas tienen la habilidad especial de hacer desembarcos anfibios cuando la infantería soviética alcanza TECH

2. Para intentar un desembarco anfibio, se deben dar las siguientes condiciones:

- Tanto la unidad de infantería de marina como el HQ-Naval de su bando (el cual debe activarse primero) deben estar ese turno en el mismo puerto, con suministro completo y a fuerza completa.
- El tiempo debe ser soleado.
- El hexágono objetivo debe ser de terreno despejado (y sin bancos de arena – como el Golfo de Bothnia) y debe estar dentro de un radio de 5 hexágonos desde el puerto de inicio.

Un desembarco anfibio se considera un tipo especial de movimiento naval y por tanto está sujeto a la Tirada de Dado por Minas (18.1).

En la primera ronda de combate, las unidades defensoras terrestres (de haberlas) reciben 1 Bonus y disparan primero, mientras que las unidades de infantería de marina atacantes disparan después y tienen 1 Malus.

Sin embargo, si las cosas empeoran, las unidades de infantería de marina se pueden reembarcar después de cada ronda de combate terrestre al coste de una nueva activación del HQ-Naval. En este caso, las unidades de infantería de marina pierden 1 paso adicional y de nuevo están sujetas a la Tirada de Dado por Minas. Las unidades de infantería de marina se pueden sobreapilar en el turno en que hacen el ataque especial. Las unidades de infantería de marina soviéticas se pueden reconstruir con PP amarillo y blanco y se deben colocar en Leningrado o Sebastopol.

(Sólo para este propósito, los soviéticos tienen 1 PP blanco por sus ciudades con astilleros).



**BONUS TECH 3:** Cuando la infantería alcanza TECH 3, la infantería de marina puede elegir un objetivo anteriormente prohibido por el terreno (por ejemplo una ciudad principal o bosque...) con el coste de 1 impacto extra en cuanto desembarquen (sin embargo, no pueden tomar tierra en un hexágono que tenga 2 tipos de terreno difícil, como por ejemplo bancos de arena Y ciudad principal, como Hamburgo).

## 25.0 EKATERINA BM-13 (o KATYUSHA BM-13)

Comparada al resto de artillería, este lanzador de cohetes enviaba rápidamente una cantidad devastadora de explosivos a un área objetivo.

Cuando la artillería soviética alcanza TECH 2, se equipa con los nuevos cohetes de 132mm en lugar de la munición de 88mm, y por ello lanza 2 dados más (pero no su AA).

Como siempre, la artillería con 0 pasos no puede disparar.



## 26.0 CAÑÓN PESADO DE ASEDIO GUSTAV



El *Cañón Pesado de Asedio Gustav* alemán es una unidad de artillería pesada que nunca necesita reconocimiento aéreo. Tiene la característica especial de ser muy efectivo contra bunkers y fortalezas.

Esta unidad impacta en hexágonos de bunker y fortaleza con 1 Bonus y sin el Malus que estas fortificaciones suelen proporcionar. Tan pronto como la infantería alemana alcanza TECH 3, esta arma mortal obtiene 1 Bonus extra, impactando con 3-6.

La falta de reconocimiento aéreo no afecta a esta unidad, por lo que es ideal para atacar aquellos objetivos que podrían resultar demasiado costosos para un ataque combinado tierra/aire. Cuando se usa en otro terreno opera como cualquier otra unidad de artillería.

Incluso aunque no lo sea, el *Gustav* se considera una unidad blindada sólo por lo que respecta al movimiento, por lo que se necesita una activación de HQ-Blindado o FHQ para la completa efectividad del *Gustav* (13.0).

El *Gustav* puede sobreapilarse cuando ataca un bunker o fortaleza.

## 27.0 GUARNICIONES

Para mantener el terreno ruso conquistado bajo control, el jugador del Eje debería dejar guarniciones en las ciudades soviéticas (y

de cualquier otra potencia conquistada) porque las ciudades sin guarnición generan partisanos, tal y como se describe en 29.0. Si se juega con esta regla, pon en juego los 3 Cuerpos de Seguridad Alemana RHG y los 2 Cuerpos Eslovacos.

Los soviéticos, por su parte, deben dejar guarniciones en la frontera turca de manera que cada hexágono de frontera turca esté en la ZOC de una unidad soviética, elegidas libremente por el jugador soviético. (Se necesita de un mínimo de 3 unidades para ello).

Todas estas unidades de guarnición se traen al juego y pueden actuar como las unidades normales.

*Nota histórica:* Los soviéticos tienen que asegurar la frontera turca porque hasta agosto de 1944 no estaba claro si Turquía se convertiría en un estado aliado o enemigo de los soviéticos.

## 28.0 VOLKSSTURM ALEMANA

La Volkssturm se formó por una directriz del "Führer" durante los últimos meses de vida del Tercer Reich, llamando a las armas a todos los varones con edades comprendidas entre los 16 y 60 años en un intento desesperado de salvar a Alemania de la derrota.

Si una unidad de tierra entra en un hexágono de Alemania, se activa inmediatamente la Volkssturm. Comenzando a partir de la siguiente Fase de Producción, el jugador del Eje puede elegir poner en juego sin coste 1 cuerpo de infantería por ronda a 1 paso de fuerza en cualquier ciudad principal alemana bajo su control –siempre que haya disponibles cuerpos y ciudades.

## 29.0 PARTISANOS SOVIÉTICOS

Comenzando en septiembre de 1941, el jugador soviético empieza a desplegar partisanos en su Fase de Producción de cada turno.

Los partisanos no tienen ZOC y no pueden mover, pero pueden hacer sabotaje en la retaguardia de las líneas del Eje:

- Evitan MEF
- Evitan el transporte de recursos
- Bloquean las líneas de suministro
- Evitan la retirada en el hexágono que ocupan

### 29.1 Desplegando Partisanos

Primero, suma el número de ciudades secundarias soviéticas sin una guarnición en el área controlada por el Eje y divide esta suma entre 3. Ahora añade 1 por cada ciudad principal soviética que fue capturada por el Eje y no tiene guarnición.

Posteriormente, el jugador soviético despliega el número de partisanos correspondientes (= los discos rojo oscuro grandes) en cualquier lugar de la Unión

# BLOCKS IN THE EAST

Soviética, pero fuera de una ZOC del Eje. El número máximo de partisanos que puede haber en el mapa al mismo tiempo es 20.

Están excluidos de la suma de ciudades y de la colocación de partisanos Vyborg, Salla, Petsamo, los Estados Bálticos y Besarabia.

Efectos de los partisanos en un hexágono:  
1 partisano: Evita el MEF y el transporte de recursos por ferrocarril en, o a través de, el hexágono de ferrocarril que ocupa. Tan pronto como una unidad terrestre del Eje entra u ocupa un hexágono con sólo 1 unidad de partisanos, el partisano se elimina inmediatamente del juego (pero puede regresar en la Fase de Producción de una ronda posterior).

2 partisanos: Evitan el MEF, el transporte de recursos por ferrocarril en, o a través de, el hexágono que ocupan, y bloquean las líneas de suministro terrestres. Si son atacados, actúan como una brigada con 1 paso: lanzan un dado e impactan con 6.

3 partisanos: Evitan el MEF, el transporte de recursos por ferrocarril en, o a través de, el hexágono que ocupan, y bloquean las líneas de suministro terrestres y por ferrocarril. Si son atacados, actúan como 2 brigadas con 2 pasos: lanzan 2 dados e impactan con 6.

## 30.0 REVOLUCIONARIOS CHECHENOS



Los revolucionarios chechenos lucharon por la independencia de Chechenia bajo el mando de Mairbek Sheripov (1905 – 7 de noviembre de 1942). Fue uno de los líderes más importantes de la insurgencia contra la Unión Soviética en los 40 y fue asesinado en 1942 en una redada de represalia soviética. Cuando el Eje controla Grozny, o desde enero de 1942 si Grozny no tiene una guarnición soviética, el Eje puede poner en juego a los revolucionarios chechenos en su Fase de Producción.

La unidad es gratuita y entra en juego a fuerza completa. Es una unidad alemana a todos los propósitos, pero su fuente de suministro principal es Grozny.

Si la unidad es destruida, los revolucionarios pueden ponerse en juego de nuevo si se reúne una de las dos condiciones anteriores.

## 31.0 UNIDADES EN RESERVA

Tener unidades en reserva puede suponer la diferencia en situaciones críticas.

Hay 2 momentos diferentes para poner en Reserva, y ambas requieren TECH 2 para estas unidades:

• **Motorización:** durante la Fase de Movimiento, el jugador activo puede poner sus UT (tanto unidades clase infantería como clase blindados) en Reserva.

Estas UT no pueden mover durante la Fase de Movimiento pero en su lugar pueden mover en la Fase de Explotación de Blindados.

• **Reacción:** durante la Fase de Explotación de Blindados, el jugador activo puede poner sus unidades de clase blindados en Reserva. Estas unidades blindadas en reserva no pueden mover durante la Fase de Explotación de Blindados pero en su lugar pueden mover después de la Fase de Movimiento del oponente para reforzar hexágonos de batalla.

Para poner una unidad en Reserva, el jugador activo tiene que gastar 1 Punto de Acción de un HQ apropiado activado y colocar 1 barril negro del fondo común sobre la unidad.

Mientras que, tanto los Líderes Supremos (FHQ, Stavka, Gariboldi, Antonescu, Mannerheim y Szombaltelyi) y los HQ-Blindados pueden poner una UT en Reserva durante la Fase de Movimiento (Motorización), sólo el HQ-Blindado puede poner unidades en Reserva durante la Fase de Explotación (Reacción).

*Consejo: Para ocultar la localización de las unidades en Reserva, los jugadores pueden poner el barril negro sobre el dibujo de la unidad en su Plantilla de Orden de Batalla del tablero.*

## 32.0 BOMBARDEO ESTRATÉGICO



Las fábricas, puertos, cabezas de playa (no se usan en BITE), centros de minería, centros de población y estaciones ferroviarias, pueden ser bombardeados estratégicamente para reducir los PP enemigos, el suministro o MEF.

Durante la Fase de Guerra Estratégica, el jugador inactivo puede mover sus bombarderos (¡los cazas no!) para realizar misiones de bombardeo estratégico sobre un objetivo enemigo concreto de su elección (por ejemplo 1 fábrica) y también puede añadir cazas como escoltas.

Los cazas no tendrán ningún cometido en la Misión de Bombardeo Estratégico, salvo escoltar a los bombarderos y recibir impactos de los cazas y AA enemigos, para preservar tus cazados bombarderos.

El defensor puede reaccionar como siempre, enviando a sus cazas (¡a sus bombarderos no!).

En el Paso de Combate Aire-Tierra de la Fase de Combate, los bombarderos normales con al menos TECH 2, así

como los bombarderos estratégicos (por ejemplo los bombarderos de largo alcance soviéticos), son libres de atacar el objetivo pero NO a las unidades terrestres.

Como este tipo de objetivo es bastante grande, no hay otro Malus más que el de la meteorología para los bombarderos estratégicos en TECH 2 y 3, mientras que los bombarderos normales con TECH 2 se DIVIDEN A LA MITAD.

Los AA del jugador inactivo lanzan un número de dados y tienen una Potencia de Fuego dependiendo del Nivel Tecnológico de la infantería:

TECH 1: 3 dados, impactan con 6

TECH 2: 6 dados, impactan con 6

TECH 3: 6 dados, impactan con 5 y 6

Como siempre, después de la resolución del combate aire-aire, el combate aire-tierra dura sólo 1 ronda de combate, y el resultado del bombardeo estratégico dura sólo 1 turno. Todos los objetivos que no han sido destruidos se reparan automáticamente a su funcionalidad completa al final del siguiente turno del jugador que los controla.



### 32.1 Bombardeo de Fábricas, Centros de Población y Centros Mineros

Cada impacto de bomba sufrido reduce la producción de 1 PP para 1 turno.

10 impactos en el mismo ataque destruyen una fábrica permanentemente (es un caso muy raro).

### 32.2 Bombardeo de Puertos/Cabezas de playa

(Las cabezas de playa no se usan en BITE)  
1 impacto de bomba impide el uso del puerto tanto para lanzar desembarcos anfibios como para el movimiento de unidades terrestres por mar durante 1 turno.

3 impactos en el mismo ataque también impide el uso del puerto para suministros durante 1 turno.

(Marca estos puertos con un barril blanco).

### 32.3 Bombardeando Estaciones de Ferrocarril

Cada ciudad es una estación de ferrocarril. Cada impacto de bomba destruye una cantidad de locomotoras que reduce la capacidad de MEF del jugador inactivo

en 1 para el siguiente turno. Además, el ferrocarril no se puede usar para movimiento estratégico en ferrocarril en esa localización: el MEF no puede empezar, llegar o pasar por el hexágono de ferrocarril cortado. (Marca estas ciudades con un barril blanco).

### 33.0 PRIMER INVIERNO DEL EJE

El invierno de 1941-1942 fue uno de los más fríos de los últimos cien años. Las tropas del Eje no estaban equipadas para soportar temperaturas de -30°C a -40°C, y muchas armas y motores dejaron de funcionar de repente.

Dada la falta de camiones operativos, las líneas de suministro estaban tan estiradas que era prácticamente imposible suministrar a las unidades de combate de forma adecuada. En BITE, desde diciembre de 1941 a marzo de 1942 (incl.), todas las unidades del Eje (pero no las unidades de montaña del Eje y todas las unidades finlandesas) tiene 1 Malus adicional incluso cuando defienden, por lo que:

- Las unidades aéreas se reducen a un cuarto
- La artillería se divide a la mitad
- Las UCT y AA se reducen a un cuarto cuando atacan y a la mitad cuando defienden.

Las líneas de suministro se reducen a 1 hexágono para todas las unidades del Eje salvo las finlandesas y las unidades alemanas enviadas a Finlandia: tienen la reducción normal a 2 hexágonos debido al mal tiempo.



### 33.1 Locomotoras preparadas para el invierno

Sólo el 20% de las locomotoras preparadas para el invierno estaban operativas a finales de 1941. Por el contrario, las locomotoras soviéticas (y del antiguo Imperio ruso) parecían estar en su elemento natural durante los meses de invierno.

Por lo tanto, desde noviembre de 1941 a marzo de 1942, la capacidad de MEF del Eje en la Unión Soviética se reduce a 1 (más 1 en Escandinavia).

Desde noviembre de 1942 hasta marzo de 1943, se reduce a 2 MEF (más 1 en Escandinavia).

A partir del invierno de 1943 no hay más reducciones.

### 33.2 Orugas de Invierno de 550 mm del T-34

Debido a sus grandes orugas (550 mm comparadas con las orugas de 400 mm de los panzers alemanes), las unidades soviéticas de tanques y HQ-Blindado (pero no los tanques ligeros) tienen mucha más movilidad en el teatro invernal: tienen 4 PM desde diciembre de 1941 a marzo de 1942.



### 34.0 ACUERDO DE PRÉSTAMO Y ARRIENDO



En 1941, la Unión Soviética se recuperó rápidamente del shock inicial de la invasión del Eje gracias a la ayuda extranjera enviada desde Estados Unidos y Gran Bretaña, generalmente conocida como Préstamo y Arriendo. La ayuda consistía en varios tipos de equipamiento, armas, municiones, artillería, tanques y aviones, transportado a la Unión Soviética a través de varias rutas:

- La ruta principal era la **Ruta del Pacífico**, desde Alaska a Vladivostok, transportado en barcos soviéticos, beneficiándose del Pacto de Neutralidad Soviético-Japonés (13.4.1941).
- El Reino Unido envió ayuda a través de Murmansk y Archangelsk por la **Ruta Ártica**.

• A partir de mayo de 1942, se abrió otra ruta a través de Persia; el **Corredor Persa**.  
*Nota: Los suministros del Préstamo y Arriendo de las rutas individuales se establecen en el Contador de Turnos.*

La cantidad de ayuda varió durante el periodo de guerra y dependió de muchos factores, así como de la disposición de Estados Unidos y Gran Bretaña para ayudar a los soviéticos desprendiéndose ellos mismos de sus preciados recursos.

En BITE, comprueba el Contador de Turnos para verificar la cantidad de suministros del Préstamo y Arriendo para un periodo concreto. El Préstamo y Arriendo para el jugador soviético comienza como sigue, con una cantidad de recursos fija por turno.

#### Desde septiembre de 1941:

- 8 PP: máx. 5 PP blindados, 3 PP aéreos.
- 3 PP blindados, 2 PP aéreos desde Vladivostok.

- 2 PP blindados, 1 PP aéreo desde Murmansk.

**Desde junio de 1942** (se abre el Corredor Persa)

- 10 PP: máx. 6 PP blindados, 4 PP aéreos.
- 3 PP blindados, 2 PP aéreos desde Vladivostok.

- 2 PP blindados, 1 PP aéreo desde Murmansk.

- 1 PP blindado, 1 PP aéreo desde Persia

#### Desde junio de 1943:

- 11 PP: máx. 3 PP blindados, 8 PP aéreos.
- 2 PP blindados, 4 PP aéreos desde Vladivostok.

- 1 PP blindados, 2 PP aéreo desde Murmansk.

- 2 PP aéreos desde Persia.

Estos PP se pueden gastar sin que se necesite la paridad normal con los PP amarillos, pero no se pueden guardar.

Las nuevas unidades blindadas y aéreas construidas con estos PP se pueden poner en juego en cualquier ciudad principal soviética (incluso sin una fábrica apropiada), la cual tiene que estar conectada a Siberia como siempre (7.3.2), pero además también a la ruta concreta de Préstamo y Arriendo desde la que llegan.

Salvo para la Ruta del Pacífico, las otras 2 rutas están sujetas a la pérdida de barcos por los ataques submarinos y aéreos en la Fase de Guerra Estratégica.

### 35.0 GUERRA ESTRATÉGICA

Se trata de una nueva fase que tiene lugar dos veces por turno (antes de la Fase de Producción tanto del jugador alemán como del soviético).

Mientras los soviéticos luchaban directamente con las potencias del Eje en el Frente Oriental, Gran Bretaña (y desde 1942 también Estados Unidos) comenzó una gran campaña de bombardeo sobre el Reich para reducir la eficacia de la industria alemana y desmoralizar a los civiles.

Por el contrario, Alemania trató de destruir tantos convoyes del Préstamo y Arriendo como le fuera posible para reducir los recursos de la Unión Soviética y los aliados occidentales.

#### 35.1 Guerra Aérea sobre Alemania



Durante la Fase de Producción del Eje, los Aliados Occidentales, que están en Gran Bretaña de forma virtual, hacen volar sus bombarderos sobre Alemania, y el jugador soviético puede colocarlos en hexágonos objetivo concretos (con un máximo de 2 bombarderos por hexágono). El jugador alemán reacciona y hace volar sus inter-

ceptores (y cazas con base en Alemania) para atacar a los bombarderos alemanes. En este caso especial no se necesita activación de HQ-Aéreo en BITE.

Primero se produce un Paso de Combate Aire-Aire simultáneo:

- Los bombarderos estratégicos de los Aliados Occidentales impactan a los cazas alemanes con 6, y desde enero de 1943 con 5 y 6.

- Los cazas e interceptores alemanes impactan en los bombarderos estratégicos con 5 y 6, y desde mayo de 1944 con 4-6. A continuación, los AA alemanes hacen 6 disparos (dados) contra los aviones enemigos (fuego AA):

- Los AA alemanes impactan con 6, y desde octubre de 1944 con 5 y 6.

Los bombarderos supervivientes pueden lanzar sus bombas sobre sus objetivos (1 Paso de Combate Aire-Tierra):

- Impactan sobre las fábricas alemanas con 5 y 6, y desde enero de 1944 con 4-6.

*Nota: La meteorología afecta al combate aire-aire y a la potencia de fuego AA, pero no a los bombarderos estratégicos de los Aliados Occidentales cuando arrojan sus bombas a tierra (durante los turnos de invierno no se dividen a la mitad, y también se permiten las misiones durante turnos de lluvia).*

Cada impacto reduce 1 PP elegido al azar de un tipo específico de los que se producen en el hexágono objetivo. Los impactos en exceso se pierden. Mientras que los bombarderos de los Aliados Occidentales se reparan cada turno sin coste alguno, los interceptores y cazas alemanes se deben reparar gastando el número apropiado de PP.

*Nota: Los interceptores alemanes (JF2 y 9FK) no se pueden enviar al Frente Oriental, mientras que sí se pueden asignar otros aviones de combate alemanes para proteger los cielos sobre el Reich si el jugador alemán así lo desea.*

### 35.2 Ataque a Convoyes del Préstamo y Arriendo

El jugador del Eje puede atacar los convoyes del Préstamo y Arriendo con sus submarinos y bombarderos.

Este combate especial dura sólo 1 ronda.



**Ruta Ártica:** 3 submarinos alemanes Tipo VII (= 1 unidad con fuerza de combate 3) y 2 bombarderos (= 1 unidad de combate con fuerza 2).

Los submarinos impactan con 6, los bombarderos con 5 y 6.

**Ruta Persa:** 2 submarinos alemanes Tipo IX (= 1 unidad con fuerza de combate 2) y 1 submarino italiano Clase Marcello (= 1 unidad con fuerza de combate 1). Todos los submarinos impactan con 6.

Cada impacto reduce 1 PP de un tipo concreto elegido al azar de entre los que se envían por esa ruta.

Como siempre, los impactos en exceso se pierden.



*Nota: En BITE, el jugador soviético no puede atacar ni a los submarinos del Eje ni a las unidades aéreas estratégicas alemanas. Por su parte, el jugador alemán no tiene la posibilidad de reforzar estas unidades.*

### 36.0 RENDICIÓN DE ITALIA

Italia no se rinde automáticamente en septiembre de 1943 como en el JUEGO BASICO. Comenzando en julio de 1943, el jugador soviético lanza 1 dado al comienzo de cada turno: Italia se rinde con una tirada de dado de 1 en julio, 2 o menos en agosto, 4 o menos en septiembre y 5 o menos desde octubre de 1943.

### 37.0 PERSIA SE UNE AL EJE

En agosto de 1941, el líder persa Mohammad Reza Pahlavi rechazó romper relaciones con Alemania y las demás potencias del Eje. Como consecuencia, y sin declaración de guerra previa, las fuerzas soviéticas y británicas invadieron Persia.

En BITE, Persia se convierte en una potencia menor del Eje al comienzo de agosto de 1941, pese a no tener unidades. A partir de ese momento las unidades inmovilizadas en el Cáucaso dejan de estarlo y pueden invadir Persia. Tan pronto como Teherán cae bajo control soviético, Persia se rinde. El jugador soviético debe mantener 1 unidad de tierra en Teherán para el resto de la partida. Nueve meses después de la caída de Persia, se abre el Corredor Persa y los Aliados Occidentales pueden comenzar a enviar transportes de Préstamo y Arriendo a través de esta ruta.

*Nota: Los submarinos del Eje en el Océano Índico pueden atacar estos convoyes en la Fase de Guerra Estratégica (35.0).*

### 38.0 JUEGO EN EQUIPO Y EN SOLITARIO

#### 38.1 Juego en Equipo

Los 4 escenarios cortos en realidad no están diseñados para jugarse con 4 jugadores, pero los 4 escenarios largos y la cam-

paña Palabra Clave Dortmund pueden ser jugados por 4 jugadores en equipos de 2. La línea de puntos verdes del mapa (aquella que no pueden cruzar los aliados del Eje) es el límite entre las tropas de los 2 jugadores de cada bando. Básicamente, un jugador toma el mando de todas las tropas al norte de esta línea, mientras que el otro jugador del equipo controla las tropas del sur. Si alguna unidad de un jugador cruza esta línea, se une inmediatamente a las fuerzas de su compañero de equipo y cambia el "Comandante en Jefe". (Por lo que los jugadores pronto comenzarán a exigir más tropas y recursos, como hicieron los generales habitualmente en la Segunda Guerra Mundial).

Pese a que los jugadores del equipo tienen libertad para actuar como lo deseen, tienen que compartir todos los recursos de su bando y por lo tanto deben trabajar juntos para ganar la partida.

#### 38.2 Juego en Solitario

BITE no tiene mecánicas de juego (una "inteligencia artificial") para el juego en solitario. Sin embargo, la adaptabilidad para jugar en solitario de BITE es buena para un jugador experimentado.

Debido a la niebla de guerra y a las casi 300 unidades sobre el mapa, el jugador en solitario puede actuar, como un jugador de ajedrez, contra sí mismo. Puede crear planes de gran estrategia para ambos bandos e intentar lograr siempre los objetivos obvios para cada bando.

### 39.0 METEOROLOGÍA OPCIONAL

Mayo y octubre necesitan de una tirada de dado para determinar si la meteorología es buena o mala, pero con esta regla opcional, se añaden dos modificaciones para mejorar el equilibrio del juego:

- No se puede tener la misma meteorología en dos meses variables consecutivos.
- Hay un tercer tipo de mal tiempo:

Lluvia ligera.

EL jugador soviético lanza por la meteorología:

1-2: Bueno 3-4: Lluvia ligera 5-6: Iluvia

Lluvia ligera:

- Reduce todas las líneas de suministro a 2 hexágonos.

- Prohíbe la Blitz y afecta al movimiento:

todos los hexágonos cuestan 3 PM (los hexágonos de terreno despejado cuestan 2 PM).

- Afecta al combate: Toda las UA, todos los AA y todas las UCT atacantes tienen 1 Malus.

## LIBRO DE ESCENARIOS

Se han desarrollado y se pueden jugar 9 escenarios en BITE. Cada escenario tiene un nivel de dificultad diferente, valorado entre paréntesis desde 1 (muy fácil) a 10 (muy difícil).

### PREPARACIÓN ESTÁNDAR DE BARBAROSSA (BSS)

Descripción de un bloque de unidad: Las unidades pueden tener un punto coloreado. El color indica el área en la que comienzan en los escenarios de 1941 o la campaña.

*Ejemplo: Las unidades del Distrito Militar de Odessa tienen un punto naranja, como las unidades rumanas y alemanas del 11º Ejército.*

Las unidades con punto negro se colocan en un hexágono concreto como se menciona en el mapa.

También la posición del punto es muy importante y ayuda a colocar la unidad.

Para las unidades del Eje, el punto debe estar en la esquina inferior derecha (visto desde el lado oeste del mapa), para los soviéticos en la esquina inferior izquierda (visto desde lado este del mapa).

*Nota: No todas las unidades de inicio entran en el juego a fuerza completa.*

En la esquina inferior izquierda está el nombre de la unidad. En la esquina superior derecha está el turno de entrada (si la unidad no tiene un punto).

**Soviéticos:** Generalmente, las unidades soviéticas deben desplegarse al este del borde nacional soviético (línea roja).

Todas las unidades soviéticas con un punto coloreado deben desplegarse en el Distrito Militar Soviético apropiado, de manera que cada hexágono de ambos lados de la frontera nacional soviética con Finlandia, Alemania (Polonia), Hungría, Rumania y Turquía, esté ocupado por una unidad soviética o esté en una ZOC de una unidad soviética. Los colores de los Distritos Militares son:

Blanco = Leningrado

Azul = Báltico

Amarillo = Occidental

Verde = Kiev

Naranja = Odessa

Marrón = Cáucaso

**Eje:** Las unidades alemanas con un punto coloreado deben desplegarse en las áreas apropiadas de cada Grupo de Armas (azul = Norte, amarillo = Centro, verde = Sur).

Todas las unidades finlandesas se despliegan en Finlandia, las unidades rumanas y las unidades del 7º Ejército alemán con un punto naranja en Rumania, las unidades húngaras en Hungría y las unidades eslovacas en Eslovaquia.

Cada hexágono al oeste de la frontera nacional soviética (línea roja) puede (pero no es obligatorio) ser ocupada por una unidad del Eje.

Los italianos no forman parte de la Preparación Estándar de Barbarossa. Son importantes para el escenario "CASE BLUE". En la campaña "PALABRA CLAVE DORMUNT" llegan al mapa como se indica en la Plantilla de Batalla del Eje.

**Ambos bandos:** Las unidades con un punto negro deben desplegarse en el hexágono indicado en la Plantilla de Batalla.

*Recuerda: No más de 1 unidad alemana puede estar estacionada dentro de las fronteras finlandesas de 1941 antes de que una UT soviética cruce las fronteras de Finlandia de 1941.*

*(Mira la ilustración de la contraportada de este manual y las Plantillas de Batalla del mapa de ambos bandos para más detalles).*

### ESCENARIOS CORTOS

Estos 4 escenarios han sido desarrollados con la intención concreta de que se jueguen rápido mientras se aprenden las reglas, o para cuando no hay tiempo para un escenario más largo. Cada escenario puede jugarse con las REGLAS BASICAS. Los soviéticos siempre despliegan sus unidades primero en 1941.

*Nota: Debido a algunas abstracciones necesarias, todas las reglas de los escenarios cortos no siempre encajan con las REGLAS AVANZADAS (por ejemplo, el recuento de los Puntos de Producción).*

#### SBE1: CARRETERA A LENINGRADO Junio – Septiembre 1941 (1)

Este escenario es el más fácil del juego.

**Rondas:** 4.

**Área del Mapa:** Alemania, Estados Bálticos, la Unión Soviética al norte del río Dvina.

**Condiciones de Victoria:** El jugador del Eje gana si conquista Leningrado, o al menos puede cortar sus comunicaciones con Siberia por ferrocarril y por el Camino de la Vida. Si falla en lograr una de estas dos condiciones hay un empate.

**Preparación:** La preparación es igual que en BSS, pero sólo se despliegan los Distritos Militares del Báltico y Leningrado (12 unidades con puntos blancos y azules) para los soviéticos y el Grupo de Ejércitos del Norte (13 unidades con puntos negros) para el Eje.

**Producción** (PP/turno comenzando desde julio de 1941):

• Alemania: 5 PP.

• URSS: 10 PP.

#### SBE2: CARRETERA A MOSCÚ Junio – Septiembre 1941 (2)

**Rondas:** 4.

**Área del Mapa:** Alemania, la Unión Soviética

al sur del río Dvina/Colinas de Valdai y la fila de hexágonos al norte de Kiev.

**Condiciones de Victoria:** El jugador del Eje gana si conquista la ciudad de Moscú o si es capaz de rodearla completamente al final de la partida. Si falla en lograr uno de estos objetivos hay un empate.

**Preparación:** La preparación es igual que en BSS, pero sólo se despliega el Distrito Militar Occidental (14 unidades con puntos amarillos) para los soviéticos y el Grupo de Ejércitos del Centro (23 unidades con puntos amarillos) para el Eje.

**Producción** (PP/turno comenzando desde julio de 1941):

• Alemania: 5 PP.

• URSS: 20 PP.

#### SBE3: CARRETERA A ROSTOV Junio – Noviembre 1941 (3)

Este es el escenario corto más difícil. El jugador alemán se enfrentará a las tropas del Ejército Rojo mejor entrenadas y equipadas.

**Rondas:** 6.

**Área del Mapa:** Alemania, Hungría, Rumania, la Unión Soviética al sur de la fila de hexágonos del Kursk.

**Condiciones de Victoria:** Para ganar, el Eje debe estar a las puertas del Cáucaso antes de que llegue el duro invierno: Rostov, Kharkov y Sebastopol son objetivos obligatorios. Si las tres son conquistadas y conservadas al finalizar noviembre de 1941, el Eje consigue una victoria decisiva. Conseguir sólo 2 objetivos es una victoria marginal, mientras que 1 es un empate. Si se falla en lograr al menos una de estas ciudades hay una victoria soviética.

**Preparación:** La preparación es igual que en BSS, pero solo se despliegan los Distritos Militares de Odessa y Kiev (30 unidades con puntos naranjas y verdes) para los soviéticos y el Grupo de Ejércitos del Sur, el Ejército de los Cárpatos húngaro, los rumanos más el Cuerpo Alemán y el 11º Ejército de Rumania (32 unidades con puntos verdes y naranjas) para las potencias del Eje. Recuerda que todas las unidades del Distrito Militar de Odessa, todas las unidades de los aliados menores del Eje y el Cuerpo Alemán y el 11º Ejército en Rumania están inmovilizados en el primer turno.

**Producción** (PP/turno comenzando desde julio de 1941):

• Alemania: 5 PP.

• Rumania: 2 PP.

• Hungría: 1 PP.

• URSS: 15 PP.

#### SBE4: BARBAROSSA CORTO Junio – Agosto 1941 (4)

Este escenario cubre por completo los inicios de la invasión, desde Finlandia hasta el Mar Negro.

**Rondas:** 3.

**Área del Mapa:** el mapa completo.

# BLOCKS IN THE EAST

**Condiciones de Victoria:** al final de agosto de 1941, el jugador del Eje cuenta sus Puntos de Victoria (PV): cada ciudad principal soviética controlada por el Eje cuenta como 1 PV, mientras que Leningrado cuenta como 2 PV y Moscú como 3 PV.

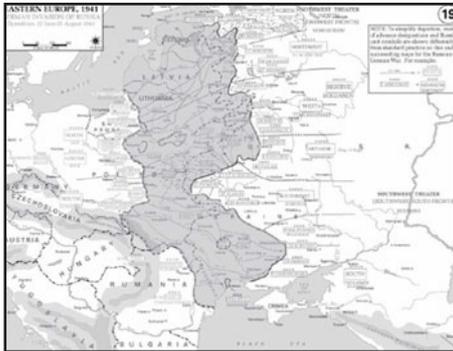
Después, comprueba la Tabla de Puntos de Victoria para determinar el ganador:

- 0-3 PV: Victoria decisiva soviética
- 4-6 PV: Victoria marginal soviética
- 7: Empate
- 8-18: Victoria marginal del Eje
- 19+: Victoria decisiva del Eje

**Preparación:** El despliegue es exactamente igual que para BSS (109 unidades para los soviéticos, 82 para el Eje), pero no se necesitan REGLAS AVANZADAS u OPCIONALES.

**Producción:** (PP/turno comenzando desde julio de 1941):

- Alemania: 15 PP
- Rumania: 2 PP
- Hungría: 1 PP
- URSS: 46 PP



## ESCENARIOS LARGOS

Estos 4 escenarios largos, y la Campaña, han sido desarrollados para los jugadores que tienen tiempo y están dispuestos a afrontar el reto de las batallas más decisivas de la Segunda Guerra Mundial en el Frente Oriental.

Se recomienda encarecidamente el uso de las REGLAS AVANZADAS para todos estos escenarios, mientras que las REGLAS OPCIONALES se pueden añadir de una en una como los jugadores deseen.

**Tablas de Preparación de Escenario:** Estas tablas indican cuántos bloques de una unidad concreta tiene cada potencia al comienzo del escenario y cuántos pasos tienen en total estas unidades. Los jugadores pueden distribuir libremente los pasos entre las unidades siempre que su suma no supere el número de pasos disponibles. El soviético siempre despliega primero, salvo en 1944.

El Eje debe desplegar al menos 2 Unidades de Montaña alemanas en Escandinavia.

**Eliminación de Unidades:** Algunas unidades deben eliminarse en momentos concretos (generalmente por ser enviadas

a otros frentes que no se representan en BITE).

Las unidades que tienen que ser eliminadas se indican en la Plantilla de Batalla del mapa. Estas unidades deben estar en juego, con suministro y a fuerza completa. Si dicha unidad está

- fuera del juego porque ha sido eliminada en un turno anterior, se resta un número de PP igual la cantidad que se necesitaría para ser construida de nuevo;

- no está a fuerza completa, el jugador debe repararla inmediatamente a su fuerza completa restando la cantidad correcta de los PP que tiene disponibles, y entonces elimina la unidad;

- está sin suministro, la unidad tiene que ser eliminada tan pronto como esté en suministro. Las unidades eliminadas no se pueden reconstruir incluso aunque algunas veces puedan regresar al juego algunos turnos después.

### SBE5: BARBAROSSA

#### Junio – Noviembre 1941 (8)

Pese a que eran muchas las señales que alertaban de las intenciones agresivas de Alemania, dado el despliegue masivo de tropas en las fronteras y las alertas enviadas por los servicios secretos tanto británico como soviético, el Ejército Rojo fue cogido, literalmente con los pantalones bajados, cuando se lanzó el ataque del Eje a las 3.00 AM en la mañana del domingo sangriento del 22 de junio de 1941.

Es un escenario muy difícil, especialmente para el jugador del Eje; un error en los primeros pasos de la invasión podría comprometer su éxito final.



**Rondas:** 6.

**Área del Mapa:** El mapa completo.

**Condiciones de Victoria:** Al finalizar noviembre de 1941, el jugador del Eje cuenta sus Puntos de Victoria (PV): el Eje obtiene 1 PV por controlar Leningrado, Moscú, Stalingrado o Bakú. Posteriormente, com-

prueba la Tabla de Puntos de Victoria para determinar el ganador:

- 0 PV: Victoria decisiva soviética
- 1 PV: Empate
- 2: Victoria marginal del Eje
- 3+: Victoria decisiva del Eje

**Preparación:** La preparación es como en BSS.

**Producción** (PP/turno comenzando desde julio de 1941):

- Alemania: 24 PP, 3 Blindados, 9 Aéreos, 10 Combustible
- Rumania: 2 PP, 2 Combustible
- Hungría: 1 PP, 2 Combustible
- URSS: 46 PP, 7 Blindados, 6 Aéreos

*Nota: Los soviéticos no necesitan contabilizar el consumo de combustible dado que tienen enormes reservas.*

**Reglas Especiales del Escenario:**

**Sorpresa de Barbarossa:** Durante el primer turno, los cazas soviéticos no pueden despegar y el jugador soviético no tiene la opción de reaccionar (salta esta Fase de Acción). Ninguna fuerza soviética puede recibir un Bonus, mientras que las unidades del Eje atacantes no se ven afectadas por ningún Malus salvo por aquellos debidos a no realizar, o fallar, intentos de reconocimiento aéreo.

Todas las unidades de artillería alemanas y todas las unidades aéreas del Eje disponibles para atacar reciben 1 Bonus adicional durante la primera ronda de cada combate. Debido a una orden directa de Stalin, las armas AA soviéticas no pueden disparar a ninguna unidad aérea del Eje durante la primera ronda de cada combate (incluido Reconocimiento Aéreo).

**Unidades inmovilizadas:** La Stavka está bajo shock y no se puede activar en junio de 1941. Las unidades rumanas (pero no sus unidades aéreas y el HQ Antonescu), húngaras, finlandesas y soviéticas de Leningrado, Odessa y el Distrito Militar del Cáucaso están inmovilizadas durante junio de 1941.

**Total Superioridad de la Luftwaffe:** Si juegas con esta mortífera opción, todos los aviones del Eje (incluidos los rumanos) lanzan el doble de dados durante su primera ronda de combate del ataque sorpresa.

Le cuesta una reducción doble al HQ-Aéreo (= los 3 HQ de la Luftwaffe, pero no a Antonescu) si juegas con las REGLAS AVANZADAS.

### SBE6: CASE BLUE

#### El Camino a Bakú

#### Junio – Noviembre 1942 (7)

*“¡Si no conseguimos el petróleo de Maykop y Grozny, debemos abandonar esta guerra!”*

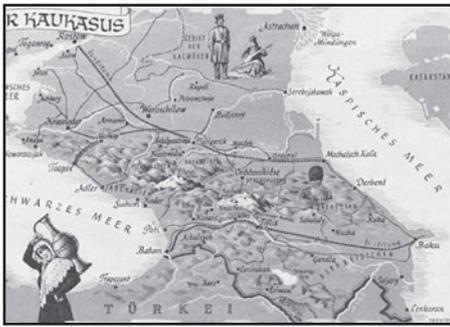
(Adolf Hitler, HQ del Grupo de Ejércitos del Sur en Poltava, 1/6/1942)

*“Ni un paso atrás”.*

*“¡No hay tierra tras el Volga!”*

(Joseph Stalin, Orden nº 227, 28/7/1942)

# BLOCKS IN THE EAST



Después del éxito inicial de la ofensiva del verano de 1941 y de la paralización inesperada durante el invierno, la Wehrmacht regresaba casi intacta para el último intento de quebrar las piernas del oso ruso.

De nuevo el Eje corre contra el tiempo: cuando las unidades blindadas soviéticas alcancen TECH 2 en noviembre de 1942 y las aéreas lo hagan en enero de 1943, probablemente Alemania no tendrá una nueva oportunidad de ganar la guerra.

Como jugador del Eje, tu sistema logístico no te permite una ofensiva a gran escala como la de 1941. Por lo tanto, primero elige tu estrategia: ir a por Moscú y tratar de tomarla junto con sus valiosas fábricas, o intentar la estrategia del Cáucaso –tomando Rostov, luchando (y puede que ganando) la batalla crucial en las calles de Stalingrado y, finalmente, lanzando tus unidades móviles a conquistar los campos petrolíferos vitales y Bakú.

Como jugador soviético, la Fuerza Aérea Soviética, la Voenno-Vozdushn Sily (VVS), había sido barrida por la Luftwaffe. La VVS perdió en el área 201 aeroplanos entre el 23 y el 31 de agosto, y, con unos escasos refuerzos de unos 100 aviones en agosto, le quedaban sólo 192 aviones en servicio (de los que sólo 57 era cazas). Los soviéticos continuaron llevando refuerzos aéreos al área de Stalingrado a finales de septiembre, pero siguieron recibiendo terribles pérdidas: la Luftwaffe había completado el control de los cielos. Sin embargo, debido al traslado masivo de la industria soviética de 1941, la producción soviética de aviones alcanzó las 15.000 unidades en la segunda mitad de 1942. Así, la VVS estuvo en condiciones de mantener una fuerza considerable y construir una reserva estratégica que podría abrumar a la Luftwaffe.

**Rondas:** 6.

**Área del Mapa:** El mapa completo.

**Condiciones de Victoria:** Los objetivos clave son Moscú, Leningrado, Bakú y Stalingrado.

Si el Eje conquista y mantiene dos de ellos hasta el final de la partida, consigue una victoria decisiva; conquistar y mantener uno es una victoria marginal del Eje.

En cualquier otro caso, los soviéticos logran una victoria decisiva.

**Preparación:** Los detalles sobre las fuer-

zas combatientes se encuentran en la Hoja de Preparación del Escenario de 1942.

Las fuerzas del Eje y soviéticas se tienen que desplegar al oeste y este respectivamente de la línea amarilla discontinua. Se debe ocupar cada hexágono de esta frontera.

**Producción** (PP/turno a partir de junio de 1942):

- Alemania: 36 PP, 8 Blindados, 12 Aéreos, 12 Combustible
- Rumania: 2 PP, 2 Combustible
- Hungría: 1 PP, 1 Combustible
- URSS: 34 PP, 12 Blindados, 12 Aéreos

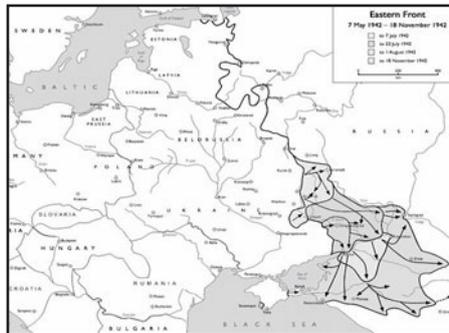
*Nota:* Los soviéticos no necesitan contabilizar el consumo de combustible, dado que tienen grandes reservas. Además, los 2 PP de Leningrado están conectados por mar por el Camino de la Vida y se pueden usar si el tiempo no es nívoso.

**Reglas Especiales del Escenario:**

**Infraestructuras soviéticas:** Desde julio de 1942, los soviéticos pueden comenzar a construir los ferrocarriles de Saratov-Stalingrado (3 PP), Stalingrado-Astrakhan (4 PP) y Astrakhan-Bakú (5 PP). Estas líneas de ferrocarril incompletas se indican en el mapa con grandes puntos negros.

También se puede construir una cara ruta marítima desde Bakú a Krasnovdsk (10 PP) que puede ser útil para el envío de petróleo si Astrakhan está en peligro.

El jugador soviético tiene que pagar todos los PP para construir uno de estos proyectos en la Fase de Producción de un solo turno. Si quiere, puede construir más de un proyecto en el mismo turno.



## SBE7: OPERACIÓN CITADEL

### La Batalla de Kursk

#### Junio – Noviembre 1943 (6)

Después de la derrota de Stalingrado y la destrucción del 6º Ejército de Paulus, Alemania tuvo que contar con las fuerzas de sus débiles aliados para cubrir la línea del frente. Las oportunidades de lograr la victoria final descendían día a día, pero todavía quedaba una buena oportunidad para una ofensiva a pequeña escala con el fin de destruir un Ejército soviético completo agrupado en el saliente de Kursk – la Operación Citadel de julio de 1943.

Pero un error en busca de este objetivo libera de inmediato al gigante soviético para realizar una peligrosa ofensiva en verano...



**Rondas:** 6.

**Área del Mapa:** El mapa completo.

**Condiciones de Victoria:** Para ganar, el Eje debe destruir al menos 8 de las preciosas e irremplazables unidades de la Guardia soviética al final de la partida.

Los soviéticos ganan si pueden cruzar el Dniepr y estabilizar una cabeza de puente de al menos 4 UT en la orilla occidental. Todos los demás resultados son empate.

**Preparación:** Los detalles sobre las fuerzas combatientes se encuentran en la Hoja de Preparación del Escenario de 1943.

Las fuerzas del Eje y soviéticas se tienen que desplegar al oeste y este respectivamente de la línea verde discontinua. Cada hexágono de esta frontera debe estar ocupado.

**Producción** (PP/turno a partir de junio de 1943):

- Alemania: 37 PP, 13 Blindados, 15 Aéreos, 14 Combustible
- Rumania: 2 PP, 2 Combustible
- Hungría: 1 PP, 1 Combustible
- URSS: 34 PP, 18 Blindados, 18 Aéreos

*Nota:* Los soviéticos no necesitan contabilizar el consumo de combustible pues cuentan con enormes reservas.

**Reglas Especiales del Escenario:**

**Infraestructura soviética:** Ver SBE6, pero todos los proyectos ya han sido completados en 1943.

## SBE8: OPERACIÓN BAGRATION

### Junio 1944 – Junio 1945 (6)

Después del desembarco de los Aliados Occidentales en Normandía, Alemania perdió cualquier oportunidad de ganar la guerra. Era una cuestión de tiempo.

Mientras la Wehrmacht era sólo la sombra del ejército invencible que había sido en años anteriores, el Ejército Rojo había alcanzado la total supremacía en tierra y aire en el Frente Oriental.

Por otra parte, el OKH alemán estaba convencido de que el principal esfuerzo soviético se concentraría en una peligrosa ofensiva de tanteo en Lvov y Galizia y, de acuerdo a esto, los alemanes desplegaron las fuertes divisiones panzer del general Hoth en Hungría.

Pero en lugar de eso, después del fuego de artillería de preparación más devastador de

la historia, el Ejército Rojo lanzó una fuerte ofensiva al norte de los pantanos de Pripet para liberar Minsk y Bielorusia.

Atrapada entre el avance desde Francia de los Aliados Occidentales y la presión soviética desde el este con una ofensiva de verano masiva (Operación Bagration, desde junio a agosto de 1944), Alemania intentaba evitar lo inevitable mientras sus científicos desarrollaban "nuevas armas secretas increíbles" en las instalaciones de Peenemünde.

**Rondas:** 13.

**Área del Mapa:** El mapa completo.

**Condiciones de Victoria:** Los soviéticos deben conquistar Berlín y Peenemünde antes del final de 1944 para una victoria decisiva. Si se logran los objetivos antes del final de junio de 1945 es una victoria marginal soviética, mientras que un mayor retraso es un empate.

**Preparación:** Los detalles sobre las fuerzas contendientes se encuentra en la Hoja de Preparación del Escenario de 1944.

Las fuerzas del Eje y soviéticas se deben desplegar al oeste y este respectivamente de la línea azul discontinua. Cada hexágono de esta frontera debe estar ocupado.

**Producción** (PP/turno a partir de junio de 1944):

- Alemania: 28 PP, 15 Blindados, 18 Aéreos, 14 Combustible
- Rumania: 2 PP, 2 Combustible
- Hungría: 1 PP, 1 Combustible
- URSS: 43 PP, 18 Blindados, 18 Aéreos.

*Nota: Los soviéticos no necesitan contabilizar el consumo de combustible pues cuentan con enormes reservas.*

**Reglas Especiales del Escenario:**

**Infraestructura Soviética:** Ver SBE6, pero todos los proyectos ya están completos en 1944.



## SBE9: PALABRA CLAVE DORTMUND

### La Campaña Rusa

#### Junio 1941 – Junio 1945 (10)

El jugador del Eje debe golpear fuerte y profundo, corriendo con sus tanques a toda velocidad para llegar y apoderarse de Leningrado, Moscú y la importante área industrial de Donets Basin antes de la caída de las primeras nieves. Conservar las dos ciudades principales soviéticas seguramente allanará el camino para una victoria decisiva del Eje.

Sin embargo, después del feliz verano, el

"General Invierno" ruso infligirá gran cantidad de pérdidas irremplazables sobre las mal preparadas fuerzas del Eje, y el Ejército Rojo tendrá buenas cartas para jugar tan pronto como se firme el Pacto de Neutralidad Soviético-Japonés y lleguen en noviembre las fuerzas de choque de Siberia desde las lejanas fronteras orientales.

La doctrina militar alemana se basaba en el principio de las armas combinadas. Consistía en la cooperación entre tanques, infantería, artillería, ingenieros y aviones de apoyo terrestre.

Para contrarrestarlo, los comandantes soviéticos adoptaron la táctica de mantener siempre su vanguardia tan cerca de la alemana como fuese físicamente posible. El último mariscal de la Unión Soviética, Vasily Chuikov, lo llamaba "abrazando" a los alemanes con una guerra de desgaste.

**Rondas:** 49.

**Área del Mapa:** El mapa completo.

**Condiciones de Victoria:** El jugador del Eje gana inmediatamente si controla todas las ciudades de victoria (4) o si controla 1 de entre Moscú o Bakú más 1 de entre Leningrado o Stalingrado, y logra un "1" con una tirada de dado durante la Fase de Comprobación de la Victoria (añade +1 si controla 3 de estas ciudades).

El jugador soviético gana inmediatamente si controla Berlín antes de julio de 1945. La victoria es decisiva si lo logra antes de enero de 1945 y marginal entre enero y junio de 1945.

Cualquier otro resultado es un empate.

**Preparación:** Igual que BSS.

**Producción** (PP/turno a partir de julio de 1941)

- Alemania: 24 PP, 3 Blindados, 9 Aéreos, 10 Combustible
- Rumania: 2 PP, 2 Combustible
- Hungría: 1 PP, 1 Combustible
- URSS: 46 PP, 7 Blindados, 6 Aéreos

*Nota: Los soviéticos no necesitan contabilizar el consumo de combustible debido a sus grandes reservas.*

*Pero si pierden el Cáucaso (el Eje conquista Stalingrado o alcanzan el Volga), comienzan el consumo de Combustible normal.*

**Reglas Especiales del Escenario:**

**Sorpresa de Barbarossa:** Ver SBE5.

**Unidades inmovilizadas:** Ver SBE5.

**Total Supremacía de la Luftwaffe:** Ver SBE5.

**Eliminación del 1º Cuerpo Panzer SS**

**"LSSAH" alemán:** El 1º Cuerpo Panzer SS alemán que llega como refuerzo en el turno 44 es una mejora del LSSAH.

Si el LSSAH está en juego y con suministro, replázalo con el nuevo 1º Cuerpo Panzer SS, pero se conservan todos los impactos. Si el LSSAH ha sido eliminado o está sin suministro, el replazo se aplaza o la unidad se tiene que reconstruir.

## Eliminaciones Adicionales:

• 12/1941: 7ª División Aérea Húngara Rapid Corps

• 7/1942: 22ª División de Infantería Aero-transportada

**Desarrollo Industrial:** Ambos bandos comienzan la partida con 10 plantas industriales parcialmente construidas (5/10):

- Alemania: 5 fábricas de blindados, 4 fábricas de aviones, 1 fábrica de combustible
- URSS: 5 fábricas de blindados, 5 fábricas de aviones

**Infraestructura Soviética:** Ver SBE6



## Secuencia de Turno

### A. Fase de Determinación de la Meteorología

Mayo y octubre (sólo RA)

### B. Fase del Eje

1. Fase de Guerra Estratégica (sólo RA)
2. Fase de Suministros
3. Fase de Producción
4. Fase de Movimiento Estratégico en Ferrocarril
5. Fase de Movimiento
6. Fase de Reacción del Defensor
7. Fase de Combate
8. Fase Blitz
9. Fase de Estado del Suministro Final
10. Fase de Explotación de los Blindados

### C. Fases Soviéticas

Como las fases del Eje 1-10

### D. Fase de Victoria

## C. Ronda de Combate

1. Paso de Combate Aéreo
2. Paso de Fuego Antiaéreo
3. Paso de Combate Aire-Tierra
4. Paso de Fuego de Artillería (atacante primero)
5. Paso de Combate Terrestre (defensor primero)



**BLOCKS IN THE EAST**

**Preparación Estándar de Barbarossa**

(Para más detalles sobre el despliegue de unidades ver el Libro de Escenarios)