

MARKET-GARDEN

Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

Após a sua esmagadora derrota na Normandia, os restos dos exércitos alemães no Oeste recuaram desordenadamente em direção à Alemanha e à Holanda. Nos seus calcanhares, os exércitos aliados libertaram quase toda a França e a Bélgica. Em princípios de setembro, porém, o avanço aliado foi perdendo impulso, à medida que as linhas de abastecimento se estendiam. Os alemães aproveitaram-se disso para reorganizar e redistribuir suas forças. Soldados extraviados foram agrupados em *Kampfgruppen* (Grupos de Combate), normalmente batizados com o nome de seus comandantes. Tropas resgatadas do 15º Exército conseguiram alcançar a Holanda e o 1º Exército Paraquedista alemão foi formado para comandar essa turba. Atrás disso, na tranquila região de Arnhem, foi estacionado o 2º Corpo Panzer SS (9ª e 10ª Divisões Panzer SS) para descanso e reequipagem.

Nesse contexto, foi planejada e executada a maior operação aeroterrestre da História: a “Market-Garden”. O 1º Exército Aeroterrestre aliado (três divisões e uma brigada de paraquedistas) seria lançado sobre as pontes ao longo da estrada que levava do Canal Mosa-Escalda até o rio Reno, na cidade de Arnhem (Operação “Market”). A missão dessas tropas era conquistar e manter as pontes dessa estrada até a chegada do 30º Corpo de Exército britânico (Operação “Garden”). Uma vez ao norte do Reno, essas tropas flanqueariam a “Linha Siegfried” (um conjunto de fortificações ao longo da fronteira alemã) e atingiriam o coração industrial da Alemanha, o Ruhr. Esperava-se com isso acabar a guerra ainda em 1944.

A batalha resultante iniciou-se a 17/09/44 e foi uma das mais encarniçadas da Frente Ocidental. Em 9 dias, o 30º Corpo logrou atingir o rio Reno, mas não conseguiu salvar as tropas em Arnhem, que foram destruídas, e apenas resgatou os poucos sobreviventes que restaram em Oosterbeek.

A ponte de Arnhem ficaria para sempre conhecida como “Uma Ponte Longe Demais”.

2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a região da Holanda (fronteiras com a Bélgica e a Alemanha), num total de 528 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 76 peças (excetuando-se marcadores), sendo 48 alemãs, 17 britânicas, 8 americanas, 1 holandesa, 1 holandesa pró-Alemanha e 1 polonesa. Para identificação das nacionalidades, siga a relação abaixo:

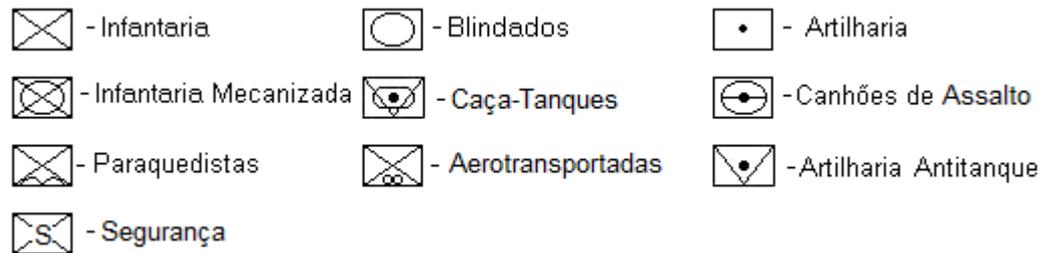


Nesta simulação, todas as peças são de nível regimento/brigada. O número à direita é o da divisão a que o regimento/brigada pertence. Uma divisão normalmente é composta por 3 regimentos, mas, nessa simulação, existem várias exceções.

2.2.1 – Características das Peças:



Tipo da Unidade: É a “ênfase” de elementos que compõem uma unidade. Os tipos empregados nessa simulação são os seguintes:



Tamanho da Unidade: Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contedores a respeito de seu “tamanho” ou “nível”. Os wargames podem ser de nível Companhia (I), Batalhão (II), Regimento (III)/ Brigada (X), Divisão (XX) ou Corpo-de-Exército (XXX). Esta simulação é de nível regimento/brigada.

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, esses números representam a divisão a que o regimento/brigada pertence. As unidades alemãs “com nome” são de fato *Kampfgruppen* (H.G. significa Hermann Goering). Algumas unidades alemãs têm a marcação “Esc.” no lado esquerdo, indicando que são formações “Escola”, de treinamento.

Poder de Ataque: É o valor de combate dessa unidade quando ataca.

Poder de Defesa: É o valor de combate dessa unidade quando é atacada.

Poder de Movimentação: É o valor de deslocamento da unidade no decorrer da partida (V.4.0).

A unidade do exemplo é uma brigada (X) da 43ª Divisão de Infanteria britânica (cor rosa). Seu poder de ataque é 4, seu poder de defesa é 4 e seu poder de movimentação é 5.

2.3 – Tabelas (Vide última página) → Esta simulação possui 4 tabelas: “Tabela de Efeitos do Combate”, “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate”, “Tabela de Bombardeio” e “Tabela de Vulnerabilidade”. Seus empregos são explicados adiante.

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 17 a 26 na parte inferior direita do tabuleiro, cada turno representando 1 dia do período real (representa o período de 17 a 26/09/44).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 e 1 a 8 na parte inferior direita do tabuleiro. Nesta simulação, ambos os contedores possuem poder aéreo. Seu emprego é explicado adiante.

2.4.3 – Marcador de Ponte Destruída: São pequenos retângulos pretos que são utilizados para assinalar uma ponte destruída pelos alemães (V.10.0).

2.4.4 – Dados: Esta simulação usa dois dados para a resolução dos combates. O dado **NÃO** é usado na movimentação das peças.

3.0 – SEQUÊNCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador alemão, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” Alemã; em seguida, vem a “Fase de Combate” Alemã, quando o jogador alemão executa os ataques contra as unidades aliadas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” aliada, quando o jogador aliado move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” aliada, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” aliada. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequência.

OBSERVAÇÃO:

+ No primeiro turno, o jogador alemão **NÃO JOGA**.

4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

Para se deslocarem, as unidades usam o seu Poder de Movimentação. Este é dado na forma de pontos de movimentação, que são gastos quando a unidade se desloca de um hexágono para outro, de acordo com o tipo do terreno. Os pontos gastos, pelo tipo de terreno, são dados na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate” (V.).

EXEMPLO: Uma unidade de infantaria motorizada alemã (3-4-9) sai da posição inicial da 10ª Divisão Panzer SS, segue para Doetinchem, percorrendo 4 hexágonos de estrada (4 x 0,5 = 2 pontos), segue para a barca, ainda por estrada, avançando mais 2 hexágonos (2 x 0,5 = 1 ponto), atravessa o rio Reno pela barca (1 ponto), segue na direção de Bommel por terreno aberto (2 pontos) e entra no hexágono de pântano ao Norte da cidade (3 pontos), totalizando 2 + 1 + 1 + 2 + 3 = 9. Seus pontos de movimentação estão esgotados e a unidade terá que parar aí.

OBSERVAÇÕES:

- + Uma unidade **NUNCA** pode exceder seu poder de movimentação na sua respectiva “Fase de Movimentação”.
- + As unidades **NÃO** são obrigadas a usar todo o seu poder de movimentação, podendo gastar menos pontos que o total permitido por “Fase de Movimentação”.
- + Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **NÃO** podem ser acumulados para outros turnos.
- + Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **NÃO** podem ser transferidos para outras peças.
- + Quando duas ou mais unidades movem-se juntas, o poder de movimentação delas **NÃO** é somado.
- + No turno 17, as unidades aeroterrestres aliadas têm apenas **3** pontos de Poder de Movimentação (os saltos ocorreram já na parte da tarde e os movimentos foram muito prejudicados pelas multidões de civis holandeses que queriam dar as boas-vindas aos seus libertadores).
- + Unidades blindadas **NÃO** podem atravessar rios (exceto por pontes ou barcas) nem se mover por hexágonos de pântano.

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto aliados quanto alemães podem concentrar, no máximo, 3 (três) unidades num mesmo hexágono qualquer. Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

4.1.2 – De Unidades Inimigas: A toda unidade pertence uma “Zona de Engajamento” referente aos 6 (seis) hexágonos que a circundam. Quando uma unidade inimiga move-se para um dos hexágonos de sua “Zona de Engajamento”, ela é obrigada a parar (diz-se que ela “engajou”).

Ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma unidade sua estiver engajada com uma unidade inimiga e o jogador não quiser entrar em combate, este terá que retirar a sua peça da “Zona de Engajamento” inimiga, desde que gastando 1 ponto de movimentação a mais para “romper contato”.

Se, por outro lado, a unidade estiver em “Terreno Dominante” em relação à(s) peça(s) inimiga(s) que a está(ão) engajando, ela fica desobrigada de desengajar. Entende-se por “Terreno Dominante” o terreno que tiver maior vantagem, em combate, em número de colunas.

EXEMPLO: Inicia-se um turno com uma unidade alemã ocupando um hexágono de cidade engajada com uma unidade aliada em terreno aberto. A unidade alemã não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (cidade) em relação ao aliado (aberto). Contudo, se alguma outra unidade se mover para a “Zona de Engajamento” inimiga, esta terá que atacar.

Se uma unidade, por qualquer razão, não puder desengajar nem estiver em terreno dominante, ela terá que atacar. Duas unidades inimigas **NUNCA** podem ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo.

4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro→

4.2.1 – Entrada: Tanto aliados quanto alemães recebem reforços durante a campanha. Os reforços alemães entram pelas bordas Oeste e Leste e devem pagar, pelo primeiro hexágono que ocupar, o custo da mesma em pontos de movimentação. Se, ao entrar, o primeiro hexágono for adjacente a uma unidade inimiga, ela poderá engajar.

Os reforços aliados chegam exclusivamente por via aérea (V.4.2.3).

OBSERVAÇÕES:

+ Unidades alemãs que entram pela borda Leste o fazem somente ao Norte de Helmond.

+ Unidades alemãs que entram pela borda Oeste o fazem somente ao Norte de Reusel.

4.2.2 – Saída: Nenhuma unidade aliada pode ser voluntariamente retirada do tabuleiro. Se alguma unidade aliada for obrigada, por efeito de recuo após combate, a sair do tabuleiro, ela é considerada destruída. Unidades alemãs, ao contrário, podem ser retiradas pelas bordas Oeste, Norte e Leste, por efeito de combate ou não, e podem retornar por qualquer hexágono da mesma borda dois turnos após. Se a saída for pela borda Sul, porém, a unidade não é considerada destruída, mas não pode retornar ao tabuleiro.

4.2.3 – Paraquedistas: Os aliados contam com três divisões aeroterrestres (1ª britânica, 82ª e 101ª americanas) e uma brigada independente (1ª polonesa). Ao iniciar o jogo, várias unidades americanas e britânicas já estão posicionadas após o salto em seus respectivos objetivos. Porém, outras tropas serão lançadas posteriormente e deverão seguir certas restrições.

As unidades PQD aliadas que saltam nos turnos 17 e 18 o fazem em hexágonos especificados no tabuleiro. Se este hexágono estiver ocupado por, pelo menos, uma unidade inimiga, a unidade aliada é automaticamente destruída. Se estiver em “Zona de Engajamento” inimiga, entra automaticamente em combate. As unidades que saltam nos turnos posteriores podem saltar em qualquer hexágono de terreno aberto, cidade ou cota à escolha do jogador aliado. Valem aqui as mesmas regras de engajamento descritas anteriormente.

A 52ª DI britânica na verdade é uma divisão de montanha, mas foi especialmente destacada para essa operação para ser transportada por via aérea da Inglaterra para Arnhem. Assim, quando qualquer unidade do 30º Corpo contatar uma unidade PQD aliada em Arnhem, a 52ª pode ser transportada diretamente para lá dois turnos após.

OBSERVAÇÃO:

+ Embora os alemães também contem com tropas de paraquedistas, elas não realizam saltos.

5.0 – COMBATES:

Ao término da “Fase de Movimentação”, quando unidades inimigas estiverem ocupando hexágonos adjacentes, considera-se que “engajaram”, sendo o último a se movimentar considerado o atacante.

5.1 – Solução de Combates → Para se solucionar os combates, utiliza-se a “Tabela de Efeitos do Combate”, por meio dos poderes de combate das unidades. A sequência é como descrita abaixo:

5.1.1 – Relação de Forças:

1º - Somam-se os poderes de ATAQUE das unidades atacantes;

2º - Somam-se os poderes de DEFESA das unidades que estão sendo atacadas;

3º - Divide-se o valor obtido no 1º passo pelo valor obtido no 2º passo, desprezando a parte não inteira do resultado (Exemplo: $11 \div 4 = 2,75 \rightarrow$ desprezando-se o 0,75, a relação de forças será 2-1 (dois para um)).

OBSERVAÇÕES:

+ O atacante **NÃO** pode verificar os pontos de defesa das unidades que ele irá atacar antes de declarar com quantos pontos irá fazê-lo.

+ Uma vez que o defensor avise com quantos irá se defender, **NÃO** poderá mais haver alterações de nenhuma das partes.

5.1.2 – Influência do Terreno: Certos terrenos favorecem a defesa, mas nenhum favorece o ataque. Os benefícios do terreno para a defesa são dados na forma de “colunas” na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate”. Determinada a relação de forças (V.5.1.1), verifica-se o terreno onde está a unidade defensora e, se favorecer à defesa, em quantas colunas à esquerda!

OBSERVAÇÃO:

+ Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

5.1.3 – Cerco: Se uma unidade defensora for engajada de forma a não poder recuar para um hexágono livre de “Zonas de Engajamento” inimigas, considera-se que estes defensores foram cercados. Isto dá ao atacante a vantagem de uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate”. Excepcionalmente nessa simulação, unidades aeroterrestres aliadas que sejam atacadas sob cerco, ao contrário, têm a vantagem de uma coluna à esquerda na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate”.

5.1.4 – Unidade de Comando: Toda vez que uma divisão aliada participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus elementos, ela “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo), por unidade “divisional”. Excepcionalmente nessa simulação, unidades alemãs não têm direito a esse benefício.

5.1.5 – Determinação da Linha: Concluídos os passos anteriores, determinou-se a coluna; agora, determina-se a linha através dos dados. Os dados têm por finalidade representar todos os imponderáveis do combate. Lançam-se os dois dados e o resultado é a soma deles (Exemplo: 2 em um e 3 no outro dá 5 como resultado).

OBSERVAÇÃO:

+ Unidades blindadas **NÃO** podem se movimentar por hexágonos de pântano, mas podem engajar unidades inimigas posicionadas nesses hexágonos.

5.1.6 – Resultados dos Combates:

DE - Defesa Eliminada. Uma unidade defensora é eliminada (a critério do jogador defensor) e as demais, se houver, são obrigadas a recuar EM QUAISQUER CIRCUNSTÂNCIAS.

DRB - Defesa Recua com Baixas. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais) e apenas uma delas sofre baixas (a critério do jogador defensor).

DRI - Defesa Recua Intacta. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais).

DVB - Defesa Vence com Baixas. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma das unidades defensoras sofre uma baixa (a critério do jogador defensor).

DVI - Defesa Vence Intacta. Todas as atacantes recuam um hexágono.

AVI - Ataque Vence Intacto. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (se o resultado não for DE) e o jogador atacante poderá ou não ocupar o hexágono abandonado pelos defensores.

AVB - Ataque Vence com Baixas. Como acima, mas uma das unidades atacantes sofre baixas (a critério do jogador atacante).

ARI - Ataque Recua Intacto. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono.

ARB - Ataque Recua com Baixas. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas sofre baixas (a critério do jogador atacante).

AE - Ataque Eliminado. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas é eliminada (a critério do jogador atacante).

EMP - Empate. O jogador defensor elimina uma ou mais peças, à sua escolha; soma-se o poder de defesa das unidades eliminadas e o ataque perde, no mínimo, igual número em pontos de poder de ataque em unidades eliminadas (a critério do jogador atacante). As peças defensoras que restarem são obrigadas a recuar.

IMP - Impasse. Todas as unidades, tanto defensoras quanto atacantes, permanecem onde estão.

5.2 – Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor ou avançar um hexágono a mais, dependendo do tipo da unidade atacante; as unidades blindadas e de infantaria motorizada podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria) apenas um (artilharias comum e antitanque não avançam após vitória em combate). As unidades blindadas e de infantaria motorizada avançam dois hexágonos somente se o primeiro hexágono for de terreno aberto, se o segundo for de terreno aberto ou cidade e se não houver rio entre eles. O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todos os hexágonos que poderia; fica a seu critério decidir.

5.3 – Regras de Recuo → Quando, após um combate, uma ou mais unidades forem obrigadas a recuar, elas não poderão parar num hexágono ocupado por unidades inimigas nem num hexágono pertencente à “Zona de Engajamento” de uma unidade inimiga. Se isto não for possível, ela(s) será(ão) eliminada(s).

5.3.1 – Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado por três unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono três peças quaisquer.

5.3.2 – Recuo Através de Rio: Excepcionalmente nessa simulação, quando uma unidade de infantaria, artilharia ou qualquer outra não blindada recua através de rio, sofre baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será eliminada. Unidades blindadas, ao serem obrigadas a recuar através de rio, são eliminadas.

5.3.3 – Recuo Sob Cerco: Quando uma unidade (ou mais) é(são) cercada(s) e for(em) obrigada(s) a recuar, ela(s) irá(ão) para um hexágono fatalmente dentro de uma “Zona de Engajamento” inimiga. Como nunca se pode encerrar um recuo engajado, ela(s) será (ão) forçada(s) a recuar para outro hexágono e, nesse 2º movimento deverá(ão) receber baixas (todas as peças). Se esse novo hexágono for novamente de “Zona de Engajamento” inimiga, então todas as unidades que recuam são eliminadas.

OBSERVAÇÃO:

+ Se o recuo for realizado através de uma ponte, não se considera o rio, a menos que a ponte esteja destruída. A barca NÃO é considerada para efeito de combate.

+ Se uma unidade sob cerco que recua sofreu baixas como resultado do combate, ela é automaticamente eliminada, a menos que ela possa recuar através de um hexágono ocupado por unidades amigas. Neste caso, ela não sofre baixas no 2º movimento.

6.0 – PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, ambos os contendores possuem poder aéreo, o qual varia de turno para turno, em função das condições atmosféricas na região do mapa, na Inglaterra e na Alemanha (onde estavam situadas as respectivas bases). Os pontos de Poder Aéreo para cada jogador são conforme a tabela abaixo:

TABELA DE PODER AÉREO		
DIA	ALIADOS	ALEMÃES
17	16	2
18	8	4
19	4	8
20	2	8
21	2	4
22	8	4
23	8	4
24	16	2
25	16	2
26	8	2

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os jogadores têm um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pecinha marcada “X1” (os aliados também tem uma pecinha marcada “X10”). Ao começar o turno, ambos colocam as

pecinhas nos números relativos aos seus poderes aéreos, como descrito na tabela acima. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de poder tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é sempre manipulado de forma a sempre mostrar quantos pontos ainda restam ao jogador.

6.2 – Ataques Aéreos → Nesta simulação, é permitido realizar ataques apenas com o poder aéreo, utilizando-se a “Tabela de Bombardeio”. No bombardeio simples (sem envolvimento de outros tipos de unidades), multiplica-se o poder aéreo empenhado pelo somatório dos índices de vulnerabilidade das unidades no alvo, conforme a “Tabela de Vulnerabilidade” (V.). Uma vez encontrado o valor final, verifica-se na “Tabela de Bombardeio” a coluna correspondente (considerando também os efeitos do terreno) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades alemãs de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador aliado decide lançar um ataque aéreo com 6 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 24 (6×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24. Se os defensores estiverem num hexágono de fortificação em terreno aberto, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-12.

OBSERVAÇÕES:

+ Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno **NÃO** são acumulados para os turnos seguintes.

+ Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo. Da mesma forma para a defesa.

+ Unidades aeroterrestres aliadas isoladas (sem contato ainda com o 30º Corpo) **NÃO** recebem apoio aéreo. Isso vale para cada divisão (ou seja, havendo contato com um dos elementos da divisão, toda ela passa a contar com apoio aéreo, mesmo se alguma de suas unidades estiver cercada).

7.0 – BAIXAS:

Estas “baixas” são relativas a perdas de material e homens, “stress” de combate e desorganização (temporária ou não) das unidades.

Quando uma unidade sofre baixas em combate, é virada, ficando com o verso para cima. Estando assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, ambos os contendores recuperam baixas. Para isso, basta que a unidade permaneça desengajada durante a sua Fase de Movimentação e ser então desvirada.

OBSERVAÇÃO:

+ Unidades aeroterrestres aliadas isoladas (sem contato ainda com o 30º Corpo) só podem recuperar baixas se forem abastecidas (V.9.0).

8.0 – ARTILHARIA:

Essa unidade move-se como uma unidade de infantaria comum e tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número no canto superior direito na peça indica até que distância, em hexágonos, a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente.

No bombardeio simples (sem envolvimento de outros tipos de unidades), soma-se o poder de ataque das unidades de artilharia empenhadas e multiplica-se pelo somatório dos índices de vulnerabilidade das unidades no alvo, conforme a “Tabela de Vulnerabilidade” (V.). Uma vez encontrado o valor final, verifica-se na “Tabela de Bombardeio” a coluna correspondente (considerando também os efeitos do terreno – exceto rio) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades alemãs de artilharia 2-1-3 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades britânicas, sendo uma de blindados e uma de infantaria. O poder de ataque será 4 (2×2) e o índice de vulnerabilidade será 3 ($1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 12 (4×3). Na tabela, isso corresponde à coluna 1-12.

Pode-se concentrar mais de uma unidade de artilharia num mesmo combate ou bombardeio, mas uma unidade de artilharia não pode ser utilizada em mais de um combate por fase.

OBSERVAÇÕES:

+ Quando apoiando um ataque à distância, o alcance da peça de artilharia deve alcançar sempre o hexágono do defensor (seja atacando ou defendendo).

+ Não se pode usar unidades de artilharia para apoiar ataques aéreos e vice-versa.

+ Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

9.0 – ABASTECIMENTO:

As unidades aliadas do 30º Corpo e todas as unidades alemãs são consideradas sempre abastecidas, mas as unidades aeroterrestres aliadas que saltam atrás das linhas alemãs dependem do abastecimento aéreo. Assim, a partir do dia 19, o jogador aliado, ao começar a sua Fase de Movimentação, deve jogar um dado e, pelo resultado, saber se suas unidades foram ou não abastecidas (joga-se um dado uma vez para cada divisão):

TABELA DE ABASTECIMENTO DE UNIDADES AEROTERRESTRES	
DIA	RESULTADOS
19	2, 3, 4, 5 ou 6
20	3, 4, 5 ou 6
21	4, 5 ou 6
22	5 ou 6
23	6
24 a 26	Não é abastecida.

Quando uma divisão não for abastecida na primeira vez, ela não pode recuperar baixas no turno. Se passar dois turnos consecutivos sem abastecimento, ela não pode recuperar baixas e perde uma coluna quando atacando. Se passar mais turnos consecutivos sem abastecimento, ela não pode recuperar baixas, perde uma coluna se defendendo e não pode mais atacar.

Se em qualquer turno ela for abastecida, ela volta à sua condição normal de abastecimento.

Essas unidades deixam de depender do abastecimento aéreo quando contatam com uma unidade qualquer do 30º Corpo.

Considera-se que todas as unidades da divisão são abastecidas, desde que nenhuma delas esteja cercada. Caso contrário, a unidade cercada continua dependendo do abastecimento aéreo.

10.0 – PONTES E BARCAS:

10.1 – Pontes → Como já deve ter ficado óbvio, a chave do jogo é a estrada que liga o Canal Mosa-Escalda ao Reno (assinalada em vermelho) e, por conseguinte, as suas pontes. Os alemães podem, ao se iniciar a sua Fase de Movimentação, tentar “explodir” as pontes que ainda estejam em seu poder, à sua escolha. Para isso, basta lançar um dado: caindo qualquer número diferente de “1”, a ponte é destruída.

Considera-se que uma ponte está em poder dos aliados se uma unidade aliada qualquer ocupar, mesmo que temporariamente, as suas duas extremidades (ou seja, passar pelos dois hexágonos onde a ponte começa e termina). Também não é necessário que seja a mesma unidade (duas unidades podem ocupar, cada uma, uma das extremidades). Se o aliado ocupar apenas uma das extremidades, o jogador alemão pode ainda explodir a ponte.

Feito isso, deve ser posicionada a peça preta que marca “ponte destruída” atravessada sobre a estrada. Essa peça só é retirada 1 turno após a conquista de ambas as extremidades pelos aliados.

10.2 – Barcas → Existem dois pontos de travessia por barcas. Nesses pontos, qualquer tipo de unidade alemã passa a pagar apenas 1 ponto de movimentação por rio. No caso de um hexágono de qualquer das extremidades ser ocupado por unidades aliadas, o ponto de travessia por barcas é considerado destruído e o rio passa a ser considerado como tal (o marcador de “ponte destruída” pode ser utilizado para assinalar o local).

11.0 – PREPARAÇÃO:

A “Operação Market-Garden” foi planejada pelo Marechal Sir Bernard L. Montgomery, comandante do 21º Grupo de Exércitos. Subordinado a ele estava o 2º Exército britânico, do General Sir Miles C. Dempsey, que por sua vez era constituído pelos 8º, 12º e 30º Corpos. O 30º Corpo de Exército era comandado pelo General Sir Brian Horrocks e sua missão era fazer a ligação com as tropas aeroterrestres aliadas. Estas se compunham da 1ª Divisão Aeroterrestre (DAet) britânica (reforçada pela 1ª Brigada PQD polonesa), que saltaria na região de Arnhem; da 82ª DAet americana, que saltaria na região de Nijmegen; e da 101ª DAet americana, que saltaria na região de Eindhoven.

As forças alemãs estavam então completamente desorganizadas, mas foram apressadamente organizadas em grupos de combate (*Kampfgruppen*) e postos sob o enquadramento de comandos superiores. A frente da Holanda era responsabilidade do Grupo de Exércitos “B”, do Marechal Walter Model. Suas forças estavam divididas entre o 15º Exército, então recuando da costa do Canal da Mancha, e o recém-criado 1º Exército Paraquedista. Diante do 30º Corpo britânico, tudo o que este exército tinha era o 6º Regimento PQD (uma unidade de elite, mas que tinha apenas dois batalhões) e o *Kampfgruppe* Walther (composto por elementos do 2º Corpo Panzer SS e unidades menores, incluindo um batalhão penal). Divisões destruídas e esgotadas estavam sendo estacionadas na Holanda para descanso e recuperação, numa região tranquila, pois se esperava que os aliados atacassem na direção do Oeste, na direção da Alemanha, ao invés de para o Norte. Por conta disso, o 2º Corpo Panzer SS, praticamente destruído na Normandia, foi estacionado na região de Arnhem, onde descansaria e seria reorganizado. Havia ainda o Comando das Forças Armadas alemãs na Holanda e a 6ª Região Militar (Wehrkreis VI), na Alemanha, ambas possuindo tropas em fase de treinamento e organização.

Esta era a situação a 17/09/44.

11.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades conforme as relações abaixo. As unidades de reforço aliadas chegam apenas por via aérea e saltam conforme descrito no item 4.2.3. As alemãs entram por hexágonos das bordas Leste e Oeste (com uma única exceção, que é criada no próprio tabuleiro). As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DI – Divisão de Infantaria; DB – Divisão Blindada; DPz – Divisão Panzer; DAet – Divisão Aeroterrestre; Bgda - Brigada; RI – Regimento de Infantaria; RPlan – Regimento de Planadoristas (aeroterrestre); RPQD – Regimento de Paraquedistas; RPzGr – Regimento Panzergrenadier (Infantaria Mecanizada); RArt – Regimento de Artilharia.

11.1.1 – Colocação Inicial Aliada: As posições iniciais das unidades aeroterrestres aliadas são conforme as relações abaixo (bem como a que salta no dia 18 – V.4.2.3.). As unidades do 30º Corpo (DB de Guardas, 43ª DI (Wessex), 50ª DI (Northumbrian), 8ª Bgda Blindada, Bgda Motorizada holandesa Princesa Irene e duas brigadas de artilharia) são posicionadas livremente ao Sul da linha de bivaque do 30º Corpo.

- 1 Bgda Aeroterrestre da 1ª DAet britânica – 1403;
- 1 Bgda PQD da 1ª DAet britânica – 1404;
- 1 RPQD da 82ª DAet americana – 1310;
- 1 RPQD da 82ª DAet americana – 1710;
- 1 RPQD da 82ª DAet americana – 1711 (Groesbeek);
- 1 RPQD da 101ª DAet americana – 0816;
- 1 RPQD da 101ª DAet americana – 0718;
- 1 RPQD da 101ª DAet americana – 0820;

11.1.2 – Colocação Inicial Alemã: As posições iniciais alemãs são conforme as relações abaixo:

- RPzGr Escola SS – 0701 (Ammersfoort);
- RI holandês pró-alemães – 0801;
- 9ª DPz SS – 1901 (Beekbergen);
- 10ª DPz SS – 2201;
- RPzGr Escola H.G. – 0202 (Utrecht);
- 1 Regimento de Segurança – 1103 (Ede);
- 1 Bgda AT (1-3-4) – 1703 (Deelen);
- 1 RI do Kampfgruppe Tettau – 0405;
- 1 RI do Kampfgruppe Tettau – 0605;
- 1 RI do Kampfgruppe Tettau – 1005;
- 2 RI do Kampfgruppe Feldt – 1609 (Nijmegen);
- 1 RI do Kampfgruppe Feldt – 2111 (Cleve);

- 1 RI do Kampfgruppe Feldt – 1014 (Uden);
- 1 RPQD do Kampfgruppe Chill – 0619 (Best).
- 1 RI do Kampfgruppe Chill – 0126;
- 1 RI do Kampfgruppe Chill – 0226;
- 1 RI do Kampfgruppe Chill – 0426;
- RPQD (3-4-5) – 0526;
- RI (2-4-4) – 0626;
- 1 RI da 176ª DI – 0827;
- 1 RI da 176ª DI – 1028.

11.1.3 – Reforços Aliados: As seguintes unidades entram de reforço no tabuleiro conforme a seguinte escala:

- Turno 18 – 1 Bgda PQD da 1ª DAet britânica – 1403;
- Turno 19 – 1 RPlan da 101ª DAet americana;
- Turno 21 – Bgda PQD polonesa;
- Turno 23 - 1 RPlan da 82ª DAet americana.

A 52ª DAet (Lowlands) fica fora do tabuleiro e só é utilizada se os aliados conquistarem Arnhem (V.4.2.3.).

11.1.4 – Reforços Alemães: As seguintes unidades entram de reforço no tabuleiro conforme a seguinte escala e das respectivas bordas do tabuleiro (entre parênteses):

- Turno 18 – 406ª DI (Leste);
- Turno 19 – Kampfgruppe Erdmann, Bgda AT (1-4-6), 1 Bgda Blindada (6-4-8), 1 Bgda de Artilharia Mecanizada e 1 RArt (Leste); 245ª DI e 1 RArt (Oeste);
- Turno 20 – RPQD Escola e 1 RArt (Leste);
- Turno 21 – Unidade de Infantaria (1-2-4) (criada em qualquer hexágono ao Norte do rio Waal ainda em poder dos alemães, desde que não esteja cercado);
- Turno 22 – 712ª DI (Oeste);
- Turno 23 – 1 RArt (Leste);
- Turno 24 – 1 Bgda Blindada (7-5-6) (Leste).

11.2 – Objetivos →

O objetivo aliado é conquistar uma cabeça-de-ponte sobre o rio Reno em Arnhem, flanqueando a “Linha Siegfried” e assim abrindo caminho para o coração industrial da Alemanha, o Ruhr, e para a própria Berlim. O objetivo alemão, obviamente, é impedir isso. Portanto, ao fim do jogo, ambos os contendores contam os seguintes pontos por cada uma das cidades abaixo em seu poder:

- Arnhem – 40 pontos;
- Nijmegen – 20 pontos;
- Eindhoven – 10 pontos;
- Oosterbeek – 5 pontos;
- Groesbeek – 5 pontos;
- Grave – 5 pontos;
- Oss – 5 pontos;
- Best – 5 pontos;
- Helmond – 5 pontos.

11.2.1 – Objetivos Aliados: além dos pontos por cidades, os aliados marcam ainda os seguintes pontos:

- 5 pontos por cada unidade alemã* destruída;
- 25 pontos se o 30º Corpo atingir a extremidade Norte do tabuleiro;

* - incluindo a unidade holandesa pró-alemães.

11.2.2 – Objetivos Alemães: além dos pontos por cidades, os alemães marcam ainda os seguintes pontos:

- 10 pontos por cada unidade aliada destruída;
- 2 pontos por cada unidade sua a ocupar um hexágono da estrada vermelha;

Contudo, o jogador alemão perde 5 pontos por ponte que explodir.

Vence quem marcar mais pontos.

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1
2-12	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DE AVI
3-11	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB	DE AVI
4-10	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB
5-9	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB
6-8	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP
7	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Cidade	1	1	2 Colunas
Estrada	1	0,5	---
Floresta	2	3	1 Coluna
Rio	1	2*	2 Colunas
Pântano	2	3*	1 Coluna
Cota	2	3	2 Colunas
Barcas	1	1	2 Colunas

* - Proibido para blindados.

TABELA DE BOMBARDEIO:

	1 - 12	13 - 24	25 - 36	37 - 48	49 - ∞
2-12	DB	DB	DB	DB	DB
3-11	DI	DB	DB	DB	DB
4-10	DI	DI	DB	DB	DB
5-9	DI	DI	DI	DB	DB
6-8	DI	DI	DI	DI	DB
7	DI	DI	DI	DI	DI

DI - Defesa Intacta
DB - Defesa sofre Baixas (Uma unidade defensora, à escolha do seu jogador, sofre uma baixa).

TABELA DE VULNERABILIDADE

TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Infantaria Mecanizada, Paraquedistas, Aerotransportadas e Segurança.	1	2
Blindados, Caça-Tanques e Canhões de Assalto.	2	1
Artilharia e Artilharia Antitanque	2	2