

BATALHA DE KURSK Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

A Batalha de Kursk foi o resultado da última tentativa de Hitler para retomar a iniciativa das mãos soviéticas após o desastre de Stalingrado: a "Operação Cidadela". A nova ofensiva previa dois ataques convergentes ao "Bolsão de Kursk": ao Norte, o ataque seria realizado pelo 9º Exército (Grupo de Exércitos Centro) e ao sul pelo 4º Exército Panzer mais o Kampfgruppe "Kempf" (Grupo de Exércitos Sul), num total de 35 divisões. Os ataques dessas forças deveriam convergir para Kursk, cercando 4 exércitos soviéticos (40º, 38º, 60º e 65º).

Os soviéticos, porém, conheciam as intenções alemãs. O comando no "bolsão" estava dividido entre duas "frentes" (a terminologia soviética usa o termo "Frente" ao invés de "Grupo de Exércitos"): Frente Central (48º, 13º, 70º, 65º e 60º Exércitos, mais o 2º Exército de Tanques) e Frente Voronezh (69º, 6º de Guardas, 7º de Guardas, 38º e 40º Exércitos mais o 1º Exército de Tanques). À retaguarda (à Leste, fora do tabuleiro), estava a Frente da Estepe, à qual pertencia o 5º Exército de Tanques de Guardas e o 5º Exército de Guardas. Essas forças eram superiores às alemãs e estavam fortemente entrincheiradas. Além disso, a força aérea soviética já começava a levar vantagem sobre a Luftwaffe.

Apesar dessas desvantagens, os alemães lançaram a ofensiva a 05/07/43; no norte, o 9º Exército foi detido antes de atingir Olkhovatka e, no sul, o 4º Exército Panzer foi arrasado na grande batalha de tanques de Prokhorovka com o 5º Exército de Tanques dos Guardas.

A 12/07/43, os soviéticos lançaram uma gigantesca ofensiva ao Norte (fora do tabuleiro), cancelando a ofensiva do 9º Exército alemão. A 17/07/43, Hitler ordenou a retirada do Corpo Panzer SS (1ª, 2ª e 3ª Divisões Panzer SS) para ser enviado à Itália (os aliados desembarcaram na Sicília a 10/07/43). Os alemães, por fim, deram-se por vencidos a 23/07/43.

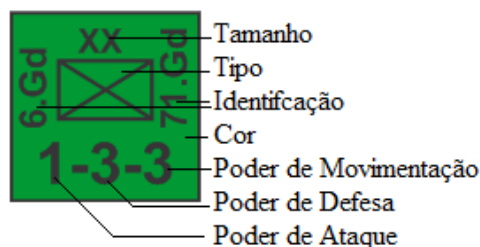
A partir daí, eles só conheceriam a defensiva, a retirada e a derrota.

2.0 – MATERIAL:

2.1 – Mapa → Representa a região da batalha, num total de 320 hexágonos.

2.2 – Peças em Cartão → Num total de 136 peças (excetuando-se marcadores), sendo 91 soviéticas (representadas na cor verde) e 45 alemãs (cinza, com exceção de 4 unidades das Waffen-SS, que são representadas na cor preta). Nesta simulação, todas as peças são de nível divisão, embora incluam unidades de nível corpo e brigada.

2.2.1 – Características das Peças:



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 divisão e inclui algumas brigadas especiais e os corpos de tanques e mecanizados soviéticos.

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, os números à direita representam a divisão, corpo ou brigada. Os números à esquerda representam o Exército ou Grupo de Exércitos a que a unidade pertence. Algumas unidades soviéticas têm as letras Gd (Guardas) e alemãs tem as letras SS (Waffen-SS).

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



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

Poder de Defesa: É o valor de combate da 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 a 71ª Divisão de Infantaria de Guardas do 6º Exército de Guardas soviético (cor verde). Seu poder de ataque é 1, seu poder de defesa é 3 e seu poder de movimentação é 3.

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

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 1 a 9 na parte superior do tabuleiro, cada turno representando 2 dias do período real (representando o período de 05/07/43 a 23/07/43).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 12 (para ambos os alemães) e de 1 a 13 (para os soviéticos) na parte inferior do tabuleiro. Nesta simulação, ambos os contenedores possuem poder aéreo. Seu emprego é explicado adiante.

2.4.3 – 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” do alemão; em seguida, vem a “Fase de Combate” alemã, quando o jogador alemão executa os ataques contra as unidades soviéticas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” soviética, quando o jogador soviético move suas unidades e engaja-as (ou não) com as unidades inimigas; em seguida, vem a “Fase de Combate” soviética, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” soviética. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequência.

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 blindada alemã (5-4-7) sai de Tomarovka, avança para o norte até o rio Psel (3 hexágonos de terreno aberto), atravessa o rio (mais 2 pontos), entra em Oboyan (mais 1 ponto) e ocupa o hexágono imediatamente a Nordeste, totalizando $3 + 2 + 1 + 1 = 7$. 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.

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Os alemães podem concentrar até 4 (quatro) unidades num mesmo hexágono qualquer. Os soviéticos também podem concentrar até 4 (quatro) divisões, porém, se houver um corpo soviético no hexágono, ele só poderá comportar 3 (três) unidades quaisquer. Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

OBSERVAÇÕES:

+ O jogador soviético não pode concentrar mais que um corpo de tanques por hexágono. Da mesma forma, o jogador soviético não pode concentrar mais que duas unidades de tamanho corpo, de nenhum tipo, no mesmo hexágono, sempre atendendo ao limite de 3 peças por hexágono.

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 soviética em terreno aberto. A unidade alemã não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (cidade) em relação ao soviético (aberto). Contudo, se alguma outra unidade se mover para a “Zona de Engajamento” inimiga, esta terá que atacar.

OBSERVAÇÕES:

+ 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.

4.1.3 – Desbordamento: As unidades blindadas alemãs têm a capacidade de “desbordar” unidades inimigas, ou seja, não são obrigadas a parar quando engajam unidades inimigas. Elas podem, ao invés disso, “pagar” 1 ponto extra por unidade inimiga desbordada.

EXEMPLO: Uma unidade blindada alemã (8-6-7) engaja duas unidades soviéticas em um hexágono. Para ocupar o próximo hexágono continuando engajado com as unidades inimigas, deverá gastar 2 pontos de poder de movimentação além dos pontos que seriam normalmente gastos pelo terreno em que ela está entrando. Se ao prosseguir o movimento a unidade desengajar, bastará pagar o ponto extra por “romper contato” (V.4.1.2).

OBSERVAÇÕES:

+ Unidades soviéticas não podem passar para o lado alemão da linha fortificada.

+ Unidades alemãs não podem entrar ou engajar os hexágonos marcados em tracejado verde (posições fixas soviéticas).

4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro →

4.2.1 – Entrada: Somente unidades soviéticas entram no tabuleiro durante a partida. Elas pertencem à Frente da Estepe e podem entrar pela borda Leste em qualquer turno após o 2º, inclusive por ferrovia. Se, ao entrar, o primeiro hexágono for adjacente a uma unidade inimiga, ela poderá engajar.

4.2.2 – Saída: Durante a batalha, os alemães ver-se-ão obrigados a retirar unidades para tentar salvar outras frentes:

- No 5º turno, o 9º Exército alemão cessa os seus ataques (apenas unidades cercadas podem atacar, podendo ser apoiadas por outras não cercadas).
- No 7º turno, as divisões 1ª, 2ª e 3ª Panzer SS são retiradas do tabuleiro (desde que não estejam cercadas, sendo retiradas assim que liberadas do cerco).

4.3 – Ferrovia → Somente os soviéticos podem utilizar a ferrovia. Para usá-la, uma unidade tem que começar o turno já num hexágono de ferrovia e não poderá sair da ferrovia nesse turno, nem engajar. Ao usar a ferrovia, ignora-se o poder de movimentação da(s) unidade(s), podendo ela(s) andar até 10 hexágonos por turno.

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 de 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:

+ Quando, no hexágono do defensor, houver dois ou mais tipos de terrenos influenciando o combate, considera-se sempre o terreno que proporcionar maior número de colunas à esquerda.

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 de Combate”.

5.1.4 – 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).

5.1.5 – 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 ata-

cante).

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.

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 (artilharia não avança após vitória em combate). As unidades blindadas e de infantaria motorizada avançam dois hexágonos somente se os hexágonos forem de terreno aberto ou cidade e sem rios 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 (ou quatro) unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes (dentre as que já estavam ocupando o hexágono) para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono 4 ou 3 peças quaisquer, conforme o caso.

5.3.2 – Recuo Através de Rio: Unidade blindada, ao ser obrigada a recuar através de rio, sofre baixas e, se no combate que originou o recuo, ela sofrer baixas, então ela será eliminada. As unidades de infantaria, artilharia ou qualquer outra não blindada podem recuar através de rio sem sofrer baixas.

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 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, o jogador soviético conta com 13 pontos e o jogador alemão conta com 12 pontos de poder aéreo por turno durante todo o jogo. Nesta simulação, não é permitido realizar ataques apenas com poder aéreo.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os jogadores têm um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pecinha marcada “X1”. Ao começar o turno, os jogadores colocam a pecinha no número relativo ao seu poder aéreo, como descrito 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.

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.

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, nenhum dos contendores recupera baixas.

8.0 – ARTILHARIA:

Nesta simulação, as divisões de artilharia soviéticas devem engajar as unidades inimigas para serem utilizadas, ao contrário dos jogos anteriores. A razão disso é que as distâncias relativas entre os hexágonos são de mais de 10 quilômetros.

Essa unidade move-se como uma unidade de infantaria comum. Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Unidades de artilharia não avançam após vitória em combate.

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.

Nesta simulação, não é permitido realizar ataques apenas com artilharia.

9.0 – PREPARAÇÃO:

Após o desastre de Stalingrado, o OKH (Oberkommando des Heeres = Alto Comando do Exército) decidiu concentrar seus esforços no ano de 1943 na destruição de um imenso saliente no meio da frente russa, entre Orel e Kharkov. Com o êxito dessa empreitada, seria destruído quase um quinto do Exército Vermelho e a linha de defesa seria significativamente encurtada, permitindo aos alemães retirar divisões para enfrentar os aliados ocidentais, que se preparavam para invadir o continente. Ao Norte do saliente, o Grupo de Exércitos Centro, do Marechal Günther von Kluge, atacaria com o seu 9º Exército, do General Walter Model, em direção ao Sul. O Grupo de Exércitos Sul, do Marechal Erich von Manstein, atacaria para o Norte com duas formações: o 4º Exército Panzer (General Hermann Hoth) e o Destacamento de Exército Kempf (General Werner Kempf). As duas pinças deveriam se encontrar em Kursk, no centro do saliente. Para realizar tão ambiciosa operação, os alemães depositavam grande confiança em seus novos blindados, como o tanque Panther e o canhão autopropulsado “Ferdinand”. Suas forças somavam cerca de 910.000 homens, 3.000 tanques, 10.000 peças de artilharia e 2.100 aviões.

Os soviéticos estavam perfeitamente cômicos dos planos alemães. O Stavka (Alto Comando soviético) decidiu esperar a ofensiva alemã e detê-la para então lançar suas próprias ofensivas, quando então os alemães já teriam desgastado suas forças mecanizadas em Kursk. Dentro do saliente havia duas frentes: na sua face Norte, estava a Frente Central, do General Konstantin Rokossovsky, e, ao Sul, a Frente Voronezh, do General Nikolai Vatutin. Rokossovsky contava com os 48º, 13º, 70º, 65º e 60º Exércitos, mais o 2º Exército de Tanques, enquanto Vatutin tinha os 69º, 6º de Guardas, 7º de Guardas, 38º e 40º Exércitos mais o 1º Exército de Tanques. À Leste estava a Frente da Estepe, do General Ivan Konev, destinada a atuar como reserva ou como parte da contraofensiva soviética. Entre outras forças, ele contava com o 5º Exército de Guardas e o 5º Exército de Tanques de Guardas. Os soviéticos tiveram meses para se preparar e a saliência de Kursk acabou se tornando um dos pontos mais fortemente defendidos da História. O Exército Vermelho plantou mais de 400.000 minas terrestres e cavou cerca de 5.000 quilômetros de trincheiras, em sucessivas linhas de defesa. Suas forças somavam 1.300.000 homens, 3.600 tanques, 20.000 peças de artilharia e 2.400 aviões.

Esta era a situação a 05/07/43.

9.1 – Colocação das Unidades → No tabuleiro estão marcadas as posições e bivaques de cada um dos exércitos que iniciam o jogo no tabuleiro, de ambos os contendores. Ambos devem dispor as divisões de cada exército nessas áreas como preferir. As unidades soviéticas marcadas VOR devem ser postadas em qualquer hexágono ao norte do rio Seim; da mesma forma, as marcadas CEN devem ser postadas em qualquer hexágono ao sul do mesmo rio. As unidades marcadas como pertencentes à Frente de Estepe começam o jogo fora do tabuleiro. Com os alemães acontece da mesma forma. A unidade alemã marcada CEN deve ser postada em qualquer hexágono ao norte do saliente de Kursk e as marcadas SUL devem ser postadas ao sul. As unidades marcadas CEN e SUL são unidades de reserva alemãs.

9.2 – Objetivos → Como já foi dito, o objetivo dos alemães é tomar Kursk e cercar os exércitos soviéticos dentro do Bolção. Ao fim do jogo, ambos eliminam 1/3 das baixas (arredondando para baixo). Se qualquer unidade alemã ocupar Kursk, acaba o jogo imediatamente e o jogador alemão vence.

9.2.1 – Objetivos Alemães:

- 2 pontos por cada unidade da sua reserva não utilizada;
- 5 pontos por cada unidade soviética destruída;

- 10 pontos por cada unidade alemã além da linha fortificada soviética;
- 20 pontos por Olkhovatka;
- 20 pontos por Prokhorovka.

9.2.2 – Objetivos Soviéticos:

- 5 pontos por cada unidade alemã destruída;
- 20 pontos se restabelecer a linha fortificada original;
- 1 ponto por cada unidade da Frente da Estepe que não for utilizada.




Vence quem marcar mais pontos..

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

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

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Cidade	1	1	2 Colunas
Ferrovia	Até 10 hexágonos	Até 10 hexágonos	---
Linha Fortificada	---	---	2 Colunas
Rio	1	2	2 Colunas
Colina	2	3	3 Colunas
Posições Fixas Soviéticas	1 (soviéticas) PROIBIDO (alemães)	1 (soviéticas) PROIBIDO (alemães)	---

9 XX 292 2-4-3	9 XX 6 4-4-3	9 XX 137 4-4-3	KEMPF XX 39 4-4-3	4.Pz XX 3 6-5-7	SUL XX 5.SS 6-5-7	4.Pz X 10 11-5-7
9 XX 86 3-4-3	9 XX 216 2-4-3	9 XX 7 4-4-3	KEMPF XX 161 3-4-3	9 XX 9 7-5-7	9 XX 4 7-5-7	9 XX 10 4-4-7
9 XX 78 4-4-3	9 XX 251 2-4-3	9 XX 258 2-4-3	4.Pz XX 167 3-4-3	9 XX 2 8-6-7	4.Pz XX 1.SS 12-8-7	CEN XX 36 4-4-7
4.Pz XX 57 3-4-3	4.Pz XX 332 3-4-3	9 XX 31 4-4-3	4.Pz XX GD 12-8-7	KEMPF XX 19 7-5-7	SUL XX 23 5-4-7	
KEMPF XX 282 2-4-3	KEMPF XX 168 3-4-3	KEMPF XX 320 3-4-3	9 XX 20 5-4-7	KEMPF XX 6 7-5-7	KEMPF XX 7 8-6-7	
9 XX 45 4-4-3	9 XX 102 3-4-3	KEMPF XX 106 3-4-3	9 XX 18 5-4-7	4.Pz XX 2.SS 12-8-7	4.Pz XX 11 7-5-7	
4.Pz XX 255 2-4-3	9 XX 72 4-4-3	9 XX 383 2-4-3	9 XX 12 5-4-7	4.Pz XX 3.SS 12-8-7	9 X 21 7-4-7	

VOR X 31 1-3-2	9 XX 117 1-2-3	5.Gd XX 23 1-3-2	5.Gd XX 32.Gd 1-3-3	7.Gd XX 76.Gd 1-3-3	CEN XX 9 9-6-7	9 XX 6 1-2-3	9 XX 4.Gd 3-3-3	5.SS XX 19 9-6-7	9 XX 9 1-3-2	70 XX 116 1-2-3	CEN XX 11.Gd 2-2-5	5.Gd XX 16.Gd 2-3-3
VOR XX 2.Gd 9-6-7	9 XX 111 1-2-3	5.Gd XX 69.Gd 1-3-3	7.Gd XX 11.Gd 1-3-3	7.Gd XX 31.Gd 1-3-3	9 XX - 1-3-2	9 XX 6.Gd 1-3-3	9 XX 15 1-2-3	5.SS XX 5 9-6-7	48 XX 38 1-3-2	70 XX 124 1-2-3	CEN XX 83 2-2-5	5.Gd XX 97.Gd 2-3-3
VOR XX 5.Gd 9-6-7	9 XX 163 1-2-3	5.Gd XX 67.Gd 1-3-3	7.Gd XX 31 1-2-3	7.Gd XX 743 1-2-3	9 XX 11 1-3-2	9 XX 76.Gd 1-3-3	9 XX 207 1-2-3	5.SS XX 2.Gd 8-7-7	48 XX 282 1-2-3	70 XX 140 1-2-3	5.Gd XX 62.Gd 2-3-3	5.Gd XX 10 1-3-2
TT XX 10 10-6-7	9 XX 270 1-2-3	5.Gd XX 71.Gd 1-3-3	7.Gd XX 30 1-3-2	7.Gd XX 92.Gd 1-3-3	9 XX 2 2-5-2	9 XX 75.Gd 1-3-3	9 XX 61 1-2-3	48 XX 157 1-2-3	48 XX 168 1-2-3	70 XX 102 1-2-3	5.Gd XX 13.Gd 2-3-3	5.Gd XX 16 9-6-7
TT XX 31 10-6-7	9 XX 105 1-2-3	5.Gd XX 80.Gd 1-3-3	7.Gd XX 72.Gd 1-3-3	7.Gd XX 69.Gd 1-3-3	9 XX 704 1-2-3	9 XX 2.Gd 3-3-3	9 XX 12 3-2-3	48 XX 133 1-2-3	48 XX 73 1-2-3	70 XX 211 1-2-3	5.Gd XX 6.Gd 3-3-3	5.Gd XX 29 9-6-7
TT XX 1 8-7-7	9.Gd XX 14 1-3-2	5.Gd XX 319 1-2-3	7.Gd XX 31.Gd 1-3-3	7.Gd XX 94.Gd 1-3-3	9 XX 100 1-2-3	9 XX 204 1-2-3	9 XX 5 3-2-3	48 XX 12 1-2-3	70 XX 175 1-2-3	70 XX 200 1-2-3	5.Gd XX 66.Gd 2-3-3	5.Gd XX 7 9-6-7
TT XX 6 8-5-7	5.Gd XX 37 1-3-2	5.Gd XX 51.Gd 1-3-3	7.Gd XX 73.Gd 1-3-3	CEN XX 19 8-5-7	9 XX 74 1-2-3	9 XX 3.Gd 3-3-3	9 XX 5.Gd 2-2-3	48 XX 170 1-2-3	70 XX 163 1-2-3	CEN XX 11.Gd 2-2-5	5.Gd XX 6.Gd 3-3-3	5.Gd XX 5.Gd 8-7-7

4.Pz X 10 6-3-7	SUL XX 5.SS 3-3-7	4.Pz XX 3 3-3-7	KEMPF XX 39 2-2-3	9 XX 137 2-2-3	9 XX 6 2-2-3	9 XX 292 2-2-3
9 XX 10 2-2-7	9 XX 4 4-3-7	9 XX 9 4-3-7	KEMPF XX 161 2-2-3	9 XX 7 2-2-3	9 XX 216 2-2-3	9 XX 86 2-2-3
CEN XX 36 2-2-7	4.Pz XX 1.SS 6-4-7	9 XX 2 4-3-7	4.Pz XX 167 2-2-3	9 XX 258 2-2-3	9 XX 251 2-4-3	9 XX 78 2-2-3
SUL XX 23 3-2-7	KEMPF XX 19 4-3-7	4.Pz XX GD 6-4-7	9 XX 31 2-2-3	4.Pz XX 332 2-2-3	4.Pz XX 57 2-2-3	
KEMPF XX 7 4-3-7	KEMPF XX 6 4-3-7	9 XX 20 3-2-7	KEMPF XX 320 2-2-3	KEMPF XX 168 2-2-3	KEMPF XX 282 1-2-3	
4.Pz XX 11 4-3-7	4.Pz XX 2.SS 6-4-7	9 XX 18 3-2-7	KEMPF XX 106 2-2-3	9 XX 102 2-2-3	9 XX 45 2-2-3	
9 X 21 4-2-7	4.Pz XX 3.SS 6-4-7	9 XX 12 3-2-7	9 XX 383 1-2-3	9 XX 72 2-2-3	4.Pz XX 255 1-2-3	

5.00 X 16.04 1-1-3	5.04 XX 12.04 1-1-5	70 X 166 1-1-3	40 X 9 1-1-2	27 XXX 16 4-3-7	10 X 4.04 1-1-3	10 X 8 1-1-3	CEN XXX 9 4-3-7	7.04 XX 18.04 1-1-3	8.04 X 52.04 1-1-3	8.04 X 20 1-1-2	89 X 167 1-1-3	10.04 X 10.04 1-1-2
9.00 X 97.04 1-1-3	12.04 XX 83 1-1-5	70 XX 132 1-1-3	40 X 20 1-1-2	27 XXX 7 4-3-7	10 X 15 1-1-3	10 X 6.04 1-1-3	15 X 1 1-1-2	7.04 XX 81.04 1-1-3	7.04 XX 15.04 1-1-3	8.00 XX 89.04 1-1-3	89 X 71 1-1-3	10.04 XXX 10.04 4-3-7
9.104 X 17 1-1-2	5.04 XX 47.04 1-1-3	70 XX 64.0 1-1-3	40 XX 20.0 1-1-3	27 XXX 7.04 4-3-7	10 X 307 1-1-3	10 X 76.04 1-1-3	15 X 21 1-1-2	7.04 XX 313 1-1-3	7.04 XX 71 1-1-3	8.00 XX 87.04 1-1-3	89 X 160 1-1-3	10.04 XXX 10.04 4-3-7
5.104 XXX 16 4-3-7	5.04 XX 12.04 1-1-3	70 XX 62 1-1-3	40 XX 20.0 1-1-3	40 XX 197 1-1-3	10 X 81 1-1-3	10 X 70.04 1-1-3	15 X 2 1-2-2	7.04 XX 99.04 1-1-3	7.04 X 30 1-3-2	8.04 XX 71.04 1-1-3	89 X 270 1-1-3	10 XXX 10 5-3-7
9.104 XXX 20 4-3-7	5.04 XX 6.04 1-1-3	70 XX 111 1-1-3	40 XX 73 1-1-3	40 XX 140 1-1-3	10 X 12 1-1-3	10 X 2.04 1-1-3	15 X 364 1-1-3	7.04 XX 93.04 1-1-3	7.04 XX 79.04 1-1-3	8.04 XX 88.04 1-1-3	89 X 205 1-1-3	10 XXX 10 5-3-7
9.104 XXX 7 4-3-7	5.04 XX 6.04 1-1-3	70 XX 386 1-1-3	70 XX 174 1-1-3	40 XX 16 1-1-3	10 X 5 1-1-3	10 X 224 1-1-3	15 X 68 1-1-3	7.04 XX 84.04 1-1-3	7.04 XX 38.04 1-1-3	8.04 XX 175 1-1-3	8.04 X 14 1-1-2	10 XXX 10 4-3-7
9.104 XXX 5.04 4-3-7	5.04 XX 5.04 1-1-3	70 XX 17.04 1-1-5	70 XX 100 1-1-3	40 XX 170 1-1-3	10 X 5.04 1-1-3	10 X 3.04 1-1-3	15 X 4 1-2-3	CEN XXX 16 4-2-7	7.04 XX 71.04 1-1-3	8.00 XX 81.04 1-1-3	8.04 X 7 1-1-2	10 XXX 10 4-2-7



A Batalha de

KURSK

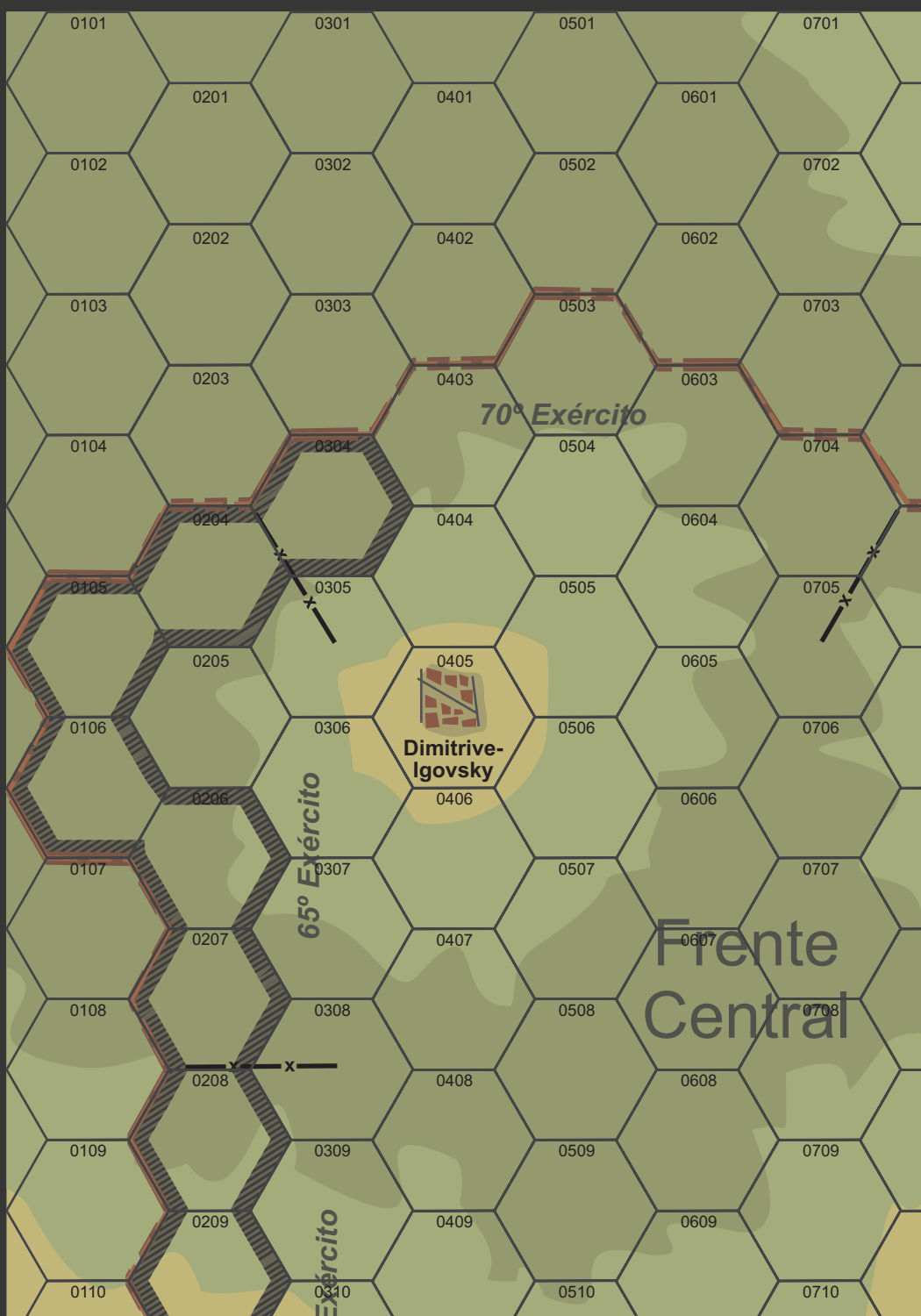
Turnos

1

2

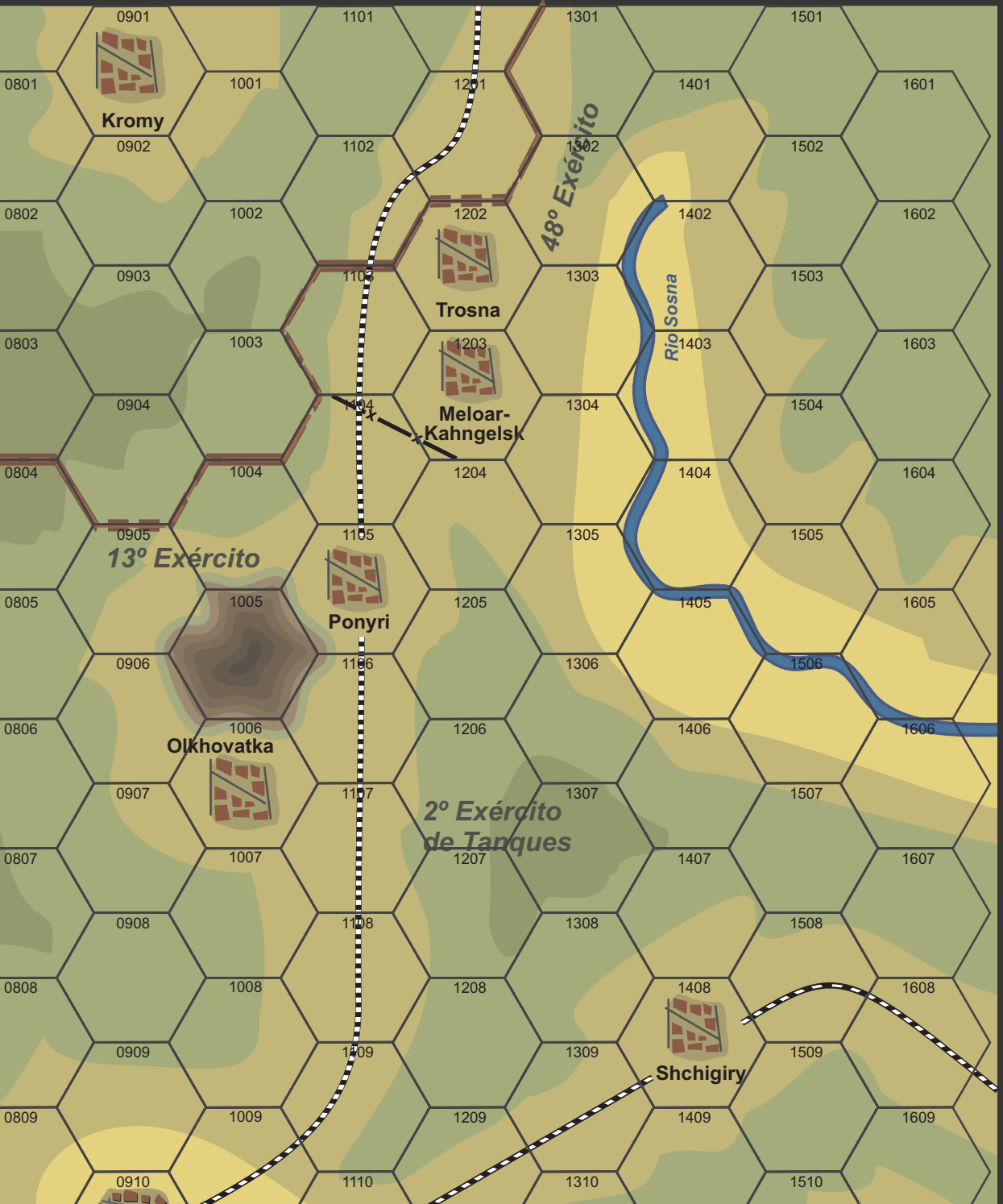
3

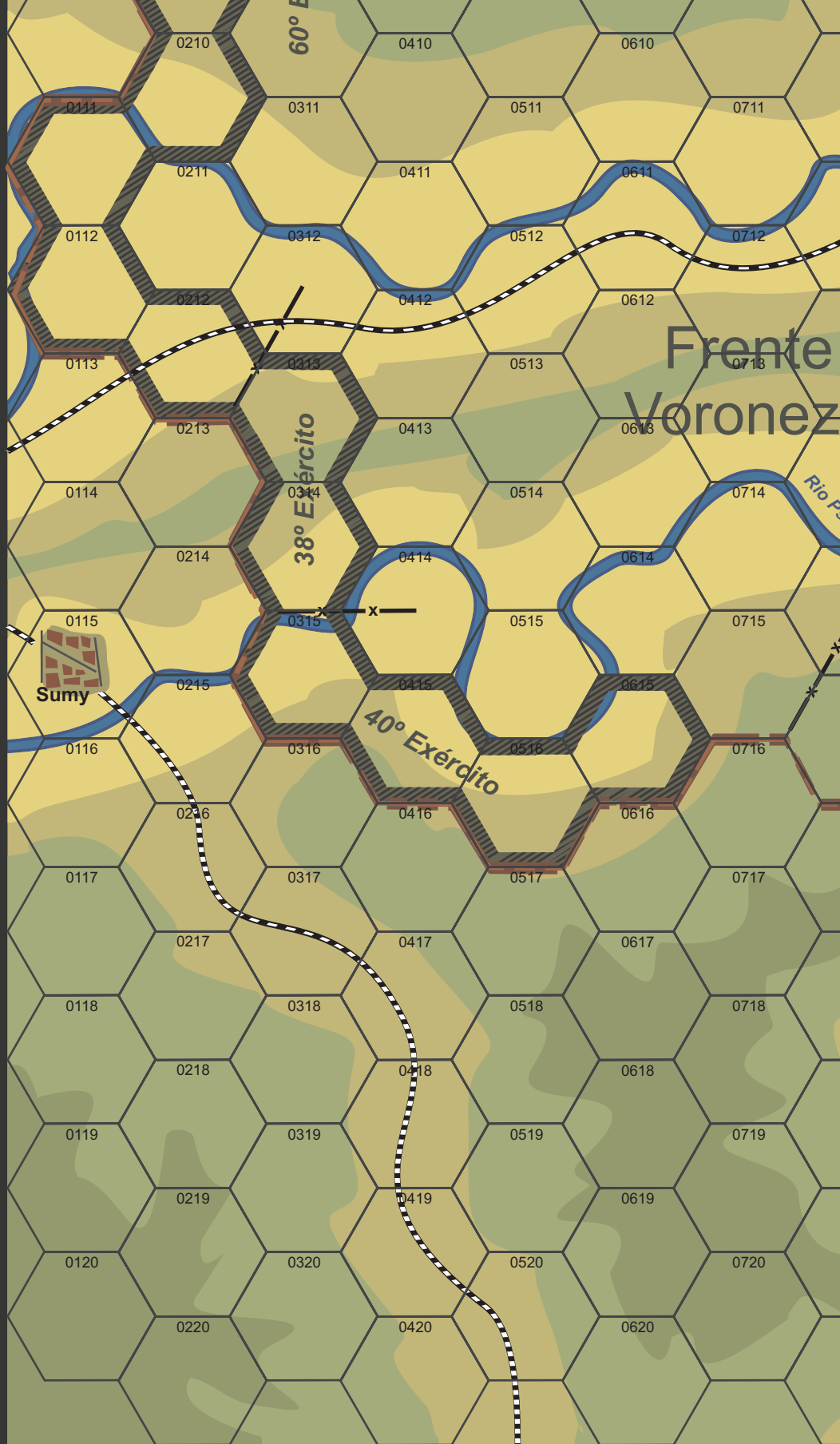
4





	Aberto	Cidade	Ferrovia	Rio	Fortificação	Colina	Posições Fixas
Movimento	1	1	1 / 10	1 - 2	---	2 - 3	1 (Soviéticos)
Combate	---	2	---	2	2	3	X (Alemães)





Marcador de Poder Aéreo



Alemão

1

2

3

4

5



Soviético

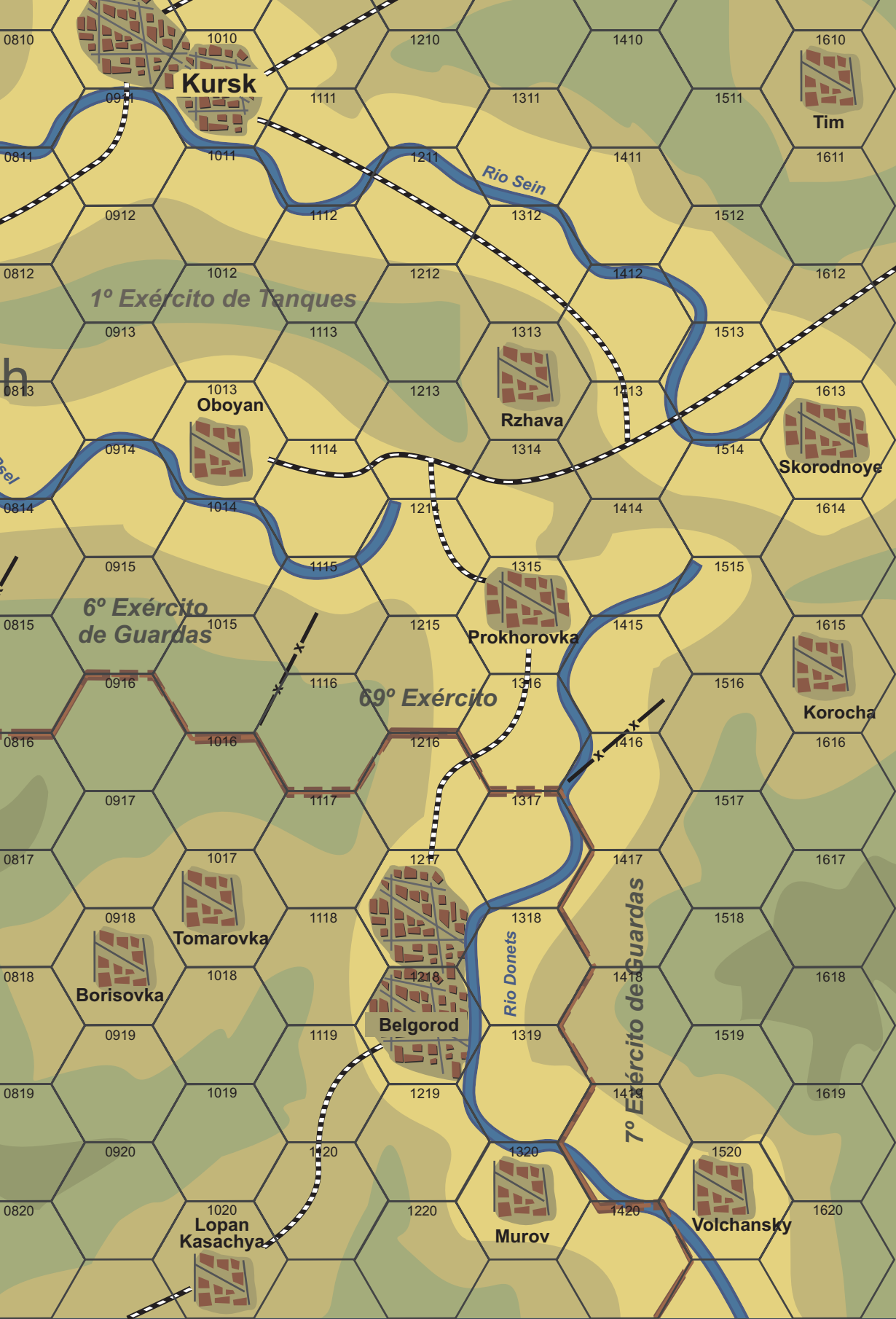
1

2

3

4

5



6 7 8 9 10 11 12

6 7 8 9 10 11 12 13





A Batalha de

KURSK



Movimento	1	1	1 / 10	1 - 2	---	2 - 3	1 (Soviéticos)
Combate	---	2	---	2	2	3	X (Alemães)

Turnos

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---



Marcador de Poder Aéreo



Alemão	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----



Soviético	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
-----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----

