

## BATALHA DE OKINAWA Regras Gerais

### 1.0 – INTRODUÇÃO:

A batalha por Okinawa foi a mais sangrenta de toda a Guerra do Pacífico. Os japoneses estavam cômicos de que Okinawa era o último passo dos americanos antes da invasão do próprio Japão e, além disso, de posse da ilha, os americanos poderiam cortar a linha de comunicações japonesa com a China e Formosa e os bombardeiros médios americanos poderiam atacar as ilhas metropolitanas. Em vista disso, os japoneses lançaram tudo o que tinham. Os kamikazes apareceram às centenas e até o superencouraçado Yamato foi enviado numa missão suicida. Mas a esmagadora superioridade material americana não deixava dúvidas quanto ao resultado final.

A defesa da ilha estava entregue ao 32º Exército do Tenente-General Mitsuru Ushijima, que totalizava cerca de 130.000 homens. Ushijima decidiu deixar as praias indefesas e concentrou suas forças na linha fortificada Shuri.

A conquista da ilha foi confiada ao 10º Exército do Tenente-General Simon Bolivar Buckner. Era composto pelo 3º Corpo Anfíbio e pelo 24º Corpo de Exército, totalizando mais de 182.000 homens. O plano para a invasão desse ponto-forte nipônico foi batizado de “Operação Iceberg”.

No dia 01/04/45, após 18 dias de debilitação da ilha, os americanos desembarcaram sem encontrar resistência. Após quase dois meses de furiosos combates, a ilha foi considerada segura.

As perdas de Okinawa foram estarrecedoras. Em terra, mar e ar, os japoneses perderam mais de 110.000 vidas (incluindo muitos civis), 16 navios de guerra e mais de 4.000 aviões. As perdas americanas em todas as armas chegaram a quase 16.000 vidas (incluindo o comandante do 10º Exército, o General Buckner), 36 navios de guerra (nenhum maior que um destróier) e mais de 750 aviões.

O alto preço da conquista de Okinawa e a perspectiva de perdas muito maiores numa eventual invasão do Japão foram fatores determinantes que levaram à decisão de lançar a bomba atômica.

### 2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a ilha de Okinawa, num total de 1.277 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 188 peças (excetuando-se marcadores), sendo 108 americanas (representadas na cor amarelo) e 80 japonesas (branco).

Nesta simulação, todas as peças são de nível batalhão. O número à esquerda da peça é o do regimento (ou brigada) e o número à direita é o da divisão a que o batalhão pertence. Uma divisão normalmente é composta por 3 (três) regimentos e os regimentos por 3 (três) batalhões, mas há exceções.

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 contendores 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 batalhão.

**Alcance de Artilharia:** É o limite do alcance, em hexágonos, do poder de ataque das unidades de artilharia.

**Identificação da Unidade:** É a identificação da peça. Nesta simulação, esses números representam a divisão e o regimento (ou brigada) a que o batalhão está subordinado.

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

 - Infantaria	 - Fuzileiros Navais	 - Artilharia
 - Engenharia	 - Blindados	 - Blindado Lança-Chamas
 - Infantaria Naval	 - Lança-Foguetes	 - Artilharia Mecanizada
 - Artilharia de Costa	 - Antitanque	 - Morteiro

**Poder de Ataque:** É o valor de combate dessa unidade quando ataca. Nas unidades de artilharia, é também o poder com que ela apóia combates à distância.

**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 um batalhão (ou grupo) do 11º Regimento de Artilharia da 1ª Divisão americana. Ela tem poder de ataque 2, poder de defesa 1, poder de movimentação 10 e alcance 4.

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 1 a 16 na parte superior do tabuleiro, cada turno representando cinco dias do período real.

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte direita do tabuleiro e, nesta simulação, são referentes apenas aos americanos. 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 americano, que move quantas de suas unidades quiser na chamada “Fase de Movimentação” americana; em seguida, vem a “Fase de Combate” americana, quando o jogador americano executa os ataques contra as unidades japonesas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada a “Fase de Combate” americana, vem a “Fase de Movimentação” japonesa, quando o jogador japonês move suas unidades e engaja-as (ou não) com as unidades americanas; em seguida, vem a “Fase de Combate” japonesa, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” japonesa. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a seqüência.

### 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.).

Pela tabela, vê-se que certos terrenos (florestas, etc.) prejudicam a movimentação das unidades.

EXEMPLO: Uma unidade americana 3-4-12 sai de Hagushi, avança em linha reta para Futemd, gastando 8 pontos (4 pontos de terreno aberto, 3 de rios e 1 de cidade), atinge o hexágono de aeródromo na costa leste, gastando mais 3 pontos. Apesar de ainda ter mais 1 ponto (gastou 11 dos 12 pontos), ele só poderá se mover para trás, pois o hexágono seguinte é de montanha (3 pontos).

#### 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 unidades.
- + 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: Tanto americanos quanto japoneses podem concentrar, no máximo, 4 (quatro) 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 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. 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.

EXEMPLO: Inicia-se um turno com uma unidade americana ocupando um hexágono de montanha engajada com uma unidade japonesa em terreno aberto. A unidade americana não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (montanha) em relação ao japonês (aberto). Contudo, se alguma outra unidade se mover para a zona de engajamento inimiga, esta terá que atacar.

4.2 – Entrada na Ilha→ Somente as unidades de reforço americanas entram na ilha, sendo que estas podem ser desembarcadas em qualquer praia marcada com setas. Elas podem se mover imediatamente, começando a contagem no hexágono seguinte ao do desembarque.

4.3 – Movimentação pelo Mar → Os americanos possuem os recursos necessários para efetuar pequenos desembarques praia-a-praia. Para isso, basta que uma unidade desengajada comece o turno em um hexágono de costa para poder ser transportada para qualquer hexágono de costa de terreno aberto da ilha, desde que desocupado pelo inimigo. No máximo, três unidades podem realizar esse movimento por turno e elas têm o seu poder de movimentação dividido por 2(dois). Se o desembarque ocorrer em um hexágono ainda não ocupado pelos americanos, somente unidades de infantaria e fuzileiros navais podem desembarcar; caso contrário, unidades de qualquer tipo podem ser desembarcadas. Além disso, os japoneses possuem unidades de artilharia de costa. Assim sendo, o jogador americano está proibido de desembarcar unidades em hexágonos ocupados ou adjacentes a esse tipo de unidade, desde que ela esteja ocupando um hexágono adjacente a, pelo menos, um hexágono de mar.

## 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 seqüência 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 ( $11 \div 4 = 2,75 \rightarrow$  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 atacar.

+ 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. Isso dá ao atacante a vantagem de uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos de Combate”.

5.1.4 - Unidade de Comando: Toda vez que um regimento (ou brigada) participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus elementos, ele “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo). Se todos os regimentos (ou brigadas) de uma mesma divisão estiverem participando de um mesmo ataque, ela ganha mais uma coluna à direita, por unidade “divisional”. Regimentos de artilharia não contam com esse bônus.

OBSERVAÇÕES:

+ A 62ª Divisão de Infantaria japonesa é formada por duas brigadas (63ª e 64ª), cada uma com quatro batalhões.

+ São as seguintes as unidades que não têm direito a esse bônus: 2ª Divisão americana, 44ª Brigada de Infantaria japonesa e 2º Regimento de Infantaria japonês.

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 simbolizar todos os imponderáveis do combate. Lançam-se os dois dados e o resultado é a soma deles (por exemplo, 2 em um e 3 no outro dá 5 como resultado).

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 podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor), as unidades não motorizadas (infantaria, fuzileiros, etc.) apenas um e as de artilharia (incluindo lança-foguetes), nenhum. 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 reste nesse hexágono 3 peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Quando uma unidade de infantaria, engenharia ou qualquer outra não-blindada recua através de rio, nada ocorre, mas as unidades blindadas, ao serem obrigadas a recuar através de rio, sofrem baixas. Se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será destruída.

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, todas as unidades que recuam são eliminadas.

#### OBSERVAÇÕES:

- + Toda unidade que recua para o mar é considerada destruída.
- + Unidades blindadas atacando unidades AT perdem uma coluna (à esquerda).
- + A unidade blindada lança-chamas ganha uma coluna quando atacando um hexágono com fortificação.
- + 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, somente o americano possui poder aéreo. Ele conta com 100 pontos em todos os turnos.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador americano tem um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e duas pecinhas marcadas “X10” e “X1”. Ao começar o turno, ele coloca as pecinhas nos números relativos 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.

6.2 – Ataque Aéreo → 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 japonesas de infantaria e uma de artilharia se concentram em um hexágono. O jogador americano decide lançar um ataque aéreo com 7 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ( $2 \times 1 + 2$ ). Portanto, o ataque terá valor 28 ( $7 \times 4$ ). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-36. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, eles “ganham” duas colunas à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a primeira, 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.

+ Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 3 pontos e no máximo, 10 para realizar ataques aéreos.

## 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, somente os americanos podem recuperar baixas, bastando desvirar a unidade, desde que ela permaneça desengajada no turno.

## 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 indica o número de hexágonos limite em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos seus canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, o hexágono a ser considerado é o do defensor.

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.

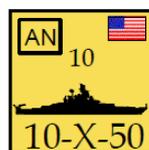
EXEMPLO: Duas unidades americanas de artilharia 3-1-4 se concentram em bombardear um hexágono que contém três unidades japonesas, sendo uma de blindados e duas de infantaria. O poder de ataque será 6 (2x3) e o índice de vulnerabilidade será 5 (1 + 2x2). Portanto, o ataque terá valor 30 (6x5). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-36.

### OBSERVAÇÃO:

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

## 9.0 - APOIO NAVAL:

Os americanos contaram com um extraordinário apoio naval durante toda a campanha. Assim, o jogador americano tem uma peça de apoio naval (AN - ilustrada abaixo) que funciona como uma peça de artilharia comum, exceto que ela só pode se mover por hexágonos de mar (obviamente), não é considerada para efeito de “Zona de Engajamento”, não pode sofrer baixas e não pode ser usada na Fase de Combate japonesa.



## 10.0 – PREPARAÇÃO:

Okinawa era defendida pelo 32º Exército, que contava com duas divisões de infantaria (24ª e 62ª), uma brigada (44ª) e diversas unidades menores. A ordem era reter o máximo de unidades americanas pelo máximo de tempo e a qualquer preço, retardando assim a iminente invasão do Japão.

O 3º Corpo Anfíbio era composto pelas divisões 1ª e 6ª de "marines" e desembarcaria ao norte e o 24º Corpo-de-Exército, composto pelas divisões 7ª e 96ª do Exército, desembarcaria ao sul. O 10º Exército contava ainda com as divisões de infantaria 27ª e 77ª.

9.1 – Colocação das Unidades → Para acompanhar as instruções a seguir, observe essas abreviaturas: DI = Divisão de Infantaria; RFN = Regimento de Fuzileiros Navais; RI = Regimento de Infantaria; Bg = Brigada; BT = Batalhão de Tanques; BArt = Batalhão de Artilharia; BEng = Batalhão de Engenharia.

9.1.1 – Colocação Japonesa: Todas as unidades pertencentes às 24ª e 62ª DI e da 44ª Bg devem ser postadas de Futema (inclusive) para o Sul. As demais peças japonesas podem ser posicionadas livremente dentro dos seguintes bivaques:

- De Ishikawa (inclusive) para o Norte;
- De Futema (inclusive) para o Sul.

9.1.2 – Colocação Americana: As tropas americanas que participam do assalto inicial estão marcadas por setas no tabuleiro. As unidades devem ser postadas nos hexágonos designados e podem mover-se começando a contagem já no hexágono do desembarque:

As demais unidades americanas entram de reforço em qualquer praia designada por setas no tabuleiro conforme a seguinte escala:

- 1º Turno – Artilharias divisionárias das divisões 7ª e 96ª; 11º e 15º Regimentos de Artilharia dos “Marines”; 2 Batalhões de Lança-foguetes; 4 BT (incluindo os batalhões de tanques pertencentes às 1ª e 6ª Divisões de Fuzileiros Navais ); 4 BArt 3-1-8; 2 BArt 4-1-6 e 5 BEng.
- 2º Turno – 106º e 165º RI; 2 BArt 2-1-10 da 27ª DI; 1 BArt 3-1-8 da 27ª DI; 1 BT Lança-chamas; 1 BArt 2-1-10 e 2 BEng.
- 3º Turno – 105º RI e 1 BArt 2-1-10 da 27ª DI.
- 5º Turno – 1 BT.
- 6º Turno – 306º e 307º RI; 2 BArt 2-1-10 da 77ª DI e 1 BArt 3-1-8 da 77ª DI.
- 8º Turno – 305º RI e 1 BArt 2-1-10 da 77ª DI.
- 9º Turno – 1 BArt 3-1-8 e 1 BEng.
- 15º Turno – 1 BArt 3-1-8.
- 16º Turno – 8º RFN e 1 BArt 2-1-10 da 2ª Divisão de “Marines”.

9.2 - Retiradas → As seguintes unidades americanas saem nos respectivos turnos:

- 7º Turno – 1 BI do 106º RI.
- 9º Turno – 2 BI do 106º RI e 1 BArt 2-1-10 da 27ª DI.

9.3 – Objetivos → O objetivo do jogo é simples: a própria ilha. Os americanos devem destruir todas as unidades japonesas para vencer o jogo; caso contrário, vence o japonês.

**TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:**

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

<b>TERRENO</b>	<b>MOVIMENTAÇÃO</b>		<b>COMBATE</b>
	<b>NÃO-MTZ</b>	<b>MTZ</b>	
Aberto	1	1	---
Rio	1	1	2 Colunas
Cidade	1	1	2 Colunas
Floresta	2	3	2 Colunas
Montanha	3	4	3 Colunas
Fortificação	---	---	4 Colunas

**TABELA DE BOMBARDEIO:**

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

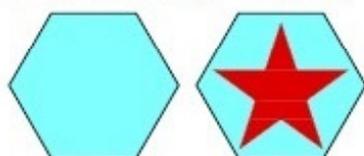
**DI** - Defesa Intacta  
**DB** - Defesa sofre Baixas (Uma unidade defensora, à escolha do seu jogador, sofre uma baixa).

**TABELA DE VULNERABILIDADE**

<b>TIPO DE UNIDADE</b>	<b>ÍNDICE DE VULNERABILIDADE</b>	
	<b>ATAQUE AÉREO</b>	<b>ARTILHARIA</b>
Infantaria, Infantaria Naval, Fuzileiros Navais e Engenharia.	1	2
Blindados, Blindados Lança-Chamas e Artilharia Mecanizada.	2	1
Artilharia, Lança-foguetes, Artilharia de Costa, Antitanque e Morteiro.	2	2

4-4-12	4-4-12	4-4-12	4-4-12	4-4-12	4-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-1-8
4-4-12	4-4-12	4-4-12	4-4-12	4-4-12	4-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-1-8
4-4-12	4-4-12	4-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-1-8
2-1-10	2-1-10	2-1-10	2-1-10	2-1-10	2-1-10	2-1-10	2-1-10	2-1-10	2-1-10
6-4-30	6-4-30	6-4-30	6-4-30	6-4-30	6-4-30	4-4-12	4-4-12	4-4-12	2-1-10
3-1-8	3-1-8	3-3-12	3-3-12	3-3-12	3-3-12	3-3-12	3-3-12	3-3-12	3-3-12
3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-1-8
3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-1-8
3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-4-12	3-1-8
2-1-10	2-1-10	2-1-10	2-1-10	2-1-10	2-1-10	2-1-10	2-1-10	2-1-10	10-X-50
3-1-8	3-1-8	3-1-8	3-1-8	3-1-8	3-1-8	4-1-6	4-1-6	4-1-6	4-1-6
								X 10	X 1









# MARCADOR DE TURNOS

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

1

**6ª Divisão de Marinha**



**1ª Divisão de Marinha**

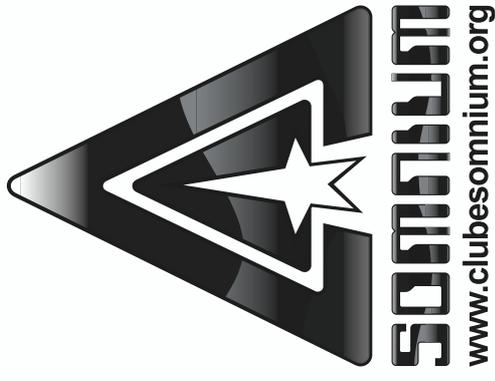


**7ª Divisão de Infantaria**

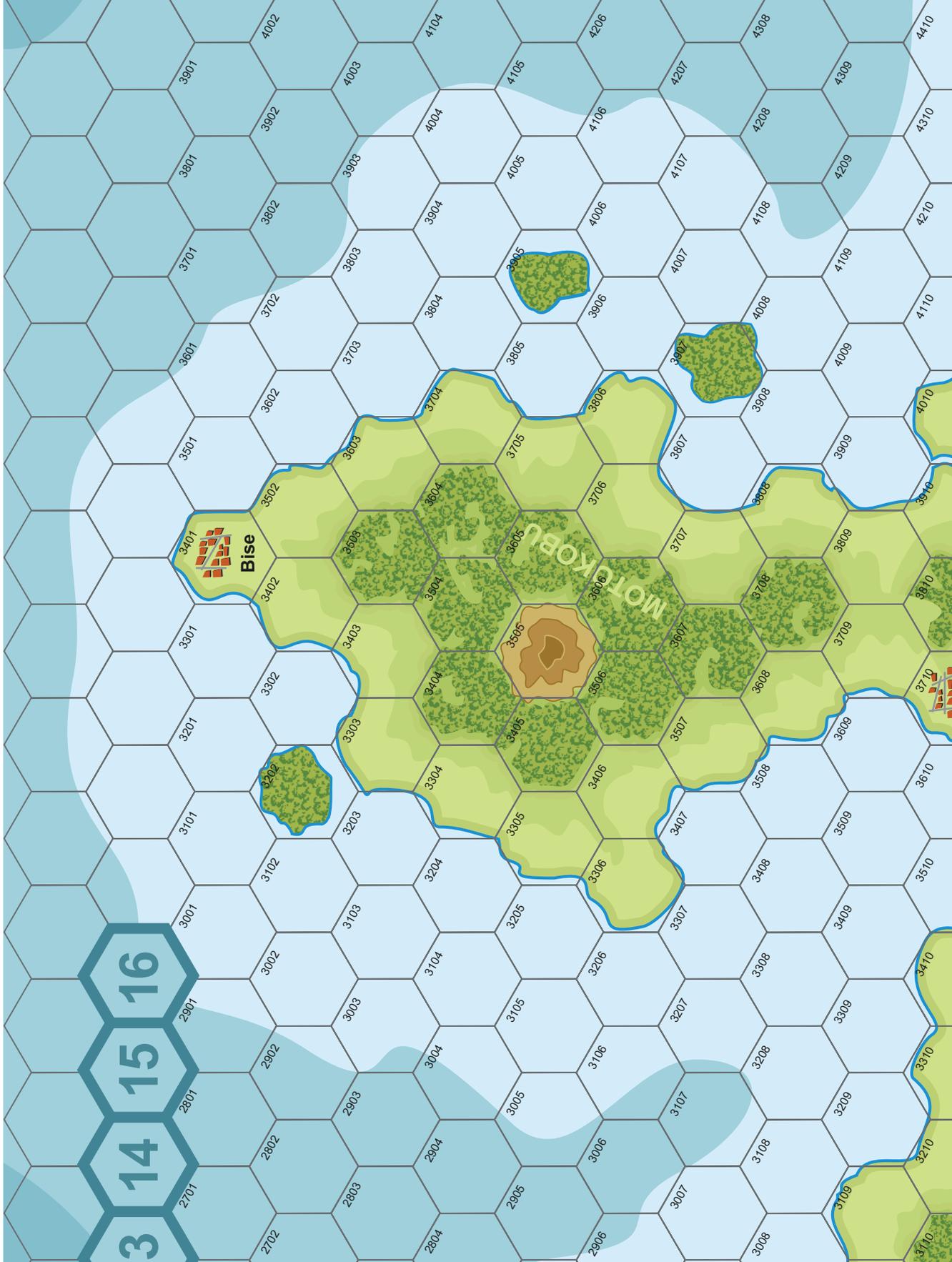


**96ª Divisão de Infantaria**



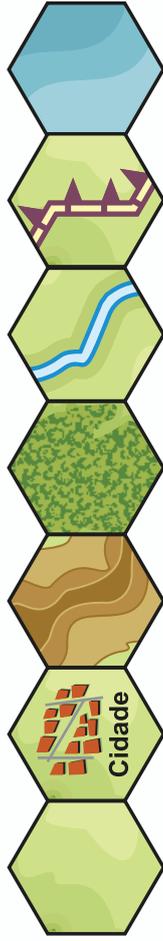


Marcador de  
Poder Aéreo  
Americanos



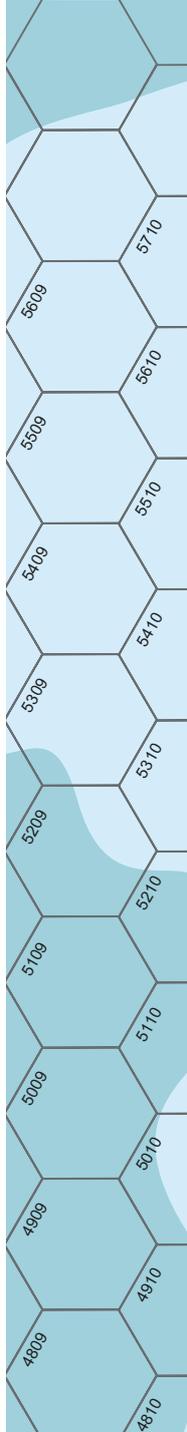
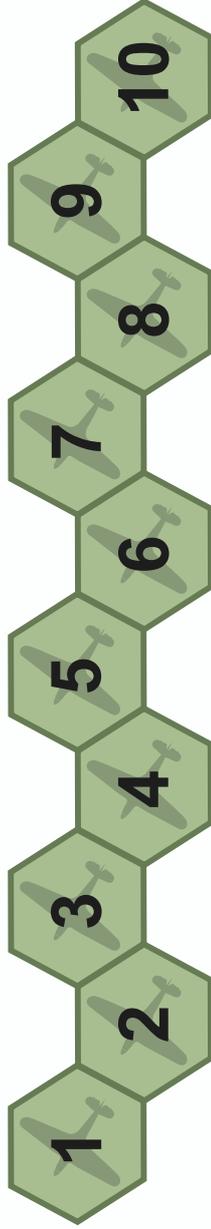
# OKINAWA

## A Batalha Final

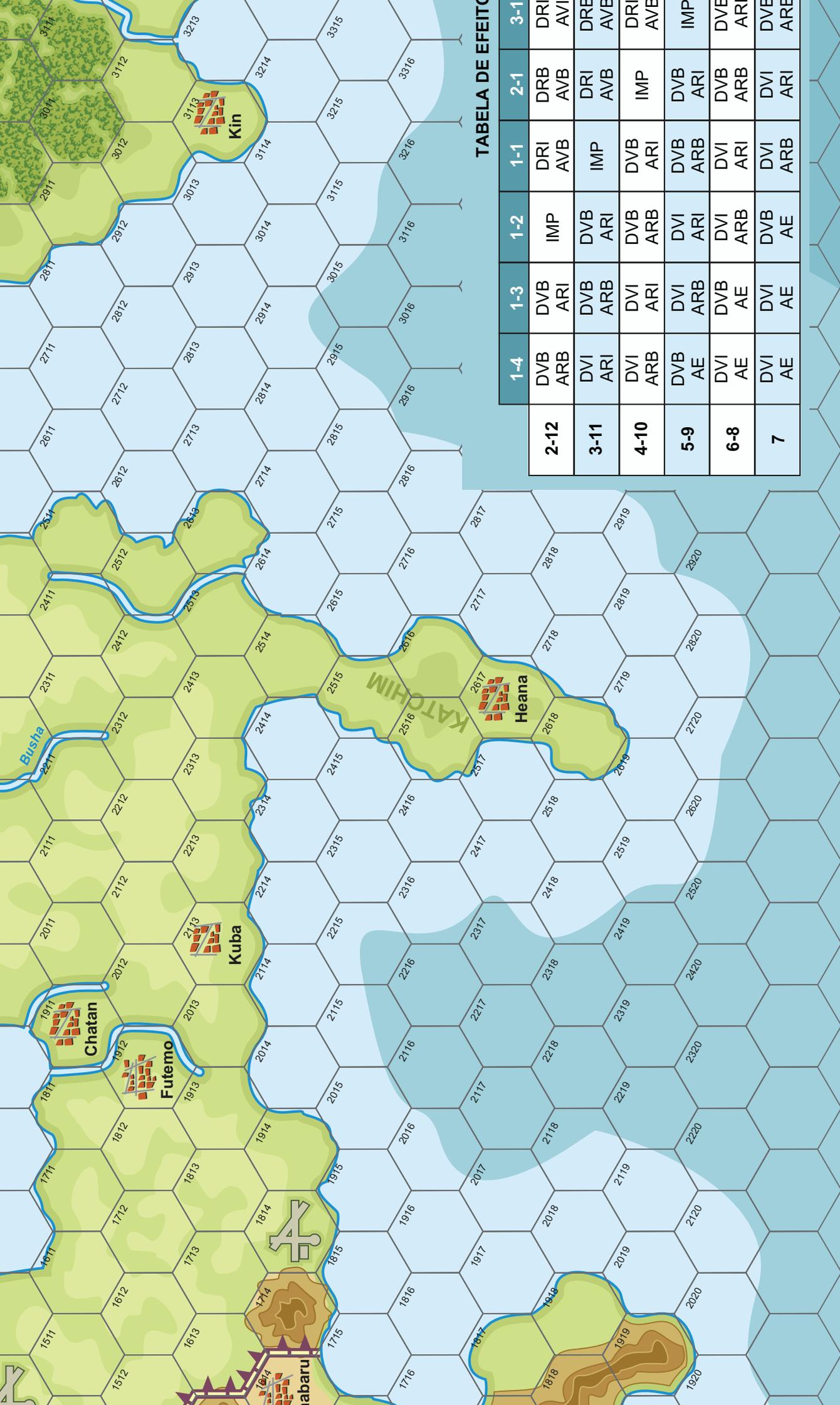


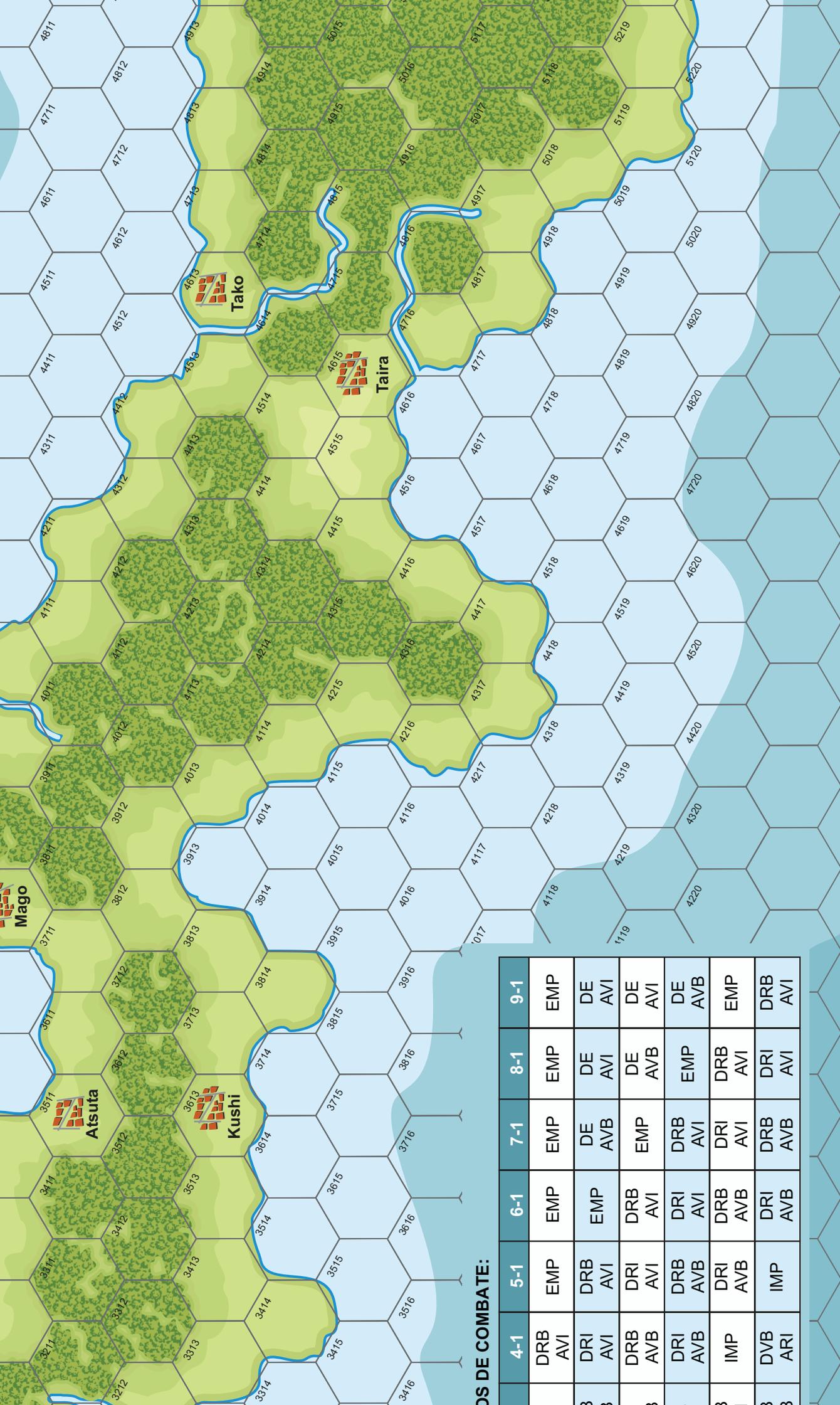
### TIPOS DE TERRENO

	Aberto	Cidade	Montanha	Floresta	Rio	Fortificação	Mar
Movimento	1	1	3 - 4	2 - 3	1	---	---
Combate	---	2	3	2	2	4	---



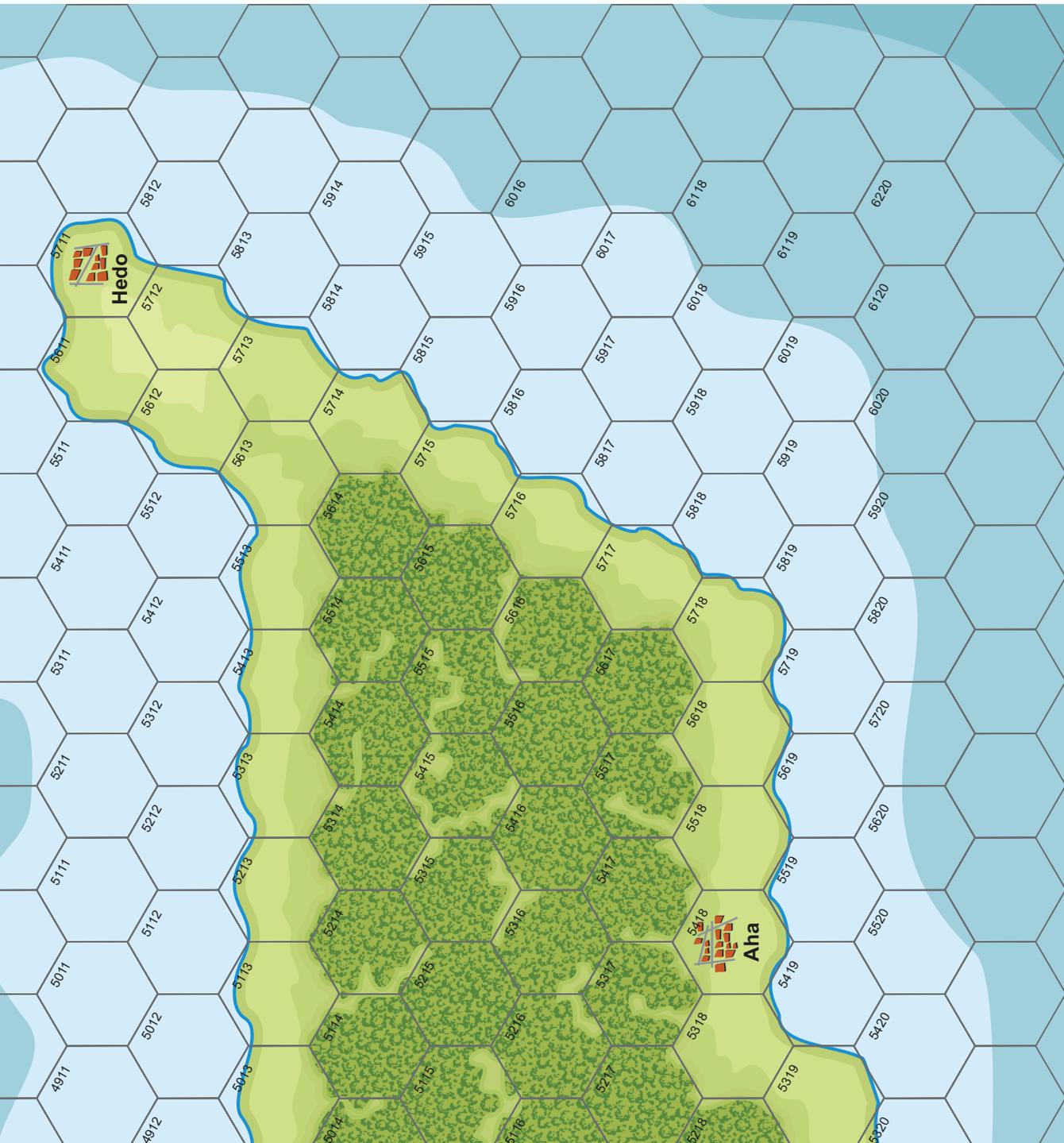


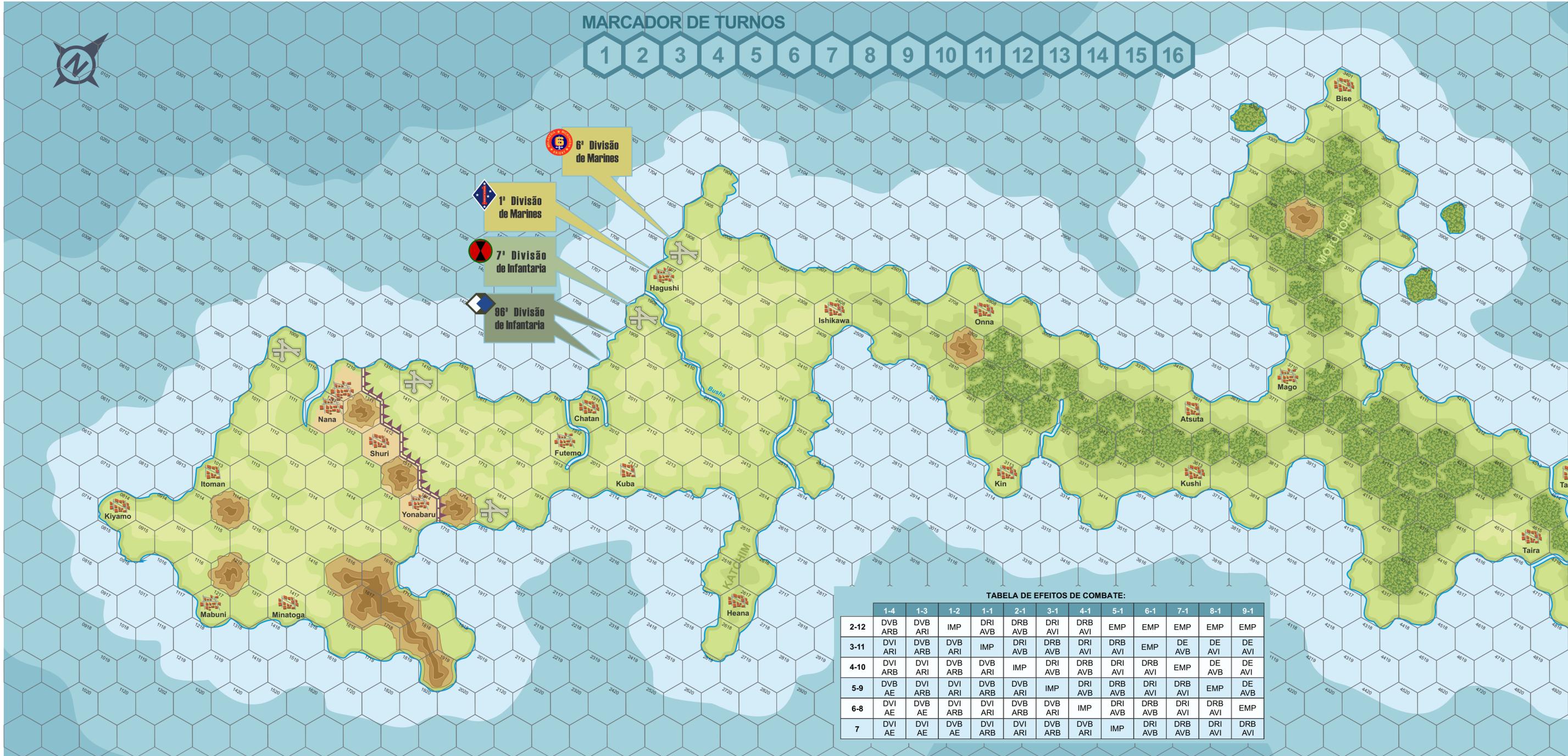




**UNITS DE COMBATE:**

	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1
	DRB AVI	EMP	EMP	EMP	EMP	EMP
3	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVI	DE AVI
3	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVI
3	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB
3	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP
3	DVB ARI	DRI AVB	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI





# OKINAWA

## A Batalha Final



TIPOS DE TERRENO

	Aberto	Cidade	Montanha	Floresta	Rio	Fortificação	Mar
Movimento	1	1	3-4	2-3	1	---	---
Combate	---	2	3	2	2	4	---

Marcador de Poder Aéreo Americanos

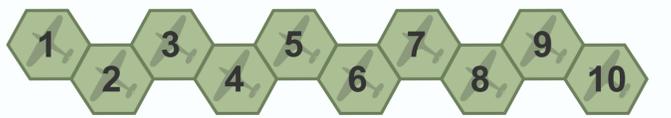


TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

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