II GUERRA MUNDIAL

REGRAS GERAIS

WARGAME

BARBAROSSA

Invasão da Rússia

Sominum
http://www.dubesominum.org

BÉLIKOTOLEDO DESIGN

A JOG

No início dos anos 80 o wargamista brasileiro estava muito limitado. Os privilegiados podiam importar os jogos da Avallon Hill e da SPI entre outros (que vinham como material didático para pagar menos imposto). Vamos lembrar que naquela época o câmbio era extremamente desfavorável e as taxas de imposto altíssimas.

Alguns conseguiam "importabandear" os jogos com parentes e amigos que viajavam e que gentilmente traziam os jogos. Foi desta forma que eu consegui o "Assalto aéreo a Creta e Malta" da AH. E uma boa parte vivia da xérox destes primeiros. Internet??? Você deve estar brincando, né?

A imensa maioria só tinha mesmo os jogos da GROW e da Estrela, como o WAR (de longe o mais famoso), o FRONT (atualmente Combate), o BLITZ, o Guerra é Guerra e outros menos cotados. Existiam outros bons jogos naquela época, mas nada semelhante ao bom e velho wargame.

A coisa melhorou um pouco quando a série "Todos os Jogos" da Editora Abril nos trouxe a "Batalha das quatro horas", cenário hipotético sobre Berlim; "Würzburg" sobre a invasão da Alemanha Ocidental pela URSS e "Yom Kippur", que tem o mérito de ser o primeiro wargame criado no Brasil pelo Mário Seabra, que foi o consultor da série e que depois fez o War II, o que o torna o primeiro "wargame designer" brasileiro. Os RPGs estavam nascendo no Brasil com o D&D e depois com o AD&D.

Neste clima nasceu a JOG Empreendimentos, que lançou uma série de sete fascículos mensais sobre a Segunda Guerra Mundial, também com o Mario Seabra como consultor. Com anúncios em revistas (o que eu vi estava na Quatro Rodas) o sistema era de pagamento de boleto e envio pelo correio. Me lembro ainda da alegria que foi a chegada do primeiro fascículo e como "custava" a chegar o fascículo seguinte.

Assim foram:

A – Invasão da Polônia (mapa de 21x28 cm) e a Campanha da França (43x28 cm)
B – Batalha das Ardenas (43x56 cm)
C – Operação Barbarossa (64x94 cm)
D – Normandia (64x94 cm)
E – A Invasão da Alemanha (64x94 cm), A Guerra no Oeste (combinação do Normandia com o Alemanha) (128x94 cm)
F – Guadalcanal (64x94 cm), A Guerra no Leste (combinação do Barbarossa com o Alemanha) (128x94 cm)
G – A Batalha de Monte Castelo (43x56 cm) e As Duas Frentes (combinação do Barbarossa, do Alemanha e do Normandia) (204x94 cm)

Infelizmente, e aí começa a tragédia, os fascículos F e G nunca chegaram. Cheguei a mandar cartas e até ameaçar a entrar com ação na justiça, mas a JOG e sua sucessora a SBR faliram.

Assim, a JOG criou uma geração de wargamistas que hoje são conhecidos como "órfãos da JOG".

Várias foram as tentativas individuais de completar a coleção juntando os mapas e criando as ordens de batalha. Eu mesmo fiz um mapa do sul da Inglaterra para a “Leão Marinho” e conheço que tenha feito o norte da Itália e até mesmo a Iugoslávia e a Grécia.

Mas o fato é que ninguém conheceu o Guadalcanal e muito menos o esperadíssimo Monte Castelo.

Órfão da JOG eu mesmo, comecei a criar meus primeiros jogos (Cuba 1980, Líbano 1982, A Batalha do Rio Lippe, 1985) e cheguei a enviar para a GROW o Dien Bien Phu, que foi selecionado, mas não entrou em produção “por não haver mercado”.

Acabei achando outros wargamistas (também órfãos) por anúncio no jornal “Balcão” com o título “Faço e vendo jogos”.

Depois com as condições de importação melhorando, já começávamos a achar novos wargames, ainda caríssimos, mas acessíveis. Aqui no RJ a “Banca do Osni” e a “Gibiteria” eram onde se encontravam os tão cobiçados wargames e algumas revistas do gênero.

Depois vieram os PCs, os BBSs, a Internet e mais uma página foi virada.

Por isso eu acho a iniciativa de resgate destes jogos da JOG interessantíssima. É como tentar reaver uma dívida de 30 anos! Quem sabe um dia nós venhamos a descobrir os originais do Guadalcanal e Monte Castelo, assim como as regras de A Guerra no Leste e As Duas Frentes.

Seria como deixar de ser órfão.

Luiz Augusto P. Silva
Clube Somnium
www.clubesomnium.org

BARBAROSSA da JOG
A invasão da Rússia

Regras Gerais

Um projeto de resgate histórico feito por:

REGRAS BARBAROSSA

1 INTRODUÇÃO 3
2 MATERIAL 3
2.1 MAPA 3
2.2 PEÇAS EM CARTÃO 3
2.2.1 Características das Unidades 3
2.3 TABELAS (Vide mapa) 4
2.4 PEÇAS AUXILIARES 4
2.4.1 Marcador de turnos 4
2.4.2 Dados* 4
3 SEQÜÊNCIA 4
4 MOVIMENTAÇÃO 5
4.1 PODER DE MOVIMENTAÇÃO 5
4.2 RESTRIÇÕES À MOVIMENTAÇÃO 5
4.2.1 De unidades amigas 5
4.2.2 De unidades inimigas 6
4.2.3 Pelo tipo de terreno 6
4.3 ENTRADA E SAÍDA DO MAPA 6
4.3.1 Entrada 6
4.3.2 Saída 7
4.4 AGRUPAMENTOS DE UNIDADES 7
4.5 MOVIMENTO POR FERROVIA 7
4.5.1 Reparo de ferrovias 7
4.6 ABASTECIMENTO 8
5 COMBATES 9
5.1 COMO SOLUCIONAR OS COMBATES 9
5.1.1 Determinar a Relação de Forças entre as unidades que estão em combate. 9
5.1.2 Verificar em que tipo de terreno está a unidade atacada. 10
5.1.3 Verificar se a posição é de cerco 10
5.1.4 Determinar a linha horizontal da "Tabela de Efeitos de Combate" 10
5.1.5 Resultados de Combates 10
5.2 COMBATE MÚLTIPLO 11
5.3 REGRAS DE RECUO E AVANÇO APÓS COMBATES 12
5.4 APOIO AÉREO 13
5.5 BAIXAS 14
6 CONDIÇÕES CLIMÁTICAS 15
6.1 INFLUÊNCIA DAS CHUVAS NA MOVIMENTAÇÃO 15
6.2 INFLUÊNCIA DO INVERNO NA MOVIMENTAÇÃO E NOS COMBATES 15
7 PREPARAÇÃO 16
7.1 “BARBAROSSA” - A INVASÃO DA RÚSSIA (CENÁRIO BÁSICO) 16
7.1.1 Colocação inicial 16
7.1.2 Duração 17
7.1.3 Regras Especiais 17
7.1.4 Objetivos 17
7.2 CENÁRIO OPCIONAL 18
8 CONSELHOS TÁTICO-ESTRATÉGICOS 18
8.1 Para o Eixo 18
8.2 Para os Soviéticos 19
8.3 Ambos adversários 19

1 INTRODUÇÃO

Barbarossa - A Invasão da Rússia procura reproduzir, com a maior fidelidade possível, o que foi o ataque dos exércitos do Eixo contra o território da União Soviética.

Esta batalha apresenta unidades em nível de Corpos de Exército e traz algumas mecânicas lúdicas não utilizadas nos fascículos anteriores, como Influência Climática, Abastecimento Periódico, Movimento Ferroviário e novo Sistema de Baixas.

No Cenário Básico (item 7.1), quem mais sofre com o problema do abastecimento são os alemães. No Cenário Opcional (item 7.2), ignoram-se os problemas do abastecimento para que se possa avaliar como o mesmo foi importante no desenrolar da maior operação militar já realizada.

2 MATERIAL

2.1 MAPA

Representa parte da Romênia, Tchecoslováquia (então Eslováquia), Hungria, Polônia, Prússia Oriental (pertencente à Alemanha) e União Soviética, dividido por uma rede de hexágonos de 44 x 38 casas.

Neste mapa, ao deslocar-se de uma casa para outra, as unidades percorrem 48 km.

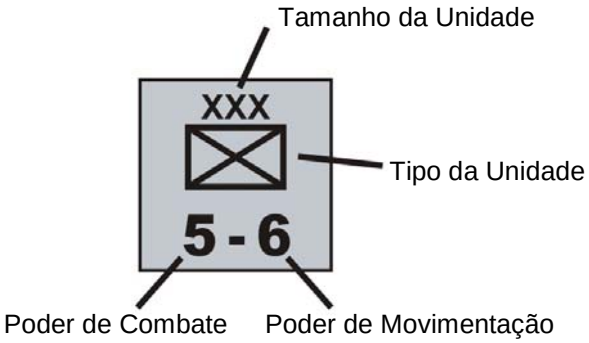
2.2 PEÇAS EM CARTÃO

As peças em cartão representam as unidades de combate que participaram da batalha, as quais chamaremos apenas de unidades, e marcadores necessários para o desenvolvimento da simulação.

Num total de 147, sendo 58 alemãs na cor cinza, 4 finlandesas na cor branca, 2 italianas na cor amarela, 5 romenas na cor laranja, 1 húngara na cor laranja claro, 1 espanhola na cor azul claro e 1 eslovaca na cor azul escura, pelo lado do Eixo, e 75 verdes representando as unidades soviéticas.

2.2.1 Características das Unidades

Desenho 1



a) Tamanho da Unidade - O símbolo XXX indica que a unidade equivale a um Corpo de Exército. O símbolo XX indica que a unidade equivale a uma Divisão.

b) Tipos de Unidade

Desenho 2

c) Poder de Combate - É o poder que esta unidade usa quando ataca uma unidade inimiga ou quando sofre ataques. A unidade no desenho 1 possui Poder de Combate 5.

d) Poder de Movimentação - É o poder de deslocamento da unidade no decorrer da batalha. A unidade do desenho I possui Poder de Movimentação 6.

2.3 TABELAS (Vide mapa)

Este jogo possui duas tabelas: "Tabela de Efeitos de Combate" e "Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate" ***(vide itens 5.1 e 4.2)***.

2.4 PEÇAS AUXILIARES

2.4.1 Marcador de turnos

São as casas numeradas de 1 a 13 localizadas fora do mapa em sua borda Leste. Nelas estão marcados os turnos, utilizando-se a peça redonda onde se lê "MARC". Ao final de cada Fase de Combate soviética ***(vide item 3.0 - Seqüência)***, deve-se mudar a peça "MARC" para a casa seguinte, iniciando-se assim novo turno.

2.4.2 Dados*

Este jogo usa dois dados, que serão utilizados para a resolução dos combates. A finalidade dos mesmos é simular o fator sorte no desenrolar da batalha. É importante ressaltar que o uso destes dados têm pequena influência no resultado final dos combates, como poderá ser visto no item 5.1, onde explicamos como resolvê-los. Lembre-se: os dados não são usados para determinar a movimentação das unidades.

*Estes dados podem ser encontrados facilmente em qualquer loja.

3 SEQÜÊNCIA

Esta batalha divide-se em turnos, 13 ao todo. Um turno equivale a **15 dias** do período real.

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é sempre o alemão, quando ele move quantas de suas unidades quiser **(é a chamada Fase de Movimentação alemã)**. É bom lembrar que o alemão controla todas as unidades do Eixo (Romênia, Hungria, Itália, Espanha, Eslováquia e, é claro, Alemanha); terminada a **Fase de Movimentação alemã**, vem a **Fase de Combate alemã *(vide item 5.1)***, durante a qual as unidades do Eixo efetuam os ataques que foram preparados durante sua Fase de Movimentação.

Terminada a Fase de Combate alemã, tem início a **Fase de Movimentação soviética**, quando a pessoa que controla as unidades soviéticas movimenta quantas de suas peças quiser.

Terminada a **Fase de Movimentação soviética**, tem início a **Fase de Combate soviética**, na qual as unidades soviéticas efetuam os ataques preparados durante a sua Fase de Movimentação.

Terminada a **Fase de Combate soviética**, computam-se as baixas sofridas pelas unidades do eixo e soviéticas durante as duas Fases de Combate (uma alemã e outra soviética) e as provocadas pela falta de abastecimento ***(vide item 4.6)*** que porventura ocorra.

4 MOVIMENTAÇÃO

Para a sua movimentação, as unidades usam o seu Poder de Movimentação. O Poder de Movimentação é dado sob forma de Pontos de Movimentação que são gastos pelas unidades de acordo com o tipo de terreno pelo qual ela se desloca. O custo, em Pontos de Movimentação para cada tipo de terreno, é dado pela "Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate" *(vide Tabela no mapa).*

Como se pode ver pela Tabela, o custo dos Terrenos Aberto e Cidade (vide na legenda do mapa qual a representação dos tipos de terreno) é 1 Ponto de Movimentação; da Floresta e do Pântano, 2 pontos; da Montanha, 4 pontos para as unidades em geral e 2 pontos para as unidades Montanhistas; e a travessia de rios custa 2 pontos para as unidades mecanizadas (blindados e infantaria transportada) e 1 ponto para as unidades não mecanizadas (infantaria, cavalaria e montanhistas).

EXEMPLO: *Suponhamos uma unidade alemã tipo 5-6 na casa 1717. Para ir, por exemplo, para a casa 1716, ela gasta 3 Pontos de Movimentação (1 por cruzar o rio e 2 para ocupar a casa de floresta); indo desta para a casa 1715, ela gasta mais 1 ponto (terreno aberto), e, após, se for para a casa 1714, gasta mais 2 pontos (floresta), atingindo seu 6º Ponto de Movimentação e tendo de aí parar.*

Note-se que a unidade poderia, se o jogador do eixo desejasse, ir da casa 1716 ou da 1715 para a 1815 (gastando 1 ponto para cruzar o rio e mais 2 pela casa da floresta), etc .

4.1 PODER DE MOVIMENTAÇÃO

[4.1.1] - Uma unidade nunca pode exceder seu Poder de Movimentação.

[4.1.2] - As unidades não são obrigadas a usar todo o seu Poder de Movimentação, podendo gastar menos pontos que o total permitido.

[4.1.3] - As unidades podem ser deslocadas em qualquer direção, podendo mudar de direção, durante o movimento, quantas vezes for conveniente e também passar por terrenos de tipo diferente em um mesmo turno.

[4.1.4] - Pontos de Movimentação não gastos em um turno não podem ser acumulados para outros turnos nem transferidos para outras unidades.

4.2 RESTRIÇÕES À MOVIMENTAÇÃO

4.2.1 De unidades amigas

Para os soviéticos - Ao final da Fase de Movimentação soviética, o numero máximo em Pontos de Combate, que os soviéticos podem ter em uma mesma casa é 11. Se o Poder de Combate das unidades for superior a 11, considera-se 11.

EXEMPLO: *Uma unidade 5-12 e uma 6-5, ou duas 5-12, etc. No caso de duas unidades 6-5 em uma mesma casa ou três unidades 5-5, ou 4-5, etc..., considera-se que o Poder de Combate deste grupo é 11, desprezando-se os Pontos de Combate que excedam este total.*

É evidente que: desfeito o agrupamento de unidades, elas voltam a ter seu Poder de Combate original.

Para os alemães - Ao término da Fase de Movimentação alemã, o máximo de unidades que podem ocupar uma mesma casa é três. Em nenhuma hipótese este total pode ser ultrapassado.

Para os aliados dos alemães - O número, em Pontos de Combate, da mesma forma que para os soviéticos, é 11 pontos. Se houver uma unidade aliada ao eixo em uma casa, mesmo que as demais sejam alemãs, deve-se observar esta restrição. Se o Poder de Combate do grupo de unidades exceder 11 pontos, ignoram-se os pontos excedentes.

Atenção - Mesmo que uma casa já esteja ocupada pelo limite máximo de unidades que ela comporta, outras unidades amigas podem passar por esta casa sem, contudo parar na mesma.

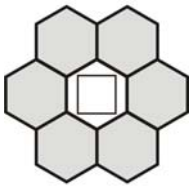
4.2.2 De unidades inimigas

Toda unidade exerce Zona de Controle nas seis casas que a circundam. Quando uma unidade penetra na Zona de Controle de uma unidade inimiga, deve cessar seu movimento e entrar em combate.

A unidade que se move e entra na Zona de Controle inimiga é a unidade atacante, no combate que se realizará, e a outra é a defensora. ***(ver item 5.0)***

EXEMPLO: *Suponhamos uma unidade na casa 0714. Sua Zona de Controle estende-se sobre as casas 0713, 0813, 0814, 0715, 0614 e 0613. Se uma unidade inimiga ocupar uma destas casas, terá de parar. Na Fase de Combate seguinte, este combate será solucionado.*

Desenho 3



A unidade na casa central exerce Zona de Controle nas seis casas que a circundam.

Ao iniciar sua Fase de Movimentação, uma unidade, se estiver na Zona de Controle de uma unidade inimiga e não quiser entrar em combate, pode se quiser afastar-se da unidade inimiga desengajando.

Para "romper contato", a unidade gasta **1 Ponto de Movimentação**.

Nenhuma unidade pode mover-se de uma casa em Zona de Controle inimiga para outra Zona de Controle inimiga. É obrigatório que ela antes passe por uma casa que não pertença à Zona de Controle de nenhuma unidade inimiga.

Atenção - Quando uma unidade engaja, **tem de parar**.

4.2.3 Pelo tipo de terreno

A influência do Terreno na Movimentação é a diferente quantidade de Pontos de Movimentação que cada tipo de terreno requer para ser transposto, como já foi dito no item 4.0.

4.3 ENTRADA E SAÍDA DO MAPA

4.3.1 Entrada

A entrada de unidades no mapa dá-se quando chegam reforços.

Estes reforços têm a finalidade de ajudar seus exércitos nos combates contra os inimigos e entram no mapa pela borda Oeste, no caso dos alemães, ou pela borda Leste, no caso dos soviéticos.

Os reforços romenos, húngaros e eslovacos são colocados em quaisquer casas de seus respectivos países. Os italianos e espanhóis entram no mapa pela borda Oeste.

No **item 7.1.1**, nos capítulos Reforços Soviéticos e Reforços do Eixo, indicamos em quais turnos estes reforços podem entrar no mapa.

Uma unidade ao entrar no mapa começa a gastar seus pontos de movimentação já na primeira casa que ocupar.

Se uma unidade entrar no mapa por uma Ferrovia, não poderá entrar em combate neste turno, conforme **item 4.5**. Se esta entrada se der por outro tipo de terreno, a unidade poderá entrar movendo-se com seu Poder de Movimentação e, se quiser, entrar em combate.

EXEMPLO: *Suponhamos que no segundo turno entre no mapa, pela casa 0119, uma unidade alemã tipo 5-6. Ela gastará 1 ponto nesta casa, mais 1 na 0218, 2 pontos na casa 0318, etc., podendo alcançar a casa 0517, ou a 0617 ou a 0618, ou a 0619, ou a 0620 ou a 0621; ou a 0516.*

Se, neste mesmo turno, outra unidade 5-6 entrar pela casa 0119, gastará 1 ponto nesta casa, podendo efetuar o mesmo movimento que a unidade anterior efetuou.

4.3.2 Saída

Se uma unidade sai do mapa devido ao resultado de um combate, ela não poderá voltar ao jogo, sendo considerada destruída. Não é permitido que se tirem unidades do mapa voluntariamente.

4.4 AGRUPAMENTOS DE UNIDADES

[4.4.1] - Cada casa comporta até três unidades alemãs ou tantas unidades de outras nacionalidades quantas somem, no máximo, 11 Pontos de Combate ***(vide item 4.2.1)***.

Caso uma casa possua um grupo de unidades não alemãs com um Poder de Combate superior a 11 pontos, se este grupo atacar ou for atacado, entender-se-á que o Poder de Combate deste grupo é 11.

[4.4.2] - Se uma casa com mais de uma unidade alemã for atacada, o Poder de Combate destas unidades será somado para determinar-se a Relação de Forças. Quando um grupo de unidades efetuar um ataque, pode atacar uma única casa ocupada por unidades inimigas ou as unidades deste grupo podem atacar em diferentes direções.

[4.4.3] - Se uma casa com mais de uma unidade de outra nacionalidade que não alemã for atacada, soma-se o Poder de Combate destas unidades para estabelecer-se a Relação de Forças. Se este total ultrapassar 11 Pontos de Combate, ignora-se o excesso*.* ***(vide item 4.2.1)***

[4.4.4] - As unidades devem mover-se individualmente e não em grupos. No caso de entrada no mapa, coloca-se o grupo de unidades que está entrando na primeira casa e processa-se a movimentação individual das mesmas.

4.5 MOVIMENTO POR FERROVIA

Para que uma unidade possa ser transportada por Ferrovia, é preciso que ela já comece o turno em uma casa de Ferrovia.

No turno em que uma unidade usa o Movimento por Ferrovia, ela não pode sair da Ferrovia nem atacar unidades inimigas.

As unidades podem percorrer até **15 casas** pelas Ferrovias, ignorando seus Pontos de Movimentação e efeitos de terreno.

4.5.1 Reparo de ferrovias

A bitola (distância entre dois trilhos da Ferrovia) na União Soviética é maior do que no resto da Europa. Isto obriga os alemães a usar os Reparadores de Trilhos (RT) para "consertar" os trilhos, se quiserem usá-los.

As RT andam somente pelas Ferrovias.

Por casas em que os trilhos já foram reparados ou por casas de Ferrovia fora da União Soviética, as RT andam dez casas. Para reparar trilhos a RT repara duas casas de Ferrovia por turno.

Pode haver movimentos combinados por casas na bitola européia (que os alemães podem usar) e casas com bitola soviética.

Se a RT percorrer até cinco casas em bitola européia, ela poderá reparar uma casa. Se a RT percorrer mais de cinco casas na bitola européia, não pode reparar nenhuma casa.

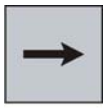
As unidades de combate podem percorrer até quinze casas de Ferrovia (desde que comecem e terminem o turno em uma casa de Ferrovia).

Os soviéticos só podem usar o transporte ferroviário por casas pelas quais as RT alemãs não passaram. Os alemães e as demais unidades do Eixo só podem usar o transporte ferroviário por casas pelas quais as RT já passaram.

Quando a RT passar por um entroncamento ferroviário, deve-se colocar a peça que possui uma seta na casa do mapa em que há este entroncamento apontando na direção em que a RT seguiu. A partir daí, sabe-se quais os segmentos de estrada de ferro já reparados.

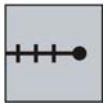
Outro marcador para as estradas de ferro é o Terminal Ferroviário **(vide desenho abaixo)**. A RT pode percorrer uma estrada de ferro até certo ponto e voltar pelo mesmo caminho pelo qual passou para reparar outros segmentos de Ferrovia. Assim, na última casa que a RT reparou de um segmento, coloca-se a peça Terminal Ferroviário.

Desenho 4



Peça a ser colocada nos entroncamentos ferroviários para indicar a direção seguida pela RT.

Reparador de trilhos



Terminal Ferroviário

EXEMPLO: *Suponhamos uma RT na casa 1517. Ao deslocar-se, ela percorre as casas 1616 e 1717 reparando-as. Na casa 1616 deve ser colocada uma seta apontando para a casa 1717. Sabe-se assim que as estradas de ferro que partem deste entroncamento para as casas 1516 e 1615 não estão reparadas.*

No turno seguinte, a RT repara as casas 1816 e 1916. No outro turno, as casas 2015 e 2115.

No outro turno a RT volta pelas casas 2015, 1916, 1816, 1717 e 1616 (como são casas já reparadas, a RT pode andar até dez casas) e repara a casa 1615. Na casa 2115 é colocado um terminal e na casa 1615, uma seta.

4.6 ABASTECIMENTO

Considera-se que uma unidade está abastecida quando estiver a 10 Pontos de Movimentação de uma casa de estrada de ferro que ela possa usar.

Entende-se que os abastecimentos das unidades de combate vão por estrada de ferro, sendo descarregados ao longo da mesma. A partir daí, comboios (hipotéticos) transportam estes abastecimentos até as unidades de combate.

Partindo do princípio de que estes Comboios de Abastecimento tem um alcance de 10 Pontos de Movimentação, somente unidades de combate a 10 Pontos de Movimentação de uma estrada de ferro estão abastecidas.

[4.6.1] - Os alemães só podem contar estes 10 Pontos de Movimentação a partir de casas de estrada de ferro que suas RT já tenham reparado.

[4.6.2] - Os soviéticos só podem contar estes 10 Pontos de Movimentação a partir de casas que as RT alemãs não tenham reparado e de cidades pelas quais os alemães não tenham passado.

[4.6.3] - O trajeto que os Comboios de Abastecimento (hipotéticos) percorrem das ferrovias (e cidades, no caso de soviéticos) até as unidades de combate não pode passar por Zonas de Controle inimigas.

[4.6.4] - Deve-se verificar se as unidades estão abastecidas antes da Fase de Movimentação, da Fase de Combate e no final do turno.

[4.6.5] - Uma unidade mecanizada que inicia sua Fase de Movimentação fora de abastecimento* só possui 50% do seu Poder de Movimentação.

*Como se pode ver nos itens **4.6.1**, **4.6.2** e **4.6.3**, uma unidade está fora de abastecimento quando estiver a mais de 10 Pontos de Movimentação de uma Ferrovia (e de cidade, no caso soviético) ou não puder traçar um trajeto para seu abastecimento fora de Zona de Controle inimiga.

Unidades não mecanizadas não têm seu Poder de Movimentação afetado pela falta de abastecimento.

[4.6.6] - Uma unidade qualquer que entre em combate sem abastecimento possui 50% do seu Poder de Combate.

[4.6.7] - Uma unidade que termine o turno sem abastecimento sofre baixas e é virada ***(vide item 5.5).*** Se esta unidade já estiver com baixas, será eliminada.

5 COMBATES

Ao término da Fase de Movimentação, quando duas ou mais unidades inimigas ocuparem casas adjacentes, entende-se que elas estão em combate, sendo que a unidade que se moveu por último é a atacante, não importando o panorama geral da batalha.

5.1 COMO SOLUCIONAR OS COMBATES

Para solucionar os combates, utiliza-se a "Tabela de Efeitos de Combate", por meio do Poder de Combate das unidades.

Os passos para solucionar um combate são os seguintes:

5.1.1 Determinar a Relação de Forças entre as unidades que estão em combate.

Para determinar esta Relação de Forças, soma-se o Poder de Combate das unidades atacantes; soma-se o Poder de Combate das unidades defensoras; divide-se o Poder de Combate total dos atacantes pelo Poder de Combate total dos defensores, ignorando-se a parte não inteira desse resultado, obtendo-se assim a coluna vertical da "Tabela de Efeitos de Combate" que será usada neste combate.

EXEMPLO: *Suponhamos que três unidades tipo 5-6 alemãs ataquem duas unidades tipo 4-5 soviéticas. O Poder de Combate dos atacantes é 15, dos defensores é 8. Dividindo-se 15 por 8 temos 1,85. Desprezando-se a parte não inteira deste número (os 85 centésimos), temos 1. Isto indica que a Relação de Forças é 1-1 (um para um). Se fosse 2, seria 2-1, se fosse 3, seria 3-1, etc.*

5.1.2 Verificar em que tipo de terreno está a unidade atacada.

(vide Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate)

Certos tipos de terreno favorecem a defesa. Nenhum tipo de terreno favorece o ataque. Os benefícios do terreno para a defesa, são dados sob a forma de colunas, ou seja, determinada a Relação de Forças, verifica-se se o terreno favorece a defesa e, se favorecer, em quantas colunas.

Pela Tabela pode-se ver que a floresta beneficia a defesa em 1 coluna; as cidades e os rios, em 2 colunas, sendo que as cidades grandes, além de dar estas 2 colunas, dobram o Poder de Combate das unidades defensoras; o pântano dá 3 colunas e a montanha dá 4.

O terreno aberto e as estradas de ferro não influem na Relação de Forças.

EXEMPLO: *Supondo um combate em que quatro unidades alemãs tipo 4-6 ataquem uma unidade soviética tipo 5-12, a Relação de Forças é 3-1. Supondo que a unidade 5-12 esteja em uma cidade grande, o Poder de Combate desta unidade é dobrado, passando a ser 10. Assim, a Relação de Forças passa a ser de 16 contra 10 (1-1). Como a cidade grande, além de dobrar o Poder de Combate da defesa, favorece o defensor em duas colunas, a Relação passa de 1-1 para 1-3.*

5.1.3 Verificar se a posição é de cerco.

Entende-se que uma unidade está cercada quando todas as casas que a rodeiam estão ocupadas por unidades inimigas ou pertencem à Zona de Controle de unidades inimigas.

Quando a unidade defensora estiver cercada, depois que for determinada a Relação de Forças e a Influência do Terreno passa-se a usar, para solucionar este combate, uma coluna **à direita**, na “Tabela de Efeitos de Combate".

No exemplo que demos acima, supondo que a unidade defensora estivesse cercada, a coluna vertical da Tabela a ser usada seria a 1-2.

5.1.4 Determinar a linha horizontal da "Tabela de Efeitos de Combate"

Lançam-se os dois dados, e o resultado que sair indica qual a linha horizontal da "Tabela" a ser usada.

EXEMPLO: Um combate em que a Relação de Forças (final) é 2-1 e a soma dos dois dados é 7, o resultado do combate é D2-AVB, pois na intersecção das colunas 2-1 e 7 é esse resultado que encontramos. ***(Vide a seguir a explicação destes resultados)***

5.1.5 Resultados de Combates

D3 - Defesa Recua 3 casas ou recua 2 casas e sofre 1 baixa* ou recua 1 casa e sofre 2 baixas ou sofre 3 baixas.

*No **item 5.5** explicaremos como se aplicam as baixas.

D2 - Defesa Recua 2 casas ou recua 1 casa e sofre 1 baixa ou sofre 2 baixas.
D1- Defesa Recua 1 casa ou sofre 1 baixa.
DVB - Defesa Vence com Baixas.
DVI - Defesa Vence Intacta.
AVI - Ataque Vence Intacto.
AVB - Ataque Vence com Baixas (somente 1 das unidades atacantes sofre baixas).
A1 - Ataque Recua 1 casa ou sofre 1 baixa.
A2 - Ataque Recua 2 casas ou recua 1 casa e sofre 1 baixa ou sofre 2 baixas.

D3 - Indica que o defensor sofreu 3 pontos de derrota.
D2 - Indica que o defensor sofreu 2 pontos de derrota.
D1 - Indica que o defensor sofreu 1 ponto de derrota.
A2 - Indica que o ataque sofreu 2 pontos de derrota.
A1 - Indica que o ataque sofreu 1 ponto de derrota.

• Cada ponto de derrota indica um recuo de 1 casa ou 1 baixa.
• Ao término de cada combate, aplica-se, imediatamente, o resultado do mesmo.
• Quando uma unidade sofre 2 baixas é eliminada.

• Suponhamos um combate em que 3 unidades intactas são atacadas em uma mesma casa e o resultado do combate é D3. O defensor pode:
a) Aplicar uma baixa em cada unidade e não recuar.
b) Eliminar 1 unidade, aplicar baixas em outra e não recuar (a eliminação equivale a 2 baixas).
c) Aplicar baixas em 2 unidades e recuar 1 casa 3 unidades. O recuo é sempre feito por todas unidades de uma casa.
d) Eliminar 1 unidade e recuar 1 casa com as outras duas.
e) Aplicar baixas em 1 unidade e recuar 2 casas, com as 3 unidades.
f) Recuar 3 casas com as 3 unidades sem sofrer baixas.

Atenção: Quando um grupo de unidades recua, não é preciso que todas elas recuem para a mesma casa. Se, por exemplo, uma unidade é atacada e o resultado é D2, o defensor pode eliminá-la e o atacante não pode ocupar a casa que ficou vaga.

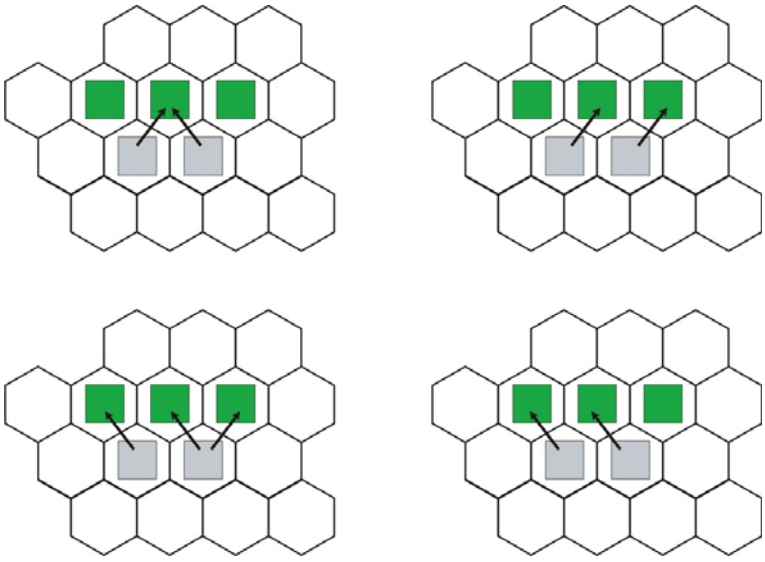
5.2 COMBATE MÚLTIPLO

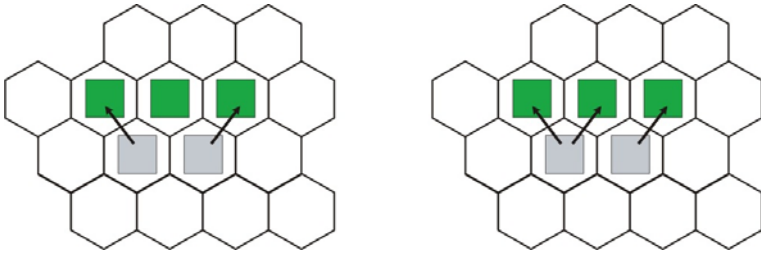
Regra Básica - Todas as unidades atacantes engajadas devem efetuar um ataque. Nem todas as unidades defensoras engajadas precisam ser atacadas.

EXEMPLO: *Suponhamos que nas casas 1616 e 1617 haja unidades alemãs e nas casas 1716, 1717 e 1718 haja unidades soviéticas.*

Supondo que os alemães estejam atacando, obrigatoriamente as unidades alemãs nas casas 1616 e 1617 terão de efetuar um ataque. ***(Vide desenhos abaixo)***

Desenho 5





5.3 REGRAS DE RECUO E AVANÇO APÓS COMBATES

Uma unidade só pode recuar após um combate para casas não controladas por unidades inimigas.

[5.3.1] - As unidades RT nunca são atacadas. Se uma unidade inimiga engajá-la, ela deve imediatamente recuar.

Este recuo só pode ser feito para uma casa de Ferrovia já reparada. Se isto não for possível, a unidade RT estará eliminada.

[5.3.2] - Nesta batalha o recuo através de rio não prejudica quem efetua recuo.

[5.3.3] - Quando uma (ou mais) unidade(s) defensora(s) recua(m), a(s) unidade(s) que venceu(ram) o combate pode(m) avançar. Quando a(s) unidade(s) atacante(s) recuar(em), a(s) unidade(s) defensora(s) não pode(m) avançar.

[5.3.4] - Quando a(s) unidade(s) defensora(s) recua(m) 1 casa, a(s) unidade(s) atacante(s) pode(m) avançar para a casa abandonada, ignorando a(s) Zona(s) de Controle inimiga(s) (durante este avanço).

[5.3.5] - Quando a(s) unidade(s) defensora(s) recua(m) 2 casas, a(s) unidade(s) atacante(s) pode(m) avançar 2 casas, desde que a primeira casa deste avanço seja a casa abandonada pela(s) unidade(s) defensora(s).

[5.3.6] - As unidades blindadas **alemãs** podem avançar após um combate que tenham vencido, uma casa a mais que a(s) unidade(s) por elas atacada(s) recuara(m), desde que a primeira casa deste avanço seja a abandonada pelo(s) defensor(es).

Ou seja, se o resultado do combate foi D1, se houver unidades blindadas alemãs entre as atacantes, elas poderão avançar 2 casas, sendo a primeira **obrigatoriamente** aquela abandonada pela defesa e a seguinte, a critério de quem controla as unidades do Eixo; se o resultado do combate for D2, se houver blindados alemães entre os atacantes, eles podem avançar 3 casas, sendo a primeira a casa abandonada pela defesa e as demais a critério de quem controla os alemães.

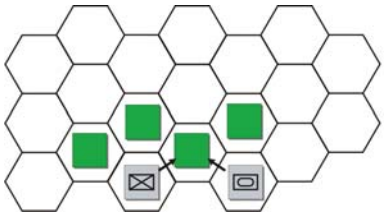
Neste avanço, ignoram-se as Zonas de Controle inimigas.

[5.3.7] - As unidades de infantaria alemãs e as unidades (de qualquer tipo) só podem avançar tantas casas quantas recuou a defesa, sendo que a primeira casa deste avanço tem de ser a casa abandonada pelo defensor e a seguinte (no caso de D2) à escolha do atacante.

[5.3.8] - A unidade que vence o ataque não é obrigada a avançar tantas casas quantas recuou o defensor, podendo não avançar ou avançar 1 casa apenas, mesmo que o defensor tenha recuado 2. No caso dos blindados alemães, mesmo que o defensor recue 2 casas, situação em que os blindados alemães podem avançar até 3 casas, se quem controla as unidades do Eixo achar conveniente avançar apenas 1 ou 2 casas, ou mesmo não avançar, poderá fazê-lo.

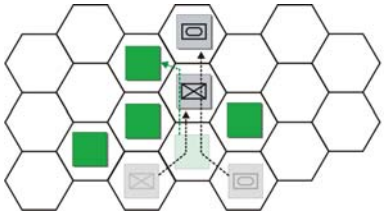
Da mesma forma, se os blindados alemães efetuarem um ataque cujo resultado seja D1, os blindados podem avançar somente uma casa, ou mesmo nenhuma (quando este avanço poderia ser de até 2 casas).

Desenho 6



A unidade blindada e a unidade de infantaria, ambas alemãs, atacam a unidade soviética, e o resultado é D2.

Desenho 7



A unidade blindada alemã avança 3 casas, ignorando as Zonas de Controle inimigas, e a unidade de infantaria alemã avança duas casas, também ignorando as Zonas de Controle inimigas, supondo que a unidade soviética recuou 2 casas.

5.4 APOIO AÉREO

Ambos os jogadores possuem Apoio Aéreo. Este Apolo Aéreo é dado sob a forma de Pontos de Apoio Aéreo. Os alemães possuem 28 Pontos de Apoio Aéreo e os soviéticos, 4.

[5.4.1] - Estes totais (28 para os alemães e 4 para os soviéticos) indicam o poderio aéreo dos contendores em um turno.

[5.4.2] - O total de Pontos de Poder Aéreo de cada jogador pode ser usado tanto em sua Fase de Combate (quando ele é o atacante) quanto na Fase de Combate adversária (quando seu inimigo o ataca).

[5.4.3] - A finalidade dos Pontos de Poder Aéreo é aumentar o Poder de Combate das unidades amigas quando estas atacam ou são atacadas.

Os jogadores podem usar seus Pontos de Poder Aéreo da forma que julgarem mais conveniente, concentrando-se em um único combate ou distribuindo-os por vários combates, na forma e proporção que acharem melhor.

Assim, os alemães podem lançar seus 28 Pontos em um único combate ou distribuídos, lançando 10 Pontos em um combate, 3 em outro, 8 em outro como quiserem. E os soviéticos podem lançar seus 4 pontos em um único combate ou distribuí-los por vários, podendo ser 3 em um combate e 1 em outro, ou 2 e 2, ou 1 e 1 e 2, etc.

Atenção: Note-se que os alemães possuem 28 pontos para todo o turno, e não 28 para sua Fase de Combate e mais 28 para a Fase de Combate adversária, assim como os soviéticos possuem 4 pontos para o turno, e não 4 na Fase de Combate dos alemães e mais 4 na sua Fase de Combate.

[5.4.4] - Uso do marcador de poder aéreo

No tabuleiro pode-se ver uma tabela com o titulo "Marcador de Poder Aéreo"

Como os alemães possuem 28 pontos de Poder Aéreo, coloca-se o marcador cinza x10 na casa 2 e o marcador cinza x1 na casa 8.

O marcador verde x1 é colocado na casa 4, indicando que os soviéticos possuem 4 Pontos de Poder Aéreo.

Desenho 8

Posição dos Marcadores no inicio de cada turno.

À medida que os Pontos de Poder Aéreo vão sendo usados, os marcadores vão acusando estes gastos. Assim, se os alemães gastarem 15 pontos, restar-lhes-ão 13, e o marcador x10 irá para a casa 1 e o marcador x1 irá para a casa 3. Quando os alemães gastarem, por exemplo, mais 5 pontos, o marcador x10 será retirado, e o marcador x1 irá para a casa 8, etc., com os soviéticos ocorrendo a marcação da mesma forma.

Quando for gasto o último Ponto de Poder Aéreo de um jogador, seu(s) marcador(es) é(são) retirado(s) das casas numeradas.

Ao iniciar-se um turno, os marcadores x1 e o marcador x10 retornam às suas posições originais (28 e 4).

[5.4.5] - Pontos de Poder Aéreo não usados em um turno não podem ser acumulados para turnos seguintes; logo, todos os turnos se iniciarão com os alemães tendo 28 e os soviéticos 4 pontos.

5.5 BAIXAS

Nesta batalha as baixas referem-se à Fadiga de Combate e a perda de homens ou material. As baixas podem ser aplicadas em qualquer das unidades que participaram do combate.

[5.5.1] - Quando uma unidade sofre baixas, é virada.

[5-5-2] - Enquanto estiver virada, seu Poder de Combate cai em 50%; logo, se atacar ou for atacada, só possuirá metade do seu Poder de Combate (arredondando-se para baixo).

EXEMPLO: *Uma unidade com Poder de Combate 5, ao sofrer baixas, passará a valer 2.*

[5.5.3] - A o final de cada turno, os dois adversários somam os pontos de Poder de Combate das suas unidades que sofreram baixas, eliminando (em Poder de Combate) um terço do total obtido, arredondando para maior dentre as unidades em baixas. As não eliminadas são desviradas.

[5.5.4] - Uma unidade cercada nunca terá suas baixas recompostas, mesmo que seja uma unidade soviética cercada em uma cidade.

EXEMPLO 1: *Suponhamos que os alemães sofreram baixas em três unidades 4-6. O total em Poder de Combate é 12; dividindo por 3, temos 4. Deve-se eliminar uma unidade 4-6, e as outras duas são desviradas.*

EXEMPLO 2: *Suponhamos que os alemães sofreram baixas em quatro unidades 4-6 e o soviético, em três unidades 5-12, três 5-5 e duas 4-5. O total em baixas dos alemães é 16, e o total soviético é 38.*

***Baixas alemãs** – 16 ÷ 3 = 5,3 = 6 (arredondando sempre para maior).*

***Baixas soviéticas** – 38 ÷ 3 = 12,6 = 13 (arredondando sempre para maior).*

O alemão terá de retirar duas unidades 4-6 e o soviético, duas unidades 4-5 e uma 5-5 (ou 5-12).

Assim, o soviético pode tirar exatamente os 13 pontos (que era o mínimo obrigatório) e os alemães tiveram de tirar 2 pontos a mais que o mínimo exigido, por não haver outra forma. As outras duas unidades alemãs 4-6 são desviradas, voltando a ter seu poder normal, e as três unidades 5-12 e as duas 5-5 soviéticas que restaram também são desviradas, voltando ao poder normal.

6 CONDIÇÕES CLIMÁTICAS

Até o 8º Turno, as Condições Climáticas não influem no desenrolar da batalha.

No 9º Turno, tem inicio o período das chuvas e da lama na União Soviética.

No 11º Turno, inicia-se o inverno.

6.1 INFLUÊNCIA DAS CHUVAS NA MOVIMENTAÇÃO

[6.1.1] - A chuva só influi na movimentação. Não influi nos combates.

[6.1.2] - Entende-se que a chuva produz lama, que dificulta a movimentação.

[6.1.3] - Todos os tipos de terreno ficam 1/2 ponto mais caros.

Assim, cada casa de terreno aberto custa 1 ponto e meio de movimentação; a floresta, 2 e meio; o rio, 2 e meio por travessia; a montanha, 4 e meio; e o pântano, 3 e meio.

EXEMPLO: *Uma unidade 5-6 pode percorrer, por exemplo, 4 casas de terreno aberto ou 1 de floresta e 2 de terreno aberto, etc.*

[6.1.4] - Este período diminui a atividade da aviação.

No início de cada turno, lança-se um dado. Se cair número par, nem o Eixo nem os soviéticos podem usar seu Poder Aéreo. Se cair numero ímpar, o uso da aviação é normal.

6.2 INFLUÊNCIA DO INVERNO NA MOVIMENTAÇÃO E NOS COMBATES

[6.2.1] - Todos os terrenos continuam como na época das chuvas, com exceção dos rios. Não é preciso pagar pontos extras para cruzar rios.

[6.2.2] - No início de cada turno, lança-se um dado. Se cair número par, ninguém pode usar aviação; se cair número ímpar, o uso da aviação é normal.

[6.2.3] - Todas as unidades soviéticas ficam com seu Poder de Combate valendo o dobro.

EXEMPLO: *Uma unidade com Poder de Combate 4 passa a ter Poder de Combate 8. Em cidade grande, este Poder de Combate será 16.* ***(Ver item 5.1.2)***

Atenção: Note-se que, tanto na época das chuvas como no inverno, o alcance do abastecimento diminuirá, uma vez que o alcance dos comboios (hipotéticos) é de 10 Pontos de Movimentação e cada casa estará meio ponto mais cara.

7 PREPARAÇÃO

7.1 "BARBAROSSA" - A INVASÃO DA RÚSSIA (CENÁRIO BÁSICO)

7.1.1 Colocação inicial

Primeiro as unidades soviéticas são colocadas no mapa. Depois é a vez do Eixo.

O mapa, na região da fronteira entre União Soviética e Prússia Oriental / Polônia / Eslováquia / Hungria / Romênia, está dividido em 7 áreas, sendo as áreas A, B, C e D do lado da União Soviética e as áreas E, F e G do lado do Eixo.

Damos abaixo as peças que serão colocadas em cada área.

Posição Inicial Soviética
Área A - 1 (5-5), 2 (4-5), 1 (6-5), 1 (5-12).
Área B - 2 (6-5), 6 (4-5), 2 (5-12).
Área C - 2 (3-5), 2 (5-5), 2 (5-12).
Área D - 2 (4-5), 1 (5-5) montanhista, 2 (3-5) cavalaria.

Posição Inicial das Unidades do Eixo
Área E - 2 (5-6), 5 (4-6), 2 (10-15).
Área F - 3 (4-6), 3 (5-6), 1 (10-15), 1 (12-15), 1 (11-15), 1 (10-15), 1 (9-15).
Área G - 3 (5-6), 6 (4-6), 1 (4-6) montanhista, 2 (10-15), 1 (11-15), 1 Hu (2-8), 1 Ro (8-5), 1 Ro (5-5), 1 Ro (4-5).
Na Finlândia – 4 Fi (4-5), 1 (5-6).
3 RT em qualquer casa do mapa à escolha dos alemães.

As unidades romenas devem ser postas na Romênia e a húngara, na Hungria.

Reserva Soviética

As unidades da Reserva Soviética têm de ser colocadas nas cidades e casas adjacentes, conforme segue:
Em Riga - 1 (5-5), 1 (4-5), 1 (5-12)
Em Minsk - 1 (6-5), 1 (2-5) cavalaria
Em Kharkov - 2 (5-5), 1 (5-12)
Em Kiev - 1 (5-5), 1 (5-12)
Em Moscou - 6 (4-5), 2 (5-5), 2 (5-12)
Em Krasnodar - 2 (4-5), 1 (5-5)
Em Leningrado - 2 (5-5), 1 (5-12)
Em Stalingrado - 2 (5-5)
Em Odessa - 2 (4-5), 1 (2-5) cavalaria
Em Sebastopol – 1 (2-5) cavalaria
Fronteira Finlandesa - 2 (4-5)

Reforços Soviéticos
12 (4-5), 3 (5-12).

Em todos os turnos, antes de iniciar sua Fase de Movimentação, o soviético lança um dado. O número que sair indica quantas unidades podem entrar em jogo.

Estas 15 unidades vem da Sibéria e podem entrar no mapa por uma das casas de estrada de ferro da borda Leste. Quando entrar a última destas 15 unidades, terminam os reforços soviéticos.

Este lançamento de dados só indica a quantidade de peças. O tipo (se 4-5 ou 5-12) fica a critério de quem está com as unidades soviéticas.

Reforços do Eixo

Os reforços do eixo entram por qualquer casa da borda Oeste. As unidades romenas são colocadas em qualquer cidade da Romênia, e a unidade eslovaca, em qualquer casa da Eslováquia.

Turnos	Unidades
2.°	7 (5-6) e 1 RT
3.°	2 (5-6),1 (7-6), 1 Ro (5-5), 2 It (1-5), 2 RT
5.°	1 Es (2-6)
7.°	1 (3-6), 1 Ro (4-5), 1 (12-15)
9.°	1 (3-6), 2 (15-15)
11.°	3 (5-6), 1 SI (2-8)

7.1.2 Duração

13 turnos

7.1.3 Regras Especiais

No 1.° Turno - Os soviéticos não jogam. Os alemães têm sua Fase de Movimentação, depois, sua Fase de Combate, e muda-se de turno.

No 2.° Turno - Os soviéticos não atacam unidades inimigas. Os alemães têm sua Fase de Movimentação, sua Fase de Combate; então, os soviéticos têm sua Fase de Movimentação, durante a qual não podem engajar unidades. Se, ao iniciar sua Fase de Movimentação, houver unidades soviéticas engajadas (devido ao avanço de unidades do Eixo), elas terão de desengajar, se possível. Se não for possível, não se movem, e passa-se ao 3.° turno.

A partir do 3.° turno não há mais nenhuma restrição.

Até o 8.° turno todas as unidades do Eixo são consideradas abastecidas.

As unidades finlandesas não podem ultrapassar a linha de casas 1700.

7.1.4 Objetivos

A cada turno os contendores têm por objetivos certas cidades, marcando pontos por tomá-las.

As cidades-objetivo e o prazo para capturá-las são:

Para os Alemães

1.° Turno -	Nenhum.
2.° Turno -	Tomar Bialystok e Minsk.
3.° Turno -	Nenhum.
4.° Turno -	Cercar Smolensk e Roslavl.
5.° Turno -	Tomar Tallinn e cercar Gomel, Uman, Nicolaiev, Krivoi Rog.
6.° Turno -	Cercar Leningrado e Kiev.
7.° Turno -	Tomar Kiev.
8.° Turno -	Tomar Kalinin, Kaluga e Rjev; Cercar Viazma, Briansk e Tula.
9.° Turno -	Tomar Kharkov
10.° Turno -	Cercar Sebastopol.
11.° Turno -	Tomar Rostov.
12.° Turno -	Tomar Tula.
13.° Turno -	Tomar Moscou.

Para os Soviéticos
12.° Turno - Tomar Rostov
13.° Turno - Levar o front até a Linha Pontilhada.

• Se os alemães cumprem um objetivo no turno estipulado, marcam um ponto.
• Se os alemães cumprem um objetivo antes do turno estipulado, marcam um ponto neste turno e continuam a receber um ponto em cada turno, até atingir o turno que era o estipulado.
• Se os alemães não cumprirem um objetivo no turno estipulado, os soviéticos marcam um ponto e continuam a receber pontos até que os alemães cumpram o objetivo estipulado. Se os alemães cumprirem um objetivo depois do prazo, não marcam pontos.
• Se os alemães têm de cercar uma cidade e a capturam, recebem 2 pontos, se isto ocorrer no turno-limite. Caso isto ocorra antes do turno-limite, os alemães marcam 2 pontos no turno em que acontece a tomada da cidade e mais 1 ponto por turno, até o turno-limite.

EXEMPLO: *Os alemães tem de tomar Tallinn no 5.° turno. Suponhamos que isto ocorra no 3.° turno. Neste, os alemães marcam um ponto, no 4.°, se ainda estiverem de posse de Tallinn, marcam mais 1, e no 5.°, se ainda a tiverem, mais 1. No 6.°, mesmo que a tenham, já não marcam pontos.*

EXEMPLO: *Os alemães não tomam Tallinn no 5.° turno e os soviéticos marcam um ponto. Se no 6.° turno Tallinn não foi capturada pelos alemães, os soviéticos marcam mais um ponto, e assim por diante, até que o Eixo consiga capturar esta cidade. Se os alemães a capturarem, não marcam nenhum ponto, mas os soviéticos deixam de receber pontos por ela.*

EXEMPLO: *Suponhamos que os alemães tomem Viazma no 5.° turno. Neste turno marcam 2 pontos. No 6.° turno, se ainda estiverem de posse da cidade, marcam mais 1 ponto, o mesmo acontecendo no 7.° e no 8.° turnos. No 9.° turno, o alemão já não marca pontos por Viazma.*

Note que os pontos são marcados por cada cidade cercada ou capturada e não pelos conjuntos de cidades em cada turno.

Os objetivos para os soviéticos, tomar Rostov e levar o front até a linha pontilhada, funcionam da mesma forma.

No final do jogo, cada unidade do eixo a leste da linha pontilhada dá 1 ponto para o Eixo, e cada unidade soviética a Oeste da linha dá 1 ponto aos soviéticos.

7.2 CENÁRIO OPCIONAL

Este cenário apresenta as mesmas condições do anterior, com a diferença que aqui se ignora o abastecimento.

8 CONSELHOS TÁTICO-ESTRATÉGICOS

8.1 Para o Eixo

Uma vez que nos primeiros oito turnos as unidades do Eixo não têm problemas de abastecimento, o jogador com estas unidades pode descuidar-se deste pormenor.

A única forma de o Eixo garantir seu abastecimento a partir do 8° turno é avançar com suas RT o mais rapidamente possível.

Desta forma, os principais ataques do Eixo em cada turno devem ser contra unidades inimigas que barrem o avanço de suas RT e contra as cidades que são objetivos.

Como o maior avanço do Eixo deve ocorrer na região central (na direção de Moscou), o Eixo deve enviar 1 RT para o sul, para reparar a estrada de ferro Lvov-Kiev-Kharkov, uma para o norte, para a estrada Konigsberg-

Riga-Novgorod ou até Leningrado, se esta cidade for tomada, e 4 para o centro, reparando as duas estradas que vão de Brest-Litowski a Moscou e Brest-Litowski a Bryanski.

Como as RT podem andar até 5 casas e reparar 1, é interessante colocar 2 em uma mesma estrada. Assim, uma repara 2 casas e a outra (que ficou para trás) anda pelas 2 casas já reparadas e repara mais uma.

Uma outra distribuição das RT é 1 no norte, 3 no centro e 2 no sul, sendo que estas 3 do centro ficariam na estrada Brest-Moscou.

No primeiro e segundo turnos quando os soviéticos não podem atacar, os alemães devem usar todo o seu Poder Aéreo na sua Fase de Combate.

A partir do terceiro turno, o Eixo deve reservar alguns Pontos de Apoio Aéreo para melhorar sua defesa, caso haja ataques inimigos.

Nesta batalha, os soviéticos e o Eixo possuem forças equivalentes e, assim, apesar dos ataques alemães que destruirão muitas unidades soviéticas no primeiro e segundo turnos, os soviéticos, ainda assim, possuirão razoável massa para contra-atacar penetrações imprudentes que os alemães venham a fazer, sobretudo com os blindados. Assim, mesmo que ocorra em um ataque efetuado por blindados alemães um D3, situação em que os blindados poderiam avançar 4 casas (supondo que os defensores recuaram 3 casas), os alemães só devem avançar estas 4 casas se houver a possibilidade de em outros ataques próximos a este poderem avançar o suficiente para não deixar estas unidades muito isoladas, podendo ser perigosamente cercadas.

Esta é, sem dúvida, uma tática pouco no estilo de Guderian, Hoth, etc. e pode parecer bastante arcaica, porém, os contendores observarão no decorrer da batalha que os Panzer só não eram contra-atacados em suas profundas penetrações devido às falhas de comando soviéticas.

Partindo do principio de que o jogador com as unidades soviéticas não cometerá tais erros, um avanço alemão deste tipo sempre será arriscado.

8.2 Para os Soviéticos

Os soviéticos devem recuar lentamente e deixar, sempre que possível, uma ou duas unidades em cidades grandes, mesmo que cercadas, sacrificando-as.

Ocorre que os alemães e seus aliados não possuem unidades suficientes para cobrir uma frente tão extensa e ainda manter várias cidades cercadas na sua retaguarda.

Estas unidades que o soviético deixará "para trás" poderão:

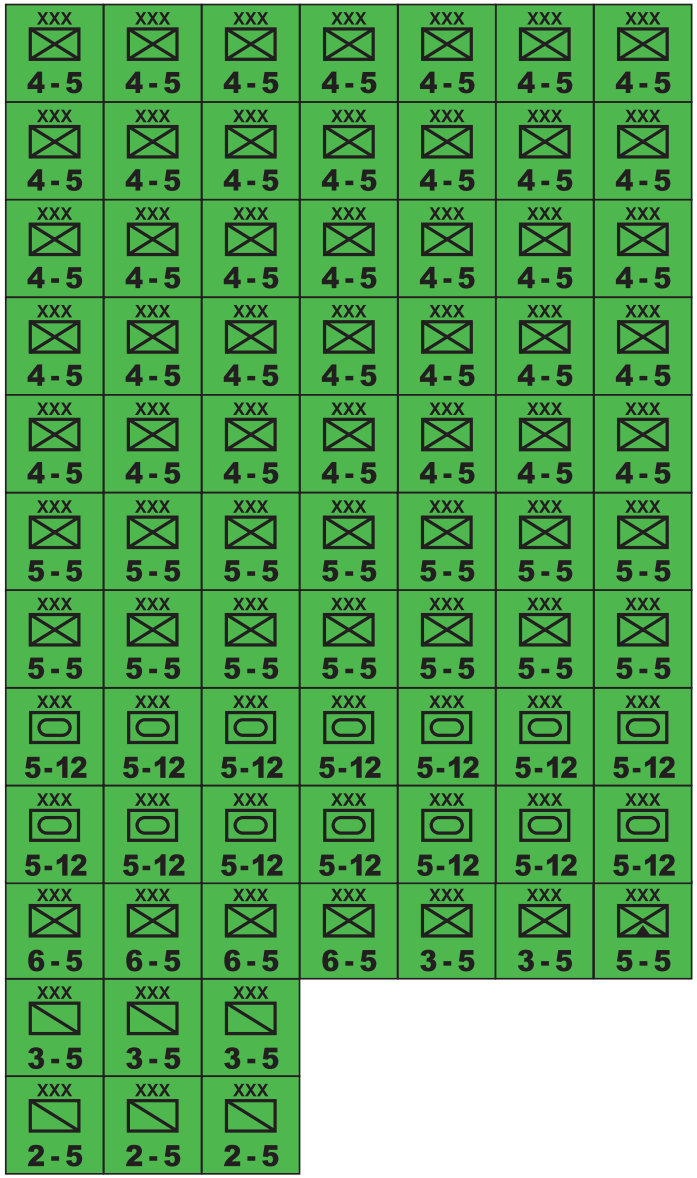
1) Segurar unidades do Eixo que terão de manter o cerco.
2) Cortar o abastecimento do Eixo, caso o cerco possa ser rompido.
3) Desorganizar a retaguarda do Eixo com ataques contra RT ou impedindo que unidades de combate do Eixo possam recuar.

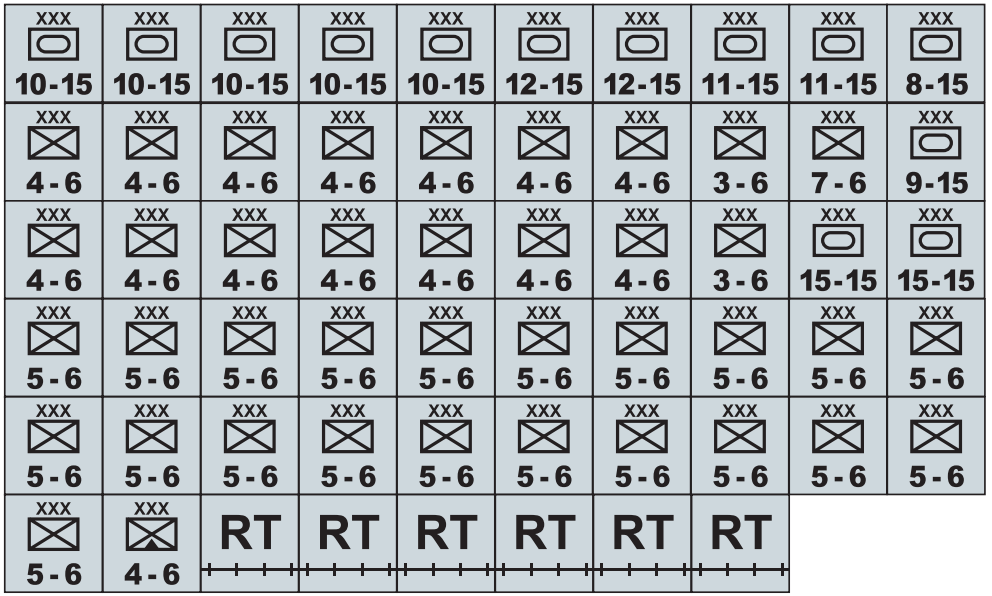
As unidades que iniciam na reserva devem ser levadas para o front por ferrovias e se posicionarem de modo a poder tampar brechas ou efetuar contra-ataques.

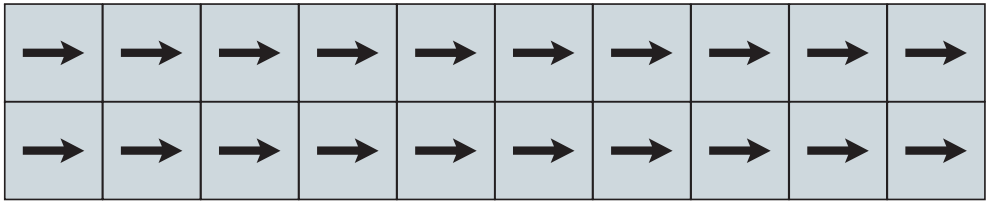
8.3 Ambos adversários

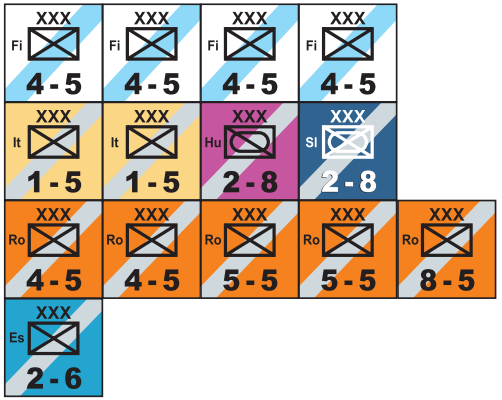
1) Pesar com boa estratégia quando recuar e quando dar baixas em suas unidades.
2) Usar seu Poder Aéreo para desequilibrar, a seu favor, ataques que o inimigo preparou cautelosamente.
3) Tentar capturar as cidades-objetivo de cada turno ou impedir que seu adversário o consiga.

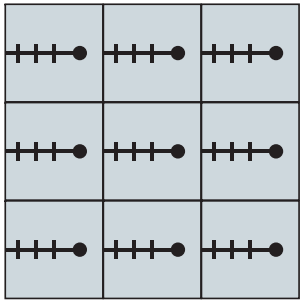
BOM DIVERTIMENTO.


xxx 4-5
xxx 5-5
xxx 5-12
xxx 6-5
xxx 3-5
xxx 2-5


xxx 10-15
xxx 4-6
xxx 5-6
xxx 4-6
RT




Fi xxx 4-5
It xxx 1-5
Hu xxx 2-8
Sl xxx 2-8
Ro xxx 4-5
Ro xxx 5-5
Ro xxx 8-5
Es xxx 2-6



www.somnium.eti.br

I GUERRA MUNDIAL BARBAROSSA
Invasão da Rússia

TURNOS

1	2	3	4	5	6	7	8	9 Chuvas	10	11 Inverno	12	13

PONTOS DE PODER AÉREO

ALEMÃES									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

SOVIÉTICOS									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TABELA DE EFEITO 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	DV1 - A2	DV1 - A2	DV1 - A2	DV1 - A2	DV1 - A1	DVB - A2	DVB - A1	D1 - A/B	D1 - A/B	D2 - A/B	D2 - A/I	D2 - A/I	D2 - A/I
3	DV1 - A2	DV1 - A2	DV1 - A2	DV1 - A1	DVB - A2	DVB - A1	D1 - A/B	D1 - A/B	D2 - A/B	D2 - A/I	D2 - A/I	D2 - A/I	D3 - A/I
4	DV1 - A2	DV1 - A2	DV1 - A1	DVB - A2	DVB - A1	D1 - A/B	D2 - A/B	D2 - A/I	D2 - A/I	D2 - A/I	D2 - A/B	D3 - A/I	D3 - A/I
5	DV1 - A2	DV1 - A1	DVB - A2	DVB - A1	D1 - A/B	D1 - A/B	D2 - A/B	D2 - A/I	D2 - A/I	D2 - A/B	D3 - A/I	D3 - A/I	D3 - A/I
6	DV1 - A1	DVB - A2	DVB - A1	D1 - A/B	D1 - A/B	D2 - A/I	D2 - A/I	D2 - A/I	D2 - A/B	D3 - A/I	D3 - A/I	D3 - A/I	D3 - A/I
7	DVB - A2	DVB - A1	D1 - A/B	D1 - A/B	D2 - A/B	D2 - A/B	D2 - A/I	D2 - A/I	D3 - A/I	D3 - A/I	D3 - A/I	D3 - A/I	D3 - A/I
8	DV1 - A1	DVB - A2	DVB - A1	D1 - A/I	D1 - A/I	D2 - A/I	D2 - A/B	D2 - A/B	D2 - A/I	D3 - A/B	D3 - A/I	D3 - A/I	D3 - A/I
9	DV1 - A2	DV1 - A1	DVB - A2	DVB - A1	D1 - A/I	D1 - A/I	D2 - A/I	D2 - A/B	D2 - A/B	D2 - A/I	D3 - A/B	D3 - A/I	D3 - A/I
10	DV1 - A2	DV1 - A2	DV1 - A1	DVB - A2	DVB - A1	D1 - A/I	D1 - A/I	D2 - A/I	D2 - A/B	D2 - A/B	D2 - A/B	D3 - A/I	D3 - A/I
11	DV1 - A2	DV1 - A2	DV1 - A2	DV1 - A1	DVB - A2	DVB - A1	D1 - A/I	D1 - A/I	D2 - A/I	D2 - A/B	D2 - A/B	D2 - A/I	D3 - A/B
12	DV1 - A2	DV1 - A2	DV1 - A2	DV1 - A2	DV1 - A1	DVB - A2	DVB - A2	D1 - A/I	D2 - A/I	D2 - A/B	D2 - A/B	D2 - A/B	D2 - A/I

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE

Tipos de Terreno	Custo na Movimentação	Efeito no Combate
Floresta	2 pontos	1 Coluna
Rio	1 ponto (não mecanizado)	2 Colunas
Rio	2 pontos (mecanizados)	2 Colunas
Montanha	4 pontos*	4 Colunas
Cidade Grande	1 ponto	Poder de Combate x2 + 2 Colunas
Cidade Pequena	1 ponto	2 Colunas
Aberto	1 ponto	Nenhum Efeito
Pântano	2 pontos	2 Colunas
Ferrovia	15 casas	Nenhum Efeito
Lago e Mar	Proibido	Proibido

* Unidades montanhistas gastam 2 pontos de movimentação em casa de montanha.