

OPERAÇÃO DIADEM Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

Monte Cassino foi a maior, mais longa e mais sangrenta batalha da campanha italiana, sendo considerada a “Verdun” da 2ª Guerra Mundial.

Após invadir a Itália, os aliados perseguiram as forças alemãs, que se entrincheiraram na poderosamente fortificada “Linha Gustav”, cujo ponto focal era Monte Cassino. Este cobria a principal via de acesso a Roma através do vale do rio Liri, a Rodovia Nº 6.

Após três tentativas frustradas, os aliados agora se preparavam para lançar a “Operação Diadem”, um gigantesco ataque visando romper a “Linha Gustav” de uma vez por todas, conquistar Roma e alcançar a cabeça de ponte aliada de Ânzio.

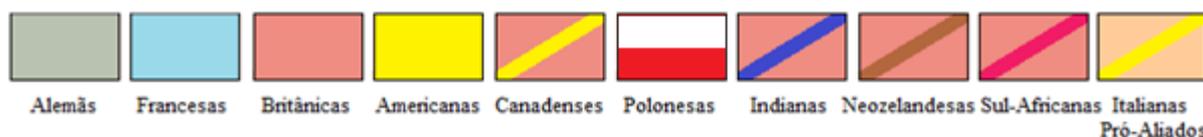
Do lado alemão, as pesadas perdas sofridas na Itália desde o ano anterior e a necessidade de enviar tropas para outros teatros de operações enfraqueceram as suas forças, mas ainda podiam contar com unidades de elite e com as suas fortificações.

O ataque começou a 12/05/44, Monte Cassino caiu a 18/05/44 e as forças aliadas entraram em Roma a 05/06/44, um dia antes da invasão da Normandia. Por Monte Cassino, haviam combatido alemães, americanos, britânicos, franceses, argelinos, marroquinos, neozelandeses, indianos e poloneses, fazendo desta uma verdadeira batalha de nações.

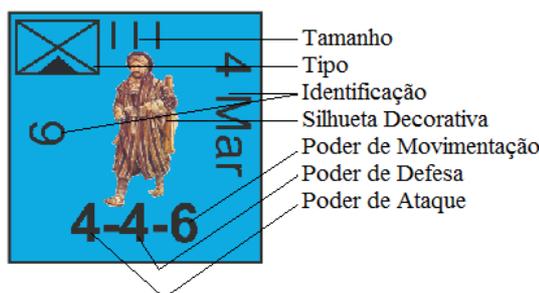
2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a região da Itália onde se desenrolou a batalha, num total de 240 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 97 peças (excluindo-se marcadores), sendo 33 alemãs, 16 francesas¹, 15 britânicas, 12 americanas, 7 canadenses, 6 polonesas, 3 indianas, 2 neozelandesas, 2 sul-africanas e 1 italiana pró-aliados². Para identificação das nacionalidades, siga a relação a seguir:



2.2.1 – Características das Peças:

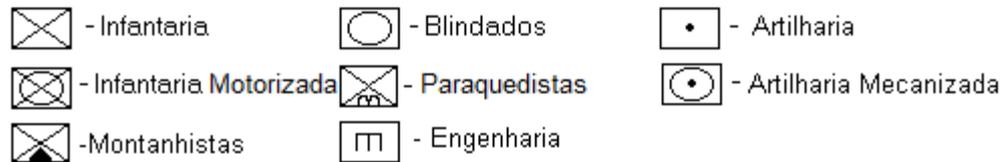


Tamanho da Unidade: Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contendores a respeito de seu “tamanho” ou “nível”. Os wargames podem ser de nível Companhia (I), Batalhão (II), Regimento (III)/ Brigada (X), Divisão (XX) ou Corpo-de-Exército (XXX). Esta simulação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

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

¹ Embora identificadas como francesas, a maioria é formada por tropas coloniais, sendo argelinas (Arg) e marroquinas (Mar).

² Após a rendição da Itália, em setembro de 1943, esta passou para o lado aliado.



Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, o número à direita é o da divisão a que o regimento/brigada pertence. Uma divisão normalmente é composta por 3 (três) unidades, mas há exceções. As divisões blindadas britânicas e da Commonwealth, as divisões polonesas e as divisões Panzergrenadiere e de montanha alemãs, têm apenas 2 regimentos/brigadas cada.

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

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

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

Alcance de Artilharia: É o limite do alcance, em hexágonos, do poder de ataque das unidades de artilharia. Este número localiza-se no canto superior direito nas unidades de artilharia.

A unidade do exemplo é o 6º Regimento da 4ª Divisão de Infantaria de Montanha francesa (cor azul), mas constituída por tropas marroquinas (como assinalado pela identificação “Mar”). Ela tem poder de ataque 4, poder de defesa 4 e poder de movimentação 6.

2.3 – Tabelas (Vide última página) → Esta simulação possui quatro 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 7 na parte inferior do tabuleiro, cada turno representando 2 dias do período real, representando o período de 12/05/44 (início da “Operação Diadem”) a 25/05/44 (liberação da cabeça de praia de Anzio).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte superior esquerda do tabuleiro. Nesta simulação, apenas os aliados 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 – SEQUENCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador aliado, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” Aliada; em seguida, vem a “Fase de Combate” Aliada, quando o jogador aliado executa os ataques contra as unidades do Eixo que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” do Eixo, quando o jogador do Eixo move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” do Eixo, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” do Eixo. 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 de infantaria motorizada britânica (5-5-12) sai de San Pietro Infine, move-se por estrada até Cassino ($5 \times 1/2 = 2,5$ pontos), segue para o noroeste por dois hexágonos de montanha a partir de Monte Cassino 3 ($2 \times 3 = 6$ pontos), entra em Piedimonte sem usar a estrada ($1 \times 1 = 1$ ponto), segue por estrada por 3 hexágonos até

depois de Aquino ($3 \times 1/2 = 1,5$) e entra em Rocasseca ($1 \times 1 = 1$ ponto), totalizando $2,5 + 6 + 1 + 1,5 + 1 = 12$. 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: Tanto aliados quanto o Eixo 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 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 aliada ocupando um hexágono de montanha engajada com uma unidade alemã em terreno aberto. A unidade aliada não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (montanha) em relação ao alemão (aberto). Contudo, se alguma outra unidade se mover para a “Zona de Engajamento” inimiga, esta terá que atacar.

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

4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro→

4.2.1 – Entrada: Tanto aliados quanto alemães recebem reforços durante a campanha. Os reforços alemães entram pela borda Oeste e os reforços aliados entram pela borda Leste. Ao entrar no tabuleiro, eles devem pagar, pelo primeiro hexágono que ocupar, o custo da mesma em pontos de movimentação. Se, ao entrar, o primeiro hexágono for adjacente a uma unidade inimiga, a unidade poderá engajar.

4.2.2 – Saída: Tanto aliados quanto alemães podem retirar unidades do tabuleiro durante o desenrolar da partida. Os aliados podem retirar suas unidades pelas bordas Norte, Oeste, Leste e Sul (a Leste de Castelforte) e os alemães pelas bordas Oeste ou Norte somente. Unidades alemãs que recuam pelas bordas Sul ou Leste SÃO CONSIDERADAS DESTRUÍDAS, bem como unidades aliadas que recuam pela borda Sul a Oeste de Formia (ali é o mar). Unidades que saem do tabuleiro não podem retornar ao jogo.

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 sequencia 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 pontos 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!

OBSERVAÇÕES:

+ Unidades blindadas **NÃO** podem engajar unidades inimigas em hexágonos de montanha.

+ 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 - Unidade de Comando: Toda vez que uma divisão participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus elementos, ela “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo), por “unidade divisional”.

OBSERVAÇÃO:

+ A 2ª Divisão Neozelandesa e a 114ª Divisão alemã **NÃO** têm direito à “unidade divisional”.

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).

rio 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 motorizadas (blindadas, infantaria motorizada e artilharia mecanizada) podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria, paraquedistas e montanhistas) apenas um (artilharia comum não avança após vitória em combate). As unidades motorizadas avançam dois hexágonos somente se o primeiro hexágono for de terreno aberto (com ou sem estrada) e se o segundo for de terreno aberto ou cidade, sem fortificação ou rio entre eles (a não ser que haja uma ponte). O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todos os hexágonos que poderia; fica a seu critério decidir.

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

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

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Nessa simulação, quando uma unidade blindada recua através de rio, sofre baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será eliminada. Outros tipos de unidades não sofrem quaisquer efeitos.

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 da aviação nos combates terrestres. Nesta simulação, somente o aliado possui poder aéreo, contando com 20 pontos por toda a partida.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador aliado possui 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 alemãs de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador aliado decide lançar um ataque aéreo com 6 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 24 (6×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, eles “ganham” duas colunas à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-12.

OBSERVAÇÕES:

- + Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno NÃO são acumulados para os turnos seguintes.
- + Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo.
- + 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 à metade (nesta simulação, arredondando para cima para ambos os jogadores). Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, somente as unidades aliadas recuperam baixas, desde que permanecendo 1 turno desengajadas.

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 logo acima da silhueta em unidades de artilharia indica o número de hexágonos limite em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos 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 britânicas de artilharia 3-2-6 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades alemãs, sendo uma de blindados e uma de infantaria motorizada. O poder de ataque será 6 (2×3) e o índice de vulnerabilidade será 3 ($1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 18 (6×3). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24.

OBSERVAÇÕES:

- + 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.
- + Ataques só com artilharia não podem receber apoio aéreo.
- + Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

9.0 – MONTANHISTAS:

As unidades de montanhistas têm a vantagem de gastar 2 pontos de movimentação quando transitando em hexágonos de montanhas. Todos os outros tipos de unidades gastam 3 pontos, exceto blindados, que são proibidos de transitar nelas. Contudo, em cidades em montanhas, blindados podem transitar.

10.0 – FORTIFICAÇÕES:

No tabuleiro estão marcadas as linhas fortificadas “Gustav” e “Hitler-Senger”. As fortificações não afetam a movimentação de nenhum dos contendores, mas dão ao jogador alemão quatro colunas à esquerda na “Tabela de Efeitos do

Combate”. Note que esse benefício só é válido se TODAS as unidades aliadas atacantes estiverem atacando através da fortificação.

11.0 – PREPARAÇÃO:

As forças aliadas que se preparavam para executar a “Operação Diadem” faziam parte do 15º Grupo de Exércitos (Marechal Sir Harold Alexander), o qual era formado pelo 5º Exército americano (General Mark Clark) e pelo 8º britânico (General Oliver Leese). O rio Liri era a linha divisória entre os exércitos aliados, com o 5º ao Sul e o 8º ao Norte. Junto à costa estava o II Corpo de Exército americano, formado pelas 85ª e 88ª Divisões de Infantaria – sua missão era avançar ao longo da costa e fazer contato com o VI Corpo americano, então isolado na cabeça de ponte de Ânzio. À direita do II Corpo estava o Corpo Expedicionário Francês (CEF), formado por quatro divisões de elite (1ª Motorizada, 3ª argelina, 2ª e 4ª de Montanha, ambas marroquinas) – sua missão era avançar sobre os Montes Aurunci e atingir o vale do Liri pelo Sul. A seguir, vinha o XIII Corpo britânico, encarregado da missão principal de romper a entrada do vale do Liri ao Sul de Cassino. Ele era composto pelas 4ª e 78ª Divisões de Infantaria britânicas e 8ª hindu, além da 6ª Divisão Blindada. Ao Norte de Cassino estava o II Corpo polonês, formado por duas divisões polonesas (3ª e 5ª), com a missão de conquistar o legendário Monte Cassino. À sua direita, estava o X Corpo britânico, com a 2ª Divisão neozelandesa e unidades menores, destinado a guarnecer o restante da linha. Em reserva estava a 36ª Divisão de Infantaria americana, a 6ª Divisão Blindada sul-africana e o I Corpo canadense, formado pela 1ª Divisão de infantaria e pela 5ª Blindada. Uma vez que a “Linha Gustav” fosse rompida, o VI Corpo em Ânzio iniciaria uma ofensiva para cortar a retirada das tropas alemãs ao Sul de Roma.

Do outro lado, as forças alemãs estavam sob o comando do Grupo de Exércitos “C” (Marechal Albert Kesselring), o qual era composto pelos 10º e 14º Exércitos. Enquanto o 14º estava mantendo a linha de Ânzio, o 10º (General Heinrich von Vietinghoff) defendia a Linha “Gustav” com dois Corpos de Exércitos. À direita estava o XIV Corpo Panzer, formado pelas 94ª e 71ª Divisões de Infantaria; à esquerda estava o LI Corpo de Montanha, que contava com a 1ª Divisão de Paraquedistas, a 44ª de Infantaria e a 5ª de Montanha (o rio Liri também servia de fronteira entre os Corpos). Na entrada do vale, estava o “Grupo de Bloqueio Bode”, uma formação improvisada composta basicamente pelo 115º Regimento Panzergrenadier. Unidades de outras divisões, como a 114ª Ligeira e a 305ª de Infantaria, também estavam misturadas. Em reserva, os alemães tinham parte da 15ª Divisão Panzergrenadier, as 29ª e 90ª Panzergrenadiere e a 26ª Panzer. Durante o combate, outras unidades foram apressadamente trazidas de outros pontos da Itália. Esta era a situação a 12/05/44.

11.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades marcadas no tabuleiro ou conforme as relações abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DI – Divisão de Infantaria; DM – Divisão de Montanha; DPz – Divisão Panzer; DPzGr – Divisão Panzergrenadier; RI – Regimento de Infantaria; RM – Regimento de Montanha; RPQD – Regimento Paraquedista; RPzGr – Regimento Panzergrenadier; Bgda - Brigada; Blda – Blindada; Mtz - Motorizada.

11.1.1 – Colocação Inicial Aliada: As posições iniciais das unidades aliadas são conforme a relação a seguir:

- 1ª Bgda Mtz italiana – 1503;
- 24ª Bgda de Guardas – 1404;
- 2ª DI neozelandesa – 1304;
- 2ª Bgda Blda polonesa – 1205;
- 5ª DI polonesa – 1104;
- 3ª DI polonesa – 1105;
- 1ª Bgda de Guardas – 1306;
- 4ª DI e 26ª Bgda Blda britânicas – 1307;
- 78ª DI e 61ª Bgda britânicas – 1408;
- 8ª DI indiana e 1ª Bgda Blda canadense – 1308;
- 1ª DI canadense – 1508;
- 5ª DB canadense – 1509;
- 1ª DI Mtz francesa – 1411;
- 2ª DI marroquina – 1412;
- 4ª DM marroquina – 1313;
- 3ª DI argelina – 1214;
- 88ª DI americana – 1014;
- 85ª DI americana – 0914;
- 1108º Grupo de Engenharia de Combate – 1015;
- 36ª DI americana – 1415;

- Unidades independentes francesas – Em qualquer hexágono ocupado pelas divisões francesas;
- Unidades de Artilharia de Exército (marcadas com algarismos arábicos) – Em qualquer hexágono atrás das divisões aliadas, sendo a do 5º Exército ao Sul do rio Liri e a do 8º ao Norte;
- Unidades de Artilharia de Corpo (marcadas com algarismos romanos) – Em qualquer hexágono atrás de uma das divisões que compõem o Corpo que ela representa³.

11.1.2 – Colocação Inicial Alemã: As posições iniciais das unidades alemãs são conforme a relação a seguir:

- 85º RM – 1402;
- *Reichsgrenadier Regiment Hoch und Deutschmeister (H.D.)* – 1203;
- 132º RI – 1003;
- 131º RI e 100º RM – 0904;
- 4º RPQD – 1006;
- 3º RPQD – 1106;
- 1º RPQD – 1007;
- 576º RI – 1008;
- 115º RPzGr – 1108;
- 211º RI – 1210;
- 194º RI – 1212;
- 191º RI – 1112;
- 276º RI – 1013;
- 274º RI – 0813;
- 267º RI – 0714;
- Unidade de Artilharia do Exército (marcada com algarismos arábicos) – Em qualquer hexágono atrás da linha alemã;
- Unidades de Artilharia de Corpo (marcadas com algarismos romanos) – Em qualquer hexágono atrás de uma das divisões que compõem o Corpo que ela representa.

11.1.3 – Reforços Aliados: As seguintes unidades iniciam o jogo fora do tabuleiro e podem entrar no momento que o jogador aliado desejar, sempre pela borda Leste:

- 6ª Divisão Blindada sul-africana;
- 9ª Bgda Blda;
- 25ª Bgda de Tanques.

11.1.4 – Reforços Alemães: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, sempre pela borda Oeste:

- 1º Turno – 90ª DPzGr;
- 2º Turno – 104ª RPzGr, 577º RI e 721º RI;
- 3º Turno – 578º RI;
- 4º Turno – 26ª DPz;
- 5º Turno – 29ª DPzGr;
- 6º Turno – 334ª DI.

11.2 – Objetivos → O objetivo dos aliados é romper a “Linha Gustav”, penetrar no vale do Liri e abrir caminho para Roma (fora do tabuleiro). O objetivo alemão, obviamente, é impedir isso. Ao fim do jogo, ambos os contendores eliminam 1/3 das unidades com baixas (arredondando para baixo) e contam os seguintes pontos por cada um dos objetivos abaixo em seu poder:

- Monte Cassino – 10 pontos;
- Arce – 10 pontos;
- Piedimonte – 10 pontos;
- Itri – 10 pontos;
- Pontecorvo – 10 pontos.

11.2.1 – Objetivos Aliados: além dos pontos citados acima, os aliados marcam ainda os seguintes pontos:

- Unidade alemã destruída – 3 pontos;

³ Exceto a artilharia do I Corpo canadense, que pode usar o mesmo critério usado para a artilharia do 8º Exército.

- Divisão aliada completa a sair do tabuleiro pela borda Oeste – 10 pontos.
- 36ª DI americana retirada até o 3º Turno (inclusive) – 10 pontos.

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

- Unidade aliada destruída – 10 pontos;
- Unidade alemã a permanecer no tabuleiro (se os aliados NÃO conseguirem sair pela borda Oeste⁴) – 1 ponto;
- Unidade alemã a sair do tabuleiro (se os aliados conseguirem sair pela borda Oeste⁴) – 1 ponto.

Vence quem marcar mais pontos.

⁴ Este critério se explica da seguinte maneira: o VI Corpo em Ânzio iniciou a sua ofensiva em 23/05/44 – se os aliados conseguirem romper as defesas do 10º Exército alemão e saírem do tabuleiro, se encontrarão com as forças vindas de Ânzio e cortarão assim a rota de fuga das forças alemãs que permanecerem no tabuleiro; se, por outro lado, os aliados não conseguirem isso, os alemães terão chance de recuar em ordem antes de ter a sua linha de retirada cortada pelo ataque do VI Corpo.

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

DADOS	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	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DE AVI
3-11	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB	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 AVB
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:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Cidade	1	1	2 Colunas
Rio	1	2	2 Colunas
Montanha	2-3	3-PROIBIDO	3 Colunas
Cidade em Montanha	2-3	3	3 Colunas
Fortificação	---	---	4 Colunas
Estrada	1	0,5	---
Mar	PROIBIDO	PROIBIDO	---

TABELA DE BOMBARDEIO:

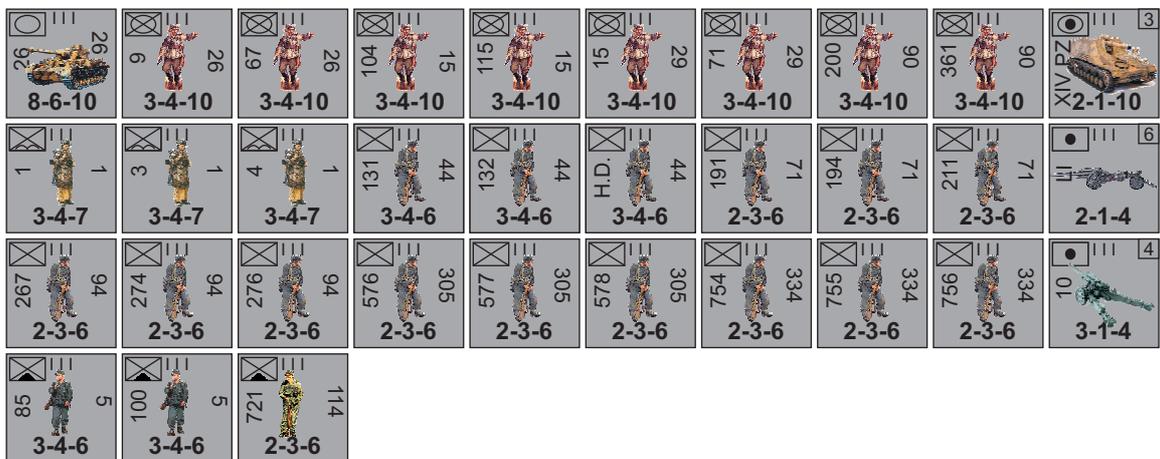
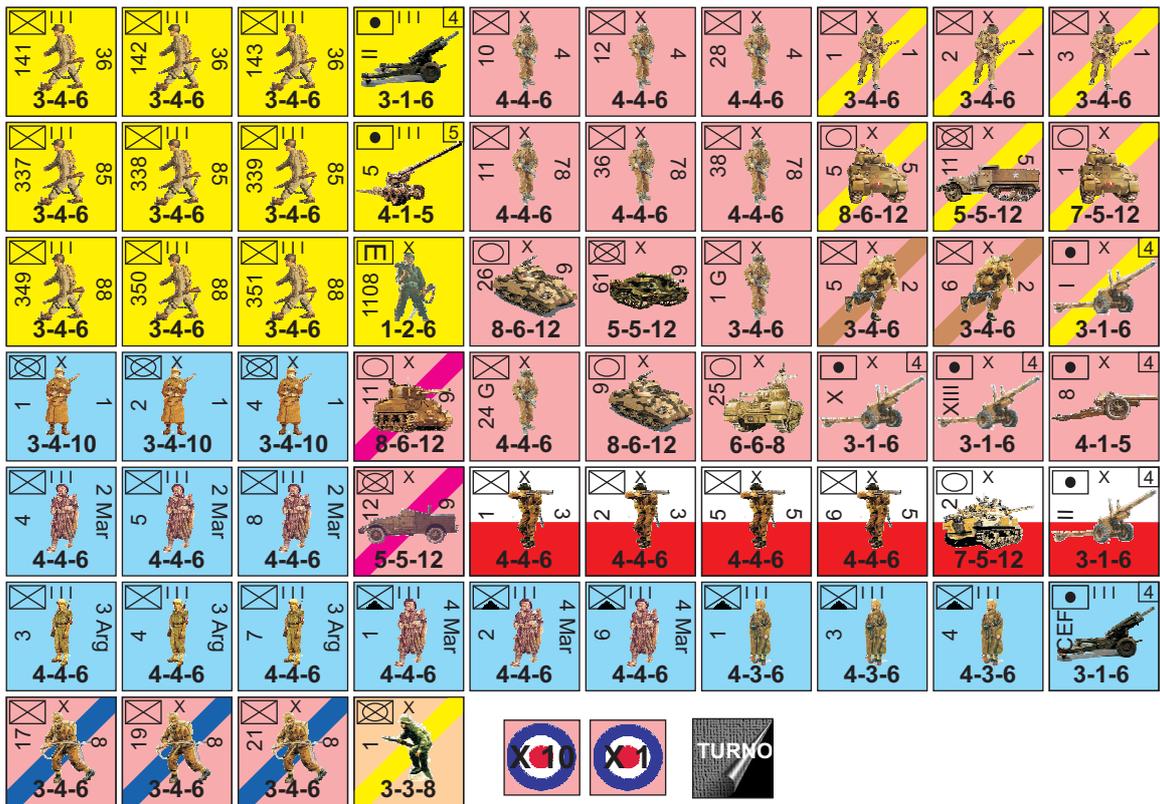
	1 - 12	13- 24	25 - 36	37 - 48	49 - ∞
2-12	DB	DB	DB	DB	DB
3-11	DI	DB	DB	DB	DB
4-10	DI	DI	DB	DB	DB
5-9	DI	DI	DI	DB	DB
6-8	DI	DI	DI	DI	DB
7	DI	DI	DI	DI	DI

DI - Defesa Intacta

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

TABELA DE VULNERABILIDADE

TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Infantaria Motorizada, Montanhistas, Paraquedistas e Engenharia	1	2
Blindados e Artilharia Mecanizada	2	1
Artilharia	2	2



 3 2-2-6	 2 2-2-6	 1 2-2-6	 28 2-2-6	 12 2-2-6	 10 2-2-6	 4 2-1-6	 141 96 2-2-6	 142 96 2-2-6	 141 96 2-2-6
 1 4-3-12	 11 5 3-3-12	 5 5 4-3-12	 38 8 2-2-6	 36 8 2-2-6	 11 8 2-2-6	 5 2-1-5	 339 95 2-2-6	 338 95 2-2-6	 337 95 2-2-6
 1 2-1-6	 6 2 2-2-6	 5 2 2-2-6	 1 2-2-6	 6 3-3-12	 26 6 4-3-12	 108 1 1-1-6	 351 88 2-2-6	 350 88 2-2-6	 349 88 2-2-6
 8 2-1-5	 1 2-1-6	 1 2-1-6	 25 3-3-8	 6 4-3-12	 1 2-2-6	 11 6 4-3-12	 4 2-2-10	 2 2-2-10	 1 2-2-10
 1 2-1-6	 2 4-3-12	 9 5 2-2-6	 5 5 2-2-6	 3 2-2-6	 1 2-2-6	 12 6 3-3-12	 2 2-2-6	 5 2-2-6	 2 2-2-6
 4 2-1-6	 4 2-2-6	 3 2-2-6	 1 2-2-6	 4 2-2-6	 2 2-2-6	 4 2-2-6	 7 3-2-6	 4 2-2-6	 3 2-2-6
 1 2-2-8	 12 8 2-2-6	 61 8 2-2-6	 71 8 2-2-6						

 3 1-1-10	 90 2-2-10	 90 2-2-10	 17 2-2-10	 29 2-2-10	 29 2-2-10	 15 2-2-10	 15 2-2-10	 79 2-2-10	 26 2-2-10	 6 2-2-10	 26 4-3-10								
 6 1-1-4	 71 1-2-6	 71 1-2-6	 161 1-2-6	 71 1-2-6	 44 2-2-6	 44 2-2-6	 131 2-2-6	 44 2-2-6	 1 2-2-7	 3 2-2-7	 1 2-2-7								
 4 2-1-4	 334 1-2-6	 334 1-2-6	 334 1-2-6	 334 1-2-6	 875 1-2-6	 305 1-2-6	 305 1-2-6	 975 1-2-6	 94 1-2-6	 972 1-2-6	 472 1-2-6	 94 1-2-6	 94 1-2-6	 94 1-2-6	 122 1-2-6	 114 2-2-6	 5 2-2-6	 58 2-2-6	 5 2-2-6

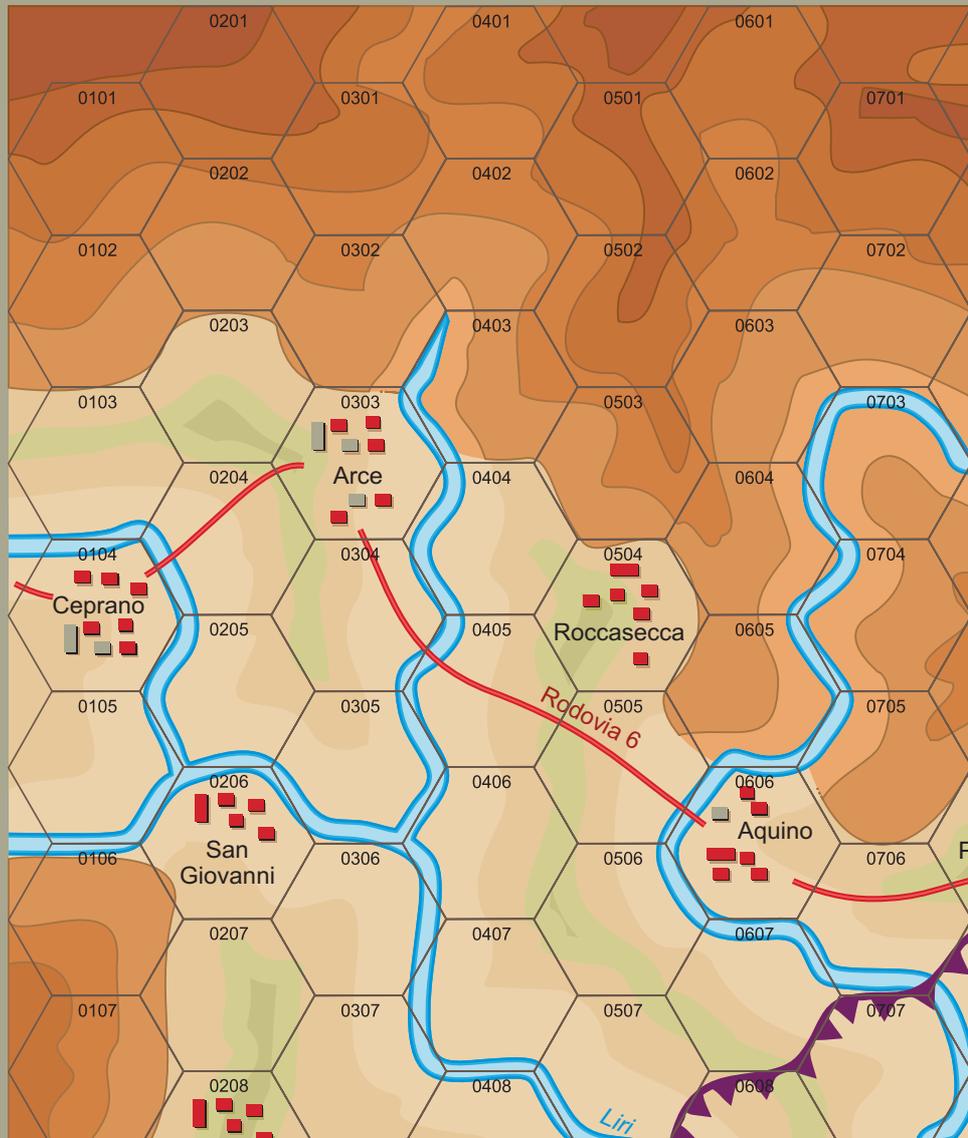


www.clubesomnium.org

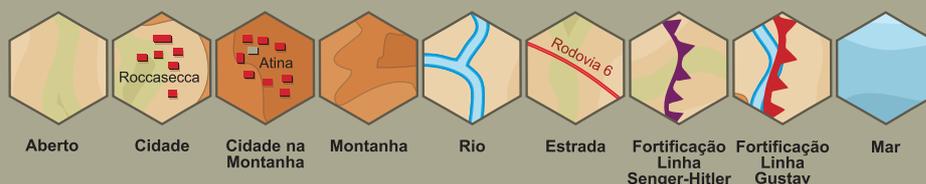
OPERAÇÃO

Batalha de Nações

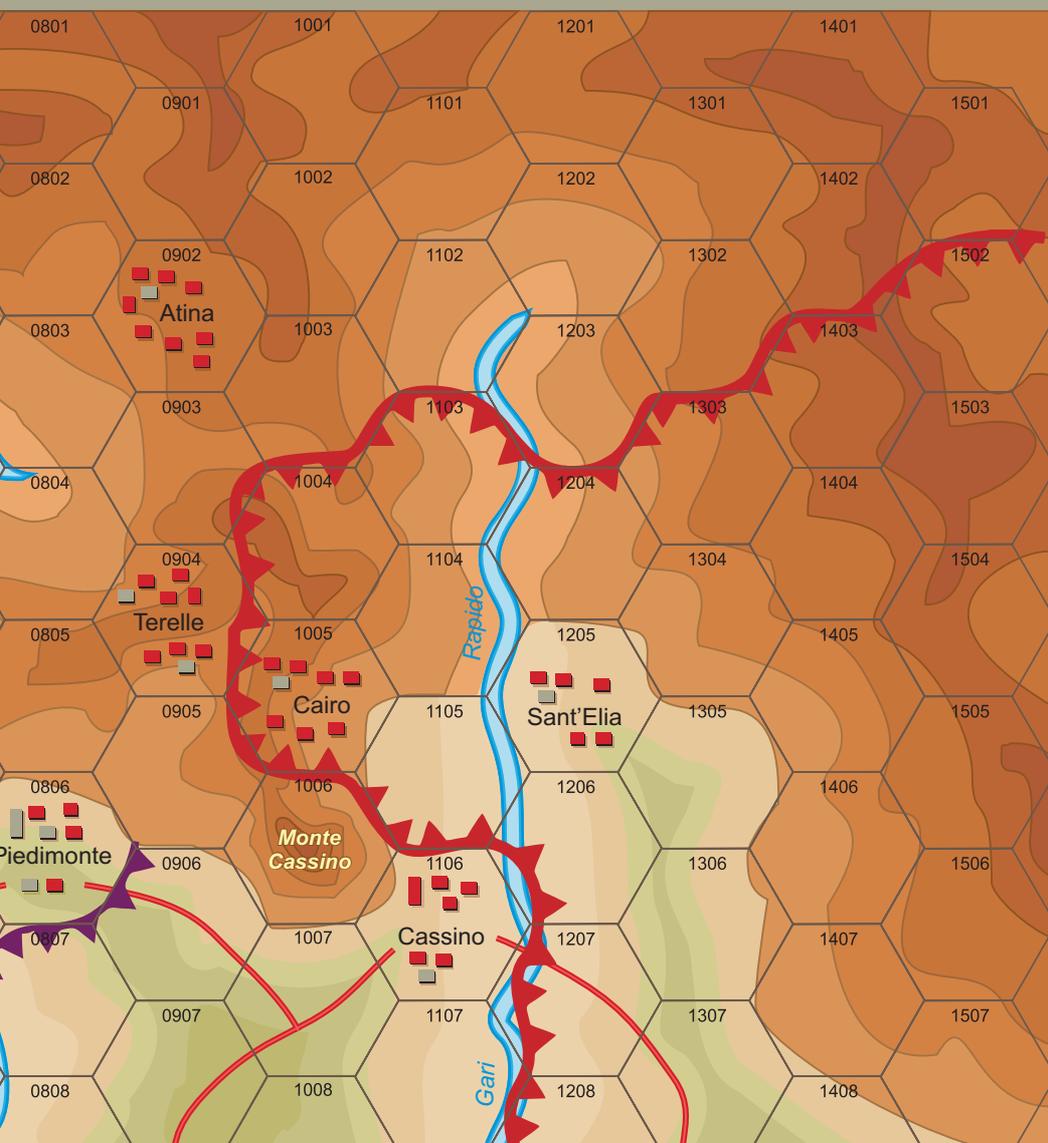
Marcador de Poder Aéreo - Aliados

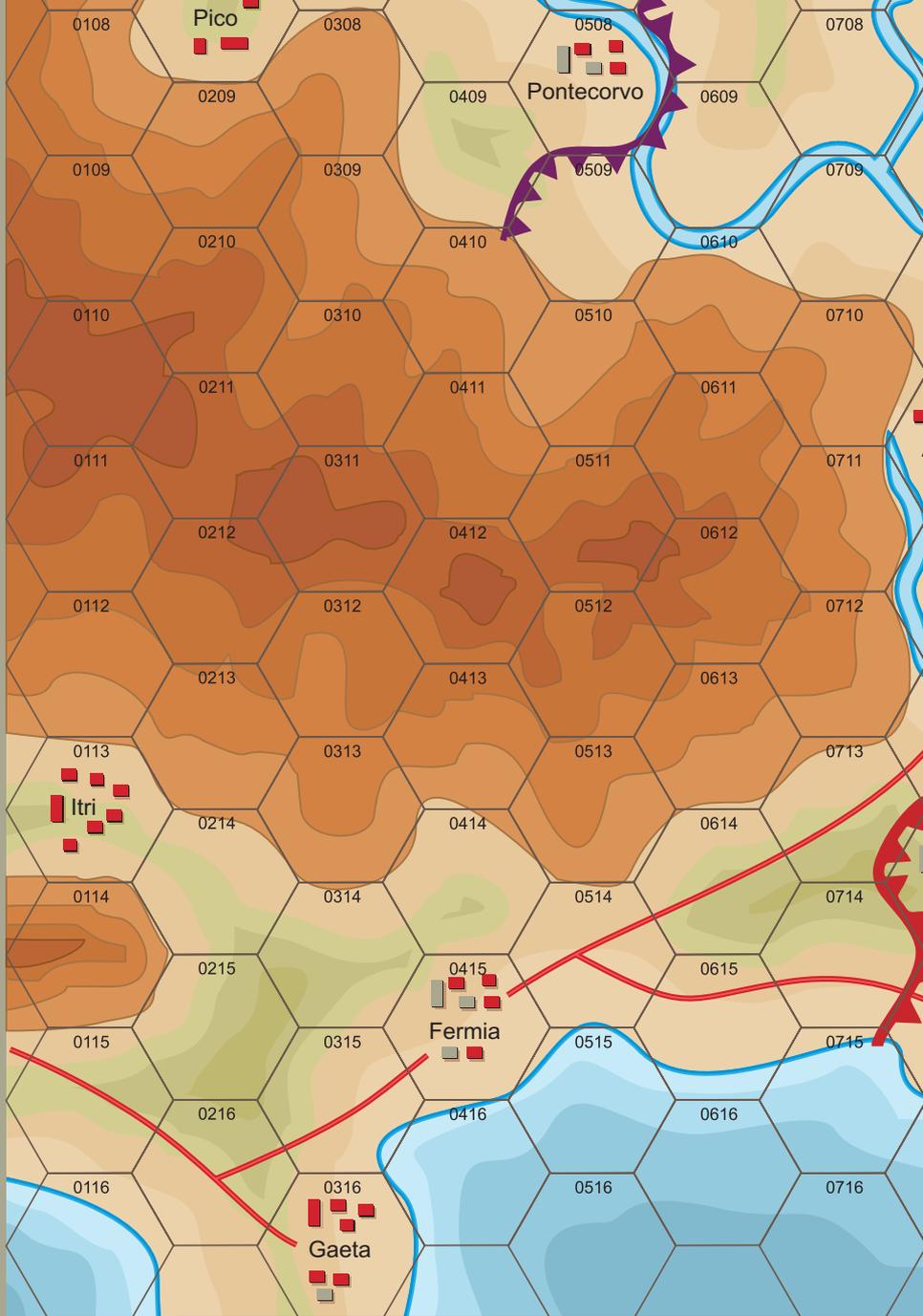


ÃO DIADDEM



	Aberto	Cidade	Cidade na Montanha	Montanha	Rio	Estrada	Fortificação Linha Senger-Hitler	Fortificação Linha Gustav	Mar
Movimento	1	1	2 - 3	2 - 3 - X	1 - 2	1-1/2	—	—	X
Combate	—	2	3	3	2	—	4	4	—



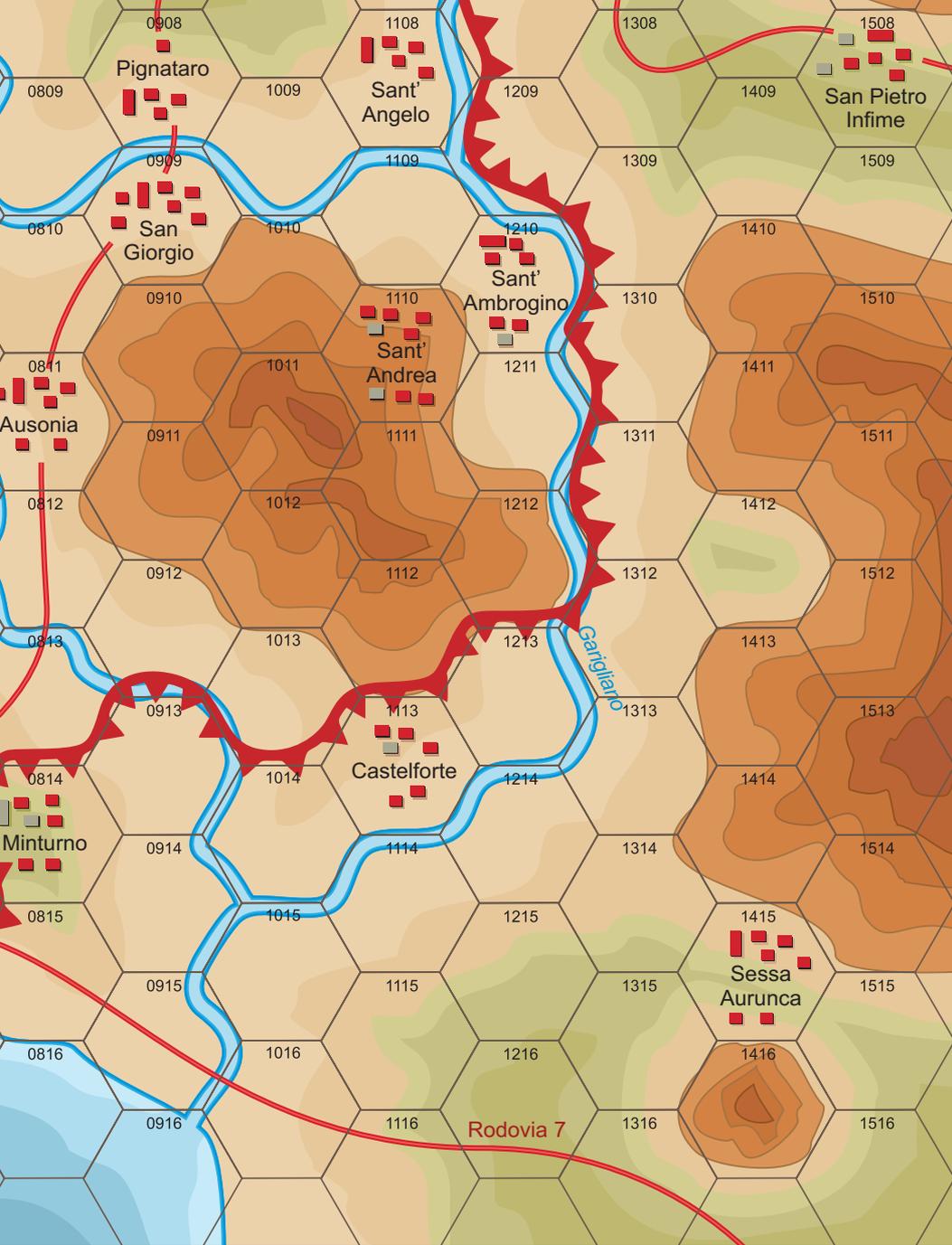


Marcador
de Turnos

1

2

3





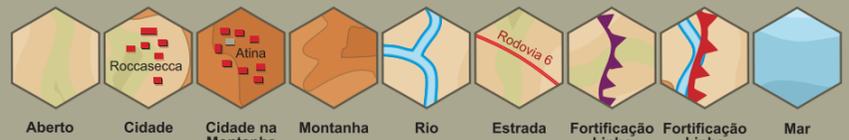
www.clubesomnium.org

OPERAÇÃO DIADEMA



Batalha de Nações

Marcador de Poder Aéreo - Aliados



	Aberto	Cidade	Cidade na Montanha	Montanha	Rio	Estrada	Fortificação Linha Senger-Hitler	Fortificação Linha Gustav	Mar
Movimento	1	1	2 - 3	2 - 3 - X	1 - 2	1-1/2	—	—	X
Combate	—	2	3	3	2	—	4	4	—



Marcador de Turnos

