

BATALHA DE KASSERINE Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

A Batalha de Kasserine foi, de fato, uma série de combates entre aliados (americanos, franceses e britânicos) e o Eixo (alemães e italianos) na Tunísia.

A 08/11/42, forças anglo-americanas desembarcaram na África do Norte francesa. Contrariando toda a lógica militar, Hitler imediatamente ordenou que a Tunísia, então sob a colaboracionista França de Vichy, fosse ocupada e reforçada. Nesse momento, o Exército Panzer Ítalo-Germânico, comandado pelo General Erwin Rommel, a “Raposa do Deserto”, recuava para o Oeste após a derrota em El Alamein. Alemães e italianos então enviaram várias divisões novas e também um batalhão dos novos tanques pesados Panzer VIE Tigre. Essas forças foram organizadas no 5º Exército Panzer, posto sob o comando do Coronel-General Jürgen von Arnim, um veterano da frente russa, secundado pelo Tenente-General Heinz Ziegler.

Uma vez detidos na Tunísia, os aliados organizaram assim a sua linha: o 1º Exército Britânico, do General Sir Kenneth Anderson, assumiu o comando de toda a frente em janeiro de 1943 e ocupou a sua porção Norte, junto à costa, com o 5º Corpo de Exército (General C. W. Allfrey); o centro era ocupado pelo 19º Corpo de Exército francês (General Louis Koeltz); e o Sul era guarnecido pelo 2º Corpo de Exército americano (General Lloyd Fredenhall).

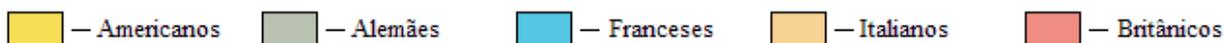
Após alguns embates iniciais, uma grande ofensiva alemã, a Operação “Frühlingswind” (Brisa de Primavera) teve início a 14/02/43, com uma notável vitória sobre os inexperientes americanos, que sofreram baixas pesadas. Animado com o êxito, Rommel tomou a frente das operações e planejou atacar na direção de Tebessa, desarticulando todo o front aliado na Tunísia e talvez chegando à costa, cercando assim as forças aliadas. Para isso, ele teria que atravessar o Passo de Kasserine, o que conseguiu após um feroz combate entre os dias 19 e 20/02/43.

No entanto, a vitória fora em vão, pois ele logo depois foi obrigado a se retirar. No julgamento da História, esta foi a última vitória, ainda que inútil, da “Raposa do Deserto”.

2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a região da África do Norte onde se desenrolou a batalha, num total de 1.088 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 187 peças (excetuando-se marcadores), sendo 59 americanas, 47 alemãs, 32 francesas, 27 italianas e 22 britânicas. Para identificação das nacionalidades, siga a relação abaixo.



2.2.1 – Características das Peças:



Tamanho: 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.

OBSERVAÇÃO:

+ Algumas unidades britânicas e francesas têm o tamanho assinalado de regimento (III), mas, na verdade, têm efetivos de batalhão.

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

	- Infantaria		- Blindados		- Artilharia		- Artilharia Mecanizada
	- Infantaria Motorizada		- Engenharia		- Engenharia Blindada		- Motociclistas
	- Infantaria Mecanizada		- Caça-tanques		- Artilharia Antitanque		- Lança-Foguetes
	- Cavalaria		- Canhões de Assalto		- Paraquedistas		- Artilharia Antiaérea
	- Cavalaria Mecanizada		- Rangers		- Metralhadoras		- Artilharia Antiaérea Autopropulsada

Identificação: É a identificação da peça. Nesta simulação, esses números representam o regimento/brigada (à esquerda) e a divisão a que ela pertence (à direita). Além disso, existem marcações específicas conforme relação a seguir:

- Unidades britânicas com um “G” – “Guardas”;
- GAAK – Grupo de Assalto Afrika Korps;
- Luft – Luftwaffe (Força Aérea alemã);
- Ber – *Bersaglieri* (tropa de elite italiana);
- CN – *Camicie Nere* (Camisas Negras);
- BLM – *Brigade Légere Mecanique* (Brigada Ligeira Mecanizada);
- RTA – *Régiment de Tirailleurs Algériens* (Regimento de Fuzileiros Argelinos);
- RTS – *Régiment de Tirailleurs Sénégalais* (Regimento de Fuzileiros Senegaleses);
- RZ – *Régiment de Zouaves* (Regimento de Franceses nascidos na África do Norte);
- RSA – *Régiment de Spahis d'Alger* (Regimento de Cavalaria Colonial de Argel).

OBSERVAÇÃO:

+ Como na ordem de batalha americana estão a 1ª Divisão Blindada e a 1ª Divisão de Infantaria, as unidades pertencentes à divisão blindada são diferenciadas com um “B” após o número 1.

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 número máximo de hexágonos que a unidade de artilharia pode aplicar se Poder de Ataque (V.8.0).

As unidades do exemplo são: batalhão do 18º Regimento da 1ª Divisão de Infantaria americana (cor amarela) – seu poder de ataque é 2, seu poder de defesa é 3 e seu poder de movimentação é 4; e batalhão de artilharia alemão (cor cinza) do 90º Regimento de Artilharia da 10ª Divisão Panzer – seu poder de ataque é 2, seu poder de defesa é 1, seu poder de movimentação é 4 e seu alcance é 2.

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

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 14 a 22 na parte superior esquerda do tabuleiro, cada turno representando 1 dia do período real (representando o período de 14/02/43 a 22/02/43).

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

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

3.0 – SEQUÊNCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador 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.

OBSERVAÇÃO:

+ No Turno 14, não acontecem as “Fases de Movimentação” e “de Combate” aliadas.

4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

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

EXEMPLO: Uma unidade de infantaria motorizada alemã (5-4-10) sai de Bir El Hafey, segue para o norte por um hexágono de terreno aberto (1 ponto), entra no hexágono de montanha ao norte (3 pontos), vai para noroeste seguindo a margem sul do rio Hatab por terreno aberto por 4 hexágonos ($4 \times 1 = 4$ pontos), prossegue então pela estrada por 3 hexágonos ($3 \times 1/2 = 1,5$), entrando em Kasserine, totalizando $1 + 3 + 4 + 1,5 = 9,5$. Ele ainda tem 0,5 pontos, o que lhe permitiria avançar mais um hexágono de estrada, mas, se preferir, poderá 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.
- + O CCB da 1ª DB (todas as unidades no hexágono 1906) só podem se mover a partir do turno 16.
- + Motociclistas funcionam como infantaria motorizada.

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 se move 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 o Eixo recebem reforços durante a campanha. Os reforços do Eixo entram pelas bordas Leste e Sul e os reforços aliados entram pelas bordas Oeste e Norte. 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: Com uma única exceção (vide observação abaixo), nenhuma unidade pode, voluntariamente, deixar o tabuleiro. As unidades aliadas que forem obrigadas a recuar pelas bordas Norte e Oeste e as do Eixo pela borda Leste não são consideradas destruídas, mas não podem retornar ao tabuleiro. Unidades que recuam pelas demais bordas são consideradas destruídas.

OBSERVAÇÕES:

+ Se, ao se iniciar um turno de entrada de reforços do Eixo pelo Sul (hexágono assinalado com uma seta), não for possível a entrada de todos os seus reforços, por qualquer motivo, então os reforços do Eixo poderão entrar por qualquer hexágono da borda Sul.

+ Ao se iniciar o turno 17, o jogador do Eixo joga um dado: saindo 1 ou 6, nada acontece; saindo qualquer outro número, o batalhão de Tigres é imediatamente retirado do tabuleiro e não retorna ao jogo.

4.2.3 – Paraquedistas: Há um batalhão alemão de paraquedistas fora do tabuleiro. Ele está disponível para o jogador do Eixo ao longo de toda a partida e pode ser utilizado para salto em qualquer hexágono, exceto de montanha. O hexágono do salto não pode estar ocupado por unidades inimigas e, se saltar engajado, ele entra em combate automaticamente, podendo ser usado o Poder Aéreo do Eixo normalmente. Ao lançar o batalhão de paraquedistas, joga-se um dado: caindo 1, a unidade sofre baixas; caso contrário, salta intacta. O jogador do Eixo não é obrigado a utilizá-lo, mas, se o fizer, ele só poderá se mover após contatar outras unidades do Eixo, salvo recuo após combate.

OBSERVAÇÃO:

+ Não pode haver salto de paraquedistas no turno 19, devido à chuva.

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 (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 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:

+ Devido a certas peculiaridades dessa batalha, excepcionalmente nessa simulação, essa regra variará com a nacionalidade:

- Britânicos e italianos – Seguem a regra normalmente;
- Americanos – Unidades de infantaria seguem a regra normalmente, mas as blindadas, não. Os americanos organizavam seus elementos blindados em Comandos de Combate (CC) – nesta simulação, cada CC era formado por um batalhão do 1º Regimento Blindado, um batalhão do 13º Regimento Blindado e um batalhão do 6º Regimento de Infantaria Blindada. Ou seja, para efeito dessa regra, o jogador americano poderá contar com esse bônus se utilizar, num mesmo ataque, pelo menos um batalhão de cada um dos regimentos citados (para obter unidade “divisional”, basta engajar a totalidade dos 3 regimentos mencionados);
- Alemães – Devido à evidente superioridade técnica e tática dos alemães sobre os aliados e a sua habilidade em organizar grupos de batalha heterogêneos, mas coesos, sempre que houver uma unidade alemã (exceto de artilharia) envolvida num engajamento, o jogador do Eixo já faz jus ao bônus de uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo). Toda vez que um regimento alemão participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus elementos, ele “ganha” um bônus de duas colunas. Para obter a unidade “divisional” (e assim ter direito a 3 colunas de bônus – nesse caso, apenas quando atacando), basta concentrar os regimentos que constituem a divisão (ignorando o regimento de artilharia): na 10ª Divisão Panzer, os regimentos necessários para obter o bônus divisional são o 7º Regimento Panzer e os 69º e 86º Regimentos Panzergrenadier; e na 21ª Divisão Panzer, são o 5º Panzer e o 104º Panzergrenadier;
- Franceses – Não fazem jus a esse bônus, devido ao seu estado de reorganização e desaparelhamento.

+ O GAAK não faz jus ao bônus por unidade “divisional”.

+ A 34ª Divisão americana não faz jus ao bônus por unidade “divisional”.

+ A 1ª Brigada da Luftwaffe e a 50ª Brigada italiana não fazem jus ao bônus por unidade “regimental”.

5.1.5 – Blindados x Infantaria: Unidades blindadas atacando quaisquer unidades inimigas de infantaria, infantaria motorizada, infantaria mecanizada, cavalaria, engenharia, engenharia blindada, Rangers, paraquedistas, metralhadoras, motociclistas e lança-foguetes, em hexágonos de terreno aberto, recebem mais uma coluna à direita.

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

5.1.7 - Resultados dos Combates:

DA - Defesa Aniquilada. TODAS as unidades defensoras são eliminadas e retiradas do tabuleiro.

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).

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 (blindados, cavalaria, cavalaria mecanizada, infantaria motorizada, infantaria mecanizada, engenharia blindada, caça-tanques, canhão de assalto e motociclistas) podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria, engenharia, Rangers, metralhadoras e paraquedistas) apenas um. Unidades de artilharia (incluindo artilharia antitanque, artilharia antiaérea, lança-foguetes, artilharia mecanizada e artilharia antiaérea autopropulsada) não avançam 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 rio entre eles. O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todos os hexágonos que poderia; fica a seu critério decidir.

5.3 - 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 quatro unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono 4 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.

OBSERVAÇÕES:

+ 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.

+ Unidades obrigadas a recuar para pântano são consideradas destruídas.

6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, ambos os contendores possuem poder aéreo, seguindo a tabela abaixo:

TURNO	EIXO	ALIADOS
14	30	2
15 a 18	30	0
19	0	0
20	30	0
21	20	5
22	20	10

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os jogadores têm marcadores de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pecinha marcada “X10” (só o Eixo) e outra marcada “X1”. Ao começar o turno, ambos colocam as pecinhas nos números relativos aos seus poderes aéreos. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de Poder Aéreo tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é 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 britânicas de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador alemão 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 21-30. Se os defensores estiverem num hexágono de povoado, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 11-20.

OBSERVAÇÕES:

- + Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno **NÃO** são acumulados para os turnos seguintes.
- + Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo. Da mesma forma para a defesa.
- + Deve-se utilizar no mínimo 3 pontos e, no máximo, 6 por ataque.
- + Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

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 (arredondando para cima). Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, nenhum dos contendores pode recuperar baixas.

8.0 – ARTILHARIA:

Existem diversos tipos de artilharia nessa simulação: artilharia (de campanha), artilharia antitanque, artilharia antiaérea, lança-foguetes, artilharia mecanizada, caça-tanques, canhão de assalto e artilharia antiaérea autopropulsada. As unidades de artilharia comum, antitanque, antiaérea e de lança-foguetes movem-se como unidades de infantaria comum, enquanto a artilharia mecanizada, caça-tanques, canhão de assalto e artilharia antiaérea autopropulsada movem-se como unidades motorizadas. Além disso, as unidades de artilharia comum, mecanizada e de lança-foguetes 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 canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, o hexágono a ser considerado será sempre 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 2-1-3 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 4 (2x2) e o índice de vulnerabilidade será 3 (1 + 2). Portanto, o ataque terá valor 12 (4x3). Na tabela, isso corresponde à coluna 11-20. Se os defensores estiverem num hexágono de povoado, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-10.

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 – CONDIÇÕES CLIMÁTICAS:

Chove no turno 19. Portanto, nesse turno, todos os terrenos (exceto estradas) ficam ½ ponto mais caros para movimentação; nenhum dos lados conta com Poder Aéreo e não é permitido salto de paraquedistas. Não há nenhuma influência no combate.

10.0 – PREPARAÇÃO:

No início da batalha, as forças do Eixo estavam divididas em dois comandos: o 5º Exército Panzer, de Arnin, e o Exército Panzer Ítalo-Germânico, de Rommel. A linha aliada estava estabelecida em duas serras, chamadas de Dorsais Oriental e Ocidental. A única maneira de penetrá-las era contornar a extremidade Sul do Dorsal, em Gafsa, ou rompê-la através dos passos montanhosos. Na Dorsal Oriental, esses passos ficavam em Pichon, Fondouk, Faid e Maknassy; na Ocidental, em Maktar, Sbiba, Kasserine e Feriana. Assim, Arnin atacaria com a 10ª Divisão Panzer através do Passo de Faid e a 21ª Divisão Panzer a partir de Maknassy, destruindo as forças blindadas americanas em torno de Sid Bou Zid e rumando para Sbeitla. Rommel, por sua vez, atacaria com um grupo misto para atingir Gafsa e Feriana. Dependendo da situação, os atacantes poderiam progredir para o norte ou noroeste. Defendendo o restante da linha do Eixo estava o 30º Corpo-de-Exército italiano, com a Divisão “Superga” italiana.

As forças aliadas na Tunísia faziam parte do 18º Grupo de Exércitos (Marechal Sir Harold Alexander). Diante do 5º Exército Panzer estava o 1º Exército britânico (General Anderson), formado pelo 5º Corpo britânico, pelo 19º Corpo francês (Divisões “Alger” e “Constantine”) e pelo 2º Corpo americano (composto, basicamente, pela 1ª Divisão Blindada e por elementos da 1ª Divisão de Infantaria (a “Big Red One”) e da 34ª Divisão de Infantaria). Cientes de ainda não estarem prontos para tomar ações ofensivas, os comandos aliados limitavam-se a se reorganizar, acumular recursos e planejar a próxima ofensiva. As forças britânicas eram as mais confiáveis, sendo bem treinadas e comandadas, mas haviam chegado diretamente da Inglaterra e tinham pouca experiência de combate. As francesas eram tropas veteranas, mas estavam envolvidas num processo de reorganização e praticamente não tinham nenhum equipamento moderno. As americanas eram absolutamente bisonhas, mas estavam recebendo armamento novo. No entanto, nenhum deles era páreo para os calejados e bem equipados alemães.

Esta era a situação a 14/02/43.

10.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades conforme as relações abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DB – Divisão Blindada, DI – Divisão de Infantaria, DPz – Divisão Panzer, Bgda – Brigada, RArt – Regimento de Artilharia, RAT – Regimento Antitanque, RB – Regimento Blindado, RBers – Regimento Bersaglieri, RCavMec – Regimento de Cavalaria Mecanizada, REng –

Regimento de Engenharia, RI – Regimento de Infantaria, RIMTz – Regimento de Infantaria Motorizada, RPz – Regimento Panzer, RPzGr – Regimento Panzergrenadier, BAAA – Batalhão de Artilharia AA, BAAAAP – Batalhão de Artilharia AA Autopropulsada, BArt – Batalhão de Artilharia, BAT – Batalhão Antitanque, BB – Batalhão Blindado, BC – Batalhão de Cavalaria, BCAP – Batalhão de Canhões Autopropulsados, BEng – Batalhão de Engenharia, BI – Batalhão de Infantaria, BIB – Batalhão de Infantaria Blindada, BIMTz – Batalhão de Infantaria Motorizada, BLF – Batalhão de Lança-Foguetes, BMet – Batalhão de Metralhadoras, BMot – Batalhão de Motocicletas, BPz – Batalhão Panzer, BPzGr – Batalhão Panzergrenadier, BPzjg – Batalhão de Panzerjäger (caça-tanques), BRanger – Batalhão de Rangers, BRec – Batalhão de Reconhecimento (Cavalaria Mecanizada), BTD – Batalhão de Tank Destroyers.

10.1.1 – Colocação Inicial Aliada:

Americanos:

-  Tebessa (Hexágono 0113) – 19° REng, 1 BI do 168° RI e 1 BArt (2-1-3/3) da 34ª DI;
-  Hexágono 0214 – 1 BB (3-2-12) do 1° RB;
-  El Abiod (Hexágono 0217) – 1 BI do 26° RI e 1 BArt (1-1-4/2) da 1ª DI;
-  Thelepte (Hexágono 0922) – 1 BArt (1-2-8/2) da 1ª DB e 1 BArt (1-1-4/2) da 1ª DI;
-  Feriana (Hexágono 0923) – 1 BB (5-3-10) do 13° RB, 1 BI do 26° RI e 1 BTD (1-2-10);
-  Le Kef (Hexágono 1101) – 18° RI e 1 BArt (2-1-3/3) da 1ª DI;
-  Hexágono 1132 – 1 BArt (1-1-4/2) da 1ª DI;
-  Gafsa (Hexágono 1233) – 1 BI do 26° RI e 1 BRanger;
-  Maktar (Hexágono 2106) – 1 BB (5-3-10) do 1° RB;
-  Hexágono 1906 – 1 BB (4-3-10) do 13° RB, 1 BIB do 6° RIMTz, 1 BArt (1-2-8/2) da 1ª DB e 1 BTD (1-2-10) – Este é o CCB da 1ª DB e só pode se mover no turno 16;
-  Sbeitla (Hexágono 1917) – 1 BB (3-2-12) do 13° RB, 1 BEng da 1ª DB, 1 BAAAAP e 1 BTD (1-2-10);
-  Hexágono 2122 – 1 BEng da 34ª DI;
-  Hexágono 2419 – 1 BIB do 6° RIMTz;
-  Hexágono 2612 – 1 BArt (1-1-4/2) da 34ª DI;
-  Hexágono 2614 – 1 BI do 133°;
-  Sid Bou Zid (Hexágono 2621) – 1 BB (5-3-10) do 1° RB, 1 BArt (1-2-8/2) da 1ª DB e 1 BArt (2-1-3/3) do 17° RArt;
-  Hexágono 2710 – 1 BArt (1-1-4/2) da 34ª DI;
-  El Aiouan (Hexágono 2714) – 1 BIB do 6° RIMTz;
-  Djebel Lessouda (Hexágono 2719) – 1 BI do 168°;
-  Djebel Ksaira (Hexágono 2722) – 1 BI do 168°;
-  Hexágono 2725 – 1 BRec da 1ª DB;
-  Ousseltia (Hexágono 2806) – 2 BI do 16° RI;
-  Hexágono 2807 – 1 BI do 16° RI;
-  Hexágono 2809 – 1 BI do 135° RI.
-  Djebel Trozza (Hexágono 2812) – 1 BI do 133°;
-  Pichon (2910) – 2 BI do 135° RI.

Franceses:

-  Hexágono 0218 – 7° RTA e 1 BArt (1-1-3/2) do 67° RArt;
-  Bou Chebka (hexágono 0618) – 3° RTA e 1 BArt (1-1-3/2) do 67° RArt;
-  Thelepte (Hexágono 0922) – 2 BI do 3° RZ;
-  Feriana (Hexágono 0923) – 1 BI do 3° RZ;
-  Hexágono 1132 – 1 BI do 15° RTS e 1 BArt (1-1-3/2) do 67° RArt;
-  Gafsa (Hexágono 1233) – 2 BI do 15° RTS;
-  Hexágono 1632 – 1 RCavMec da DI Constantine;
-  Hexágono 2114 – 1 RCavMec da BLM;
-  Hexágono 2212 – 1 BI do 1° RTA, 1 RCavMec da BLM e 1 BArt (1-1-3/2) do 65° RArt;
-  Hexágono 2507 – 2 BI do 9° RTA, 1 BArt (1-1-3/2) do 65° RArt e 1 RCavMec da DI Alger;
-  Hexágono 2615 – 1 BI do 1° RTA;
-  Hexágono 2809 – 1 BI do 9° RTA;
-  Djebel Trozza (Hexágono 2812) – 1 BI do 1° RTA;
-  Hexágono 2817 – 1 BC do 3° RSA;
-  Hexágono 3013 – 1 BC do 3° RSA;
-  Hexágono 3014 – 1 RCavMec da BLM;

Britânicos:

-  Hexágono 1830 – 1 RCavMec da 6ª DB;
-  Hexágono 2603 – 1 BArt (2-1-4/2) da 78ª DI;
-  Hexágono 2701 – 1 BI da 36ª Bgda;
-  Hexágono 2702 – 1 BI da 36ª Bgda;
-  Hexágono 2704 – 1 BI da 36ª Bgda.

10.1.2 – Colocação Inicial do Eixo:

Alemães:

-  Hexágono 2429 – 5º RPz e 1 BRec da 21ª DPz;
-  Hexágono 2430 – 1 BIMTz do 104º RPzGr;
-  Hexágono 2529 – 1 BIMTz do 104º RPzGr;
-  Hexágono 2629 – 1 BIMTz do 104º RPzGr;
-  Hexágono 2727 – 1 BPzjg (2-4-12) da 21ª DPz;
-  Hexágono 2828 – 155º RArt;
-  Maknassy (Hexágono 2829) – 1 BI (2-3-4);
-  Hexágono 3027 – 1 BEng (4-4-12) da 21ª DPz;
-  Hexágono 2928 – 1 BPz do 7º RPz, 1 BPzGr do 69º RPzGr, 1 BArt (2-1-4/2) e 1 BArt (3-1-4/2), ambos do 90º RArt;
-  Hexágono 3020 – 1 BAAA do 90º RArt;
-  Hexágono 3021 – 1 BPz do 7º RPz e 1 BPzGr do 86º RPzGr;
-  Hexágono 3109 – 1 BI do 47º RI;
-  Fondouk (Hexágono 3111) – 1 BI do 47º RI;
-  Hexágono 3117 – 1 BPzjg (2-4-12) da 10ª DPz;
-  Hexágono 3118 – 1 BIMTz do 86º RPzGr;
-  Hexágono 3120 – 1 BPz (12-9-10), 1 BArt (2-1-4/2) do 90º RArt, 1 BEng (4-4-12) e 1 BMot, ambos da 10ª DPz;
-  Hexágono 3211 – 1 BArt do 47º RI;
-  Hexágono 3212 – 1 BI do 47º RI;
-  Hexágono 3215 – 1 BIMTz do 69º RPzGr;

Italianos:

-  Hexágono 1833 – 1 BIMtz do 5º RBers;
-  Hexágono 1932 – 1 BMot do 5º RBers;
-  Hexágono 2033 – 1 BArt (1-1-4/2) e 1 BArt (2-1-3/2), ambos do GAAK;
-  Sened (Hexágono 2130) – 1 BCAP e 1 BMet da 50ª Bgda;
-  Hexágono 2329 – 1 BI (CN) e 1 BArt (1-1-4/2) da 50ª Bgda;
-  Hexágono 2528 – 1 BB (3-2-9) da 50ª Bgda;
-  Hexágono 3001 – 1 BI do 92º RI e 1 BAT (1-2-8);
-  Hexágono 3003 – 2 BI do 92º RI e 1 BAT (1-2-4);
-  Hexágono 3005 – 2 BI do 91º RI;
-  Hexágono 3007 – 1 BI do 91º RI e 1 BAT (1-2-4);
-  Hexágono 3102 – 1 BArt (1-1-4/2) e 1 BArt (2-1-3/2), ambos do 5º RArt;
-  Hexágono 3106 – 1 BArt (1-1-4/2) e 1 BArt (2-1-3/2), ambos do 5º RArt.

10.1.3 – Reforços Aliados: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, por qualquer hexágono da borda assinalada entre parênteses:

Americanos:

-  Turno 17 – 1 BTD (Oeste);
-  Turno 19 – 1 BI da 9ª DI e 1 BArt (2-1-3/3) do 17º RArt (Oeste);
-  Turno 20 – 1 BB (4-3-10), 36º RArt, 178º RArt (Oeste);
-  Turno 21 – 2 BArt (1-1-4/2) e 1 BArt (2-1-3/3) da 9ª DI (Norte);
-  Turno 22 – 1 BTD (Norte);

Britânicos:

-  Turno 16 – 1 BB (6-4-10) da 26ª Bgda (Norte);
-  Turno 17 – 1 RArt (2-1-4/3) (Norte);

-  Turno 19 – 2 BB (4-3-10), 1 BIB (4-4-10) (ambos da 26ª Bgda), 1 RArt (2-2-8/2), 1 RArt (2-1-4/2), 1 RAT (todos da 6ª DB), 2 BI da 1ª Bgda de Guardas e 1 RAT (1-2-4) (Norte);
-  Turno 20 – 1 BI da 128ª Bgda, 1 BI da 139ª Bgda, 1 RArt (2-1-4/2) e 1 RAT (1-2-4) (todos da 46ª DI), 1 BI da 1ª Bgda de Guardas e 1 RB (5-5-8) (Norte).

Franceses:

-  Turno 15 – 63º RArt (Oeste).

10.1.4 – Reforços do Eixo: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, quase sempre pelo hexágono 1734, com uma única exceção, que entra por qualquer hexágono da borda assinalada entre parênteses:

Alemães:

-  Turno 15 – 1 BPz (8-6-12), 1 BArt (2-1-4/2), 1 BEng (3-4-12), 1 BAT (1-3-4), 1 BRec (6-4-16), 1 BAAA (1-3-4), todos do GAAK, 2 BI da 1ª Bgda Luft e 1 BArt do 1º RArt Afrika (hexágono 1734); 1 BAAA (1-3-4) (Leste);
-  Turno 16 – RPzGr Afrika e 1 BIMTz da 164ª DI (hexágono 1734);
-  Turno 17 – 1 BEng (2-4-4), 1 BAAA (1-3-4) e 1 BLF (hexágono 1734).

Italiano:

-  Turno 15 – 1 BB (2-2-9), 1 BCAP (2-2-8) e 1 BIMtz do 5º RBers (hexágono 1734);
-  Turno 17 – 7º RBers (hexágono 1734).

10.2 – Objetivos →

O objetivo do Eixo é penetrar a retaguarda aliada e causar o máximo de destruição. O objetivo aliado, obviamente, é impedir isso, buscando aplicar o máximo dano ao Eixo. Portanto, ao fim do jogo, ambos os contendores contam os seguintes pontos por cada um dos objetivos abaixo em seu poder:

- Tebessa – 20 pontos;
- Le Kef – 20 pontos;
- Sbiba – 10 pontos;
- Thala – 10 pontos;
- Sbeitla – 10 pontos;
- Kasserine – 10 pontos;
- Maktar – 10 pontos;
- Djebel Chambi – 5 pontos;
- Djebel Semmama – 5 pontos;
- El Abiod – 5 pontos;
- Ousseltia – 5 pontos;
- Thélepte – 5 pontos;
- Feriana – 5 pontos.
- Pichon – 5 pontos;
- Bou Chebka – 5 pontos.

Ao fim do jogo, ambos os contendores eliminam 1/3 de suas baixas (arredondando para baixo) por nacionalidade.

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

- Unidade alemã destruída – 10 pontos;
- Unidade italiana destruída – 3 pontos;

10.2.2 – Objetivos do Eixo: além dos pontos por cidades, o jogador do Eixo marca ainda os seguintes pontos:

- Unidade britânica destruída – 10 pontos;
- Unidade americana destruída – 5 pontos;
- Unidade francesa destruída – 2 pontos;
- O Eixo perde 20 pontos se utilizar o batalhão paraquedista.

Vence quem marcar mais pontos.

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	DE AVB	DE AVI	DA AVB	DA AVI	DA AVI
3-11	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVI	DA AVB	DA AVI
4-10	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVI	DA AVB
5-9	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVI
6-8	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB
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	1 Coluna
Aeródromo	1	1	1 Coluna
Rio	1	2	1 Coluna
Montanha	2-3	5 - PROIBIDO	3 Colunas
Estrada	1	0,5	---
Pântano	PROIBIDO	PROIBIDO	---

TABELA DE BOMBARDEIO:

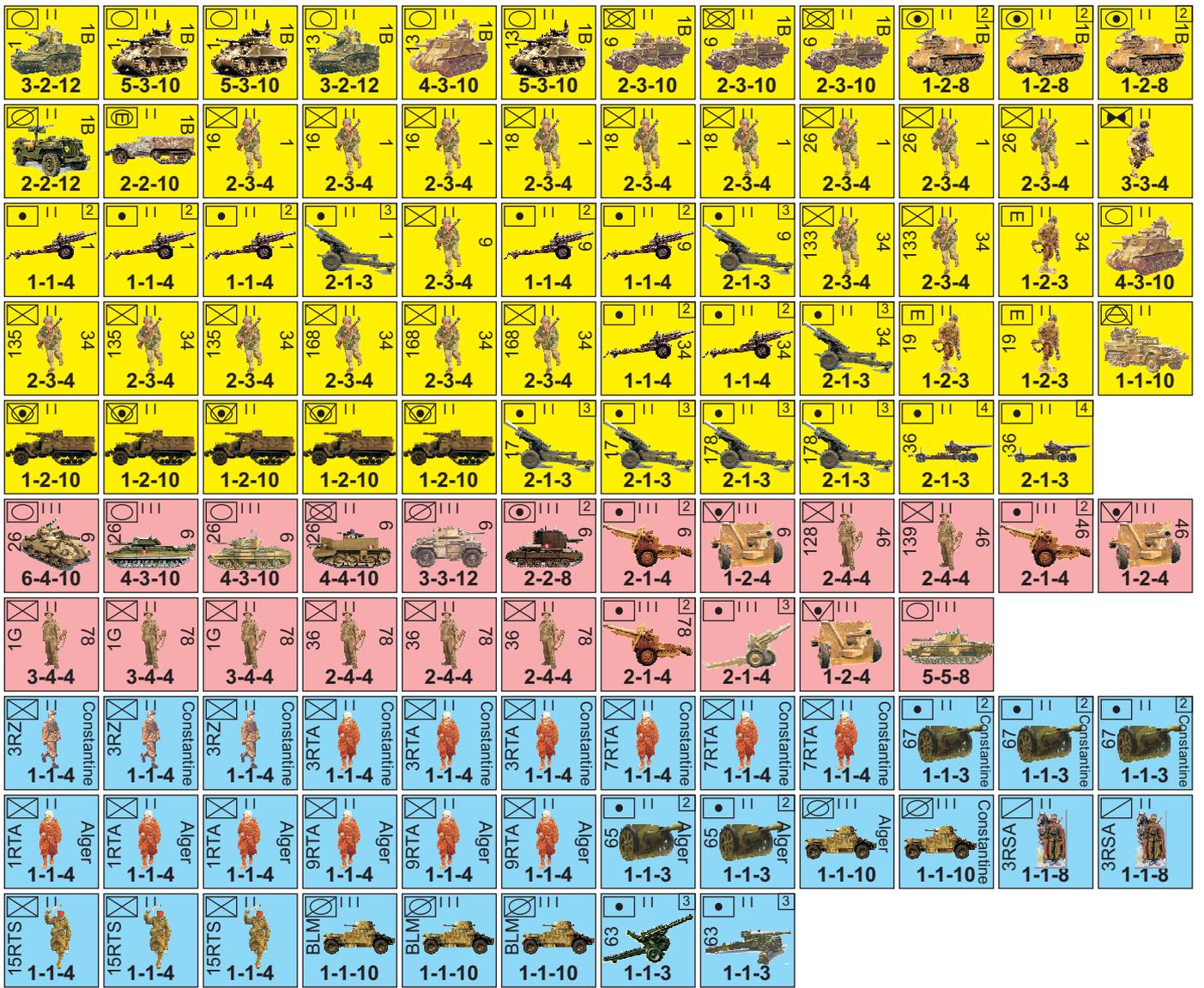
	1 - 10	11- 20	21 - 30	31 - 40	41 - ∞
2-12	DB	DB	DB	DB	DB
3-11	DI	DB	DB	DB	DB
4-10	DI	DI	DB	DB	DB
5-9	DI	DI	DI	DB	DB
6-8	DI	DI	DI	DI	DB
7	DI	DI	DI	DI	DI

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, Infantaria Mecanizada, Cavalaria, Engenharia, Engenharia Blindada, Rangers, Metralhadoras, Paraquedistas e Motociclistas.	1	2
Blindados, Cavalaria Mecanizada, Artilharia Mecanizada, Caça-tanques, Canhão de Assalto e Artilharia Anti-aérea Autopropulsada.	2	1
Artilharia, Artilharia Antitanque, Artilharia Antiaérea e Lança-foguetes.	2	2



1B 2-1-12	1B 3-2-10	1B 3-2-10	1B 2-1-12	1B 2-1-10	1B 3-2-10	9 1-2-10	9 1-2-10	9 1-2-10	1B 1-1-8	1B 1-1-8	1B 1-1-8
1B 1-1-12	1B 1-1-10	91 1-2-4	91 1-2-4	91 1-2-4	91 1-2-4	81 1-2-4	81 1-2-4	92 1-2-4	92 1-2-4	92 1-2-4	92 2-2-4
1 1-1-4	1 1-1-4	1 1-1-4	1 1-1-3	9 1-2-4	9 1-1-4	9 1-1-4	9 1-1-3	9 1-2-4	34 1-2-4	34 1-1-3	34 2-1-10
34 1-2-4	34 1-2-4	34 1-2-4	891 1-2-4	891 1-2-4	891 1-2-4	34 1-1-4	34 1-1-4	34 1-1-3	61 1-1-3	61 1-1-3	0-1-10
1-1-10	1-1-10	1-1-10	1-1-10	1-1-10	3 1-1-3	3 1-1-3	3 1-1-3	3 1-1-3	3 1-1-3	4 1-1-3	
6 3-2-10	6 2-2-10	6 2-2-10	6 2-2-10	6 2-2-12	6 1-1-8	6 1-1-4	6 1-1-4	46 1-2-4	46 1-2-4	46 1-1-4	46 1-1-4
78 2-2-4	78 2-2-4	78 2-2-4	93 1-2-4	93 1-2-4	78 1-2-4	78 1-1-4	3 1-1-4	1-1-4	3-3-8		
3RZ 0-1-4	3RZ 0-1-4	3RZ 0-1-4	VRTA 0-1-4	VRTA 0-1-4	VRTA 0-1-4	VRTA 0-1-4	VRTA 0-1-4	VRTA 0-1-4	29 1-1-3	29 1-1-3	29 1-1-3
VRTA 0-1-4	VRTA 0-1-4	VRTA 0-1-4	VRTA 0-1-4	VRTA 0-1-4	VRTA 0-1-4	59 1-1-3	59 1-1-3	0-1-10	0-1-10	VRTA 0-1-8	VRTA 0-1-8
15RTS 0-1-4	15RTS 0-1-4	15RTS 0-1-4	BLM 0-1-10	BLM 0-1-10	BLM 0-1-10	39 1-1-3	39 1-1-3				



SOMNIUM

www.clubesomnium.org

Batalha de

KASS

Vitória inútil.

14
Turnos

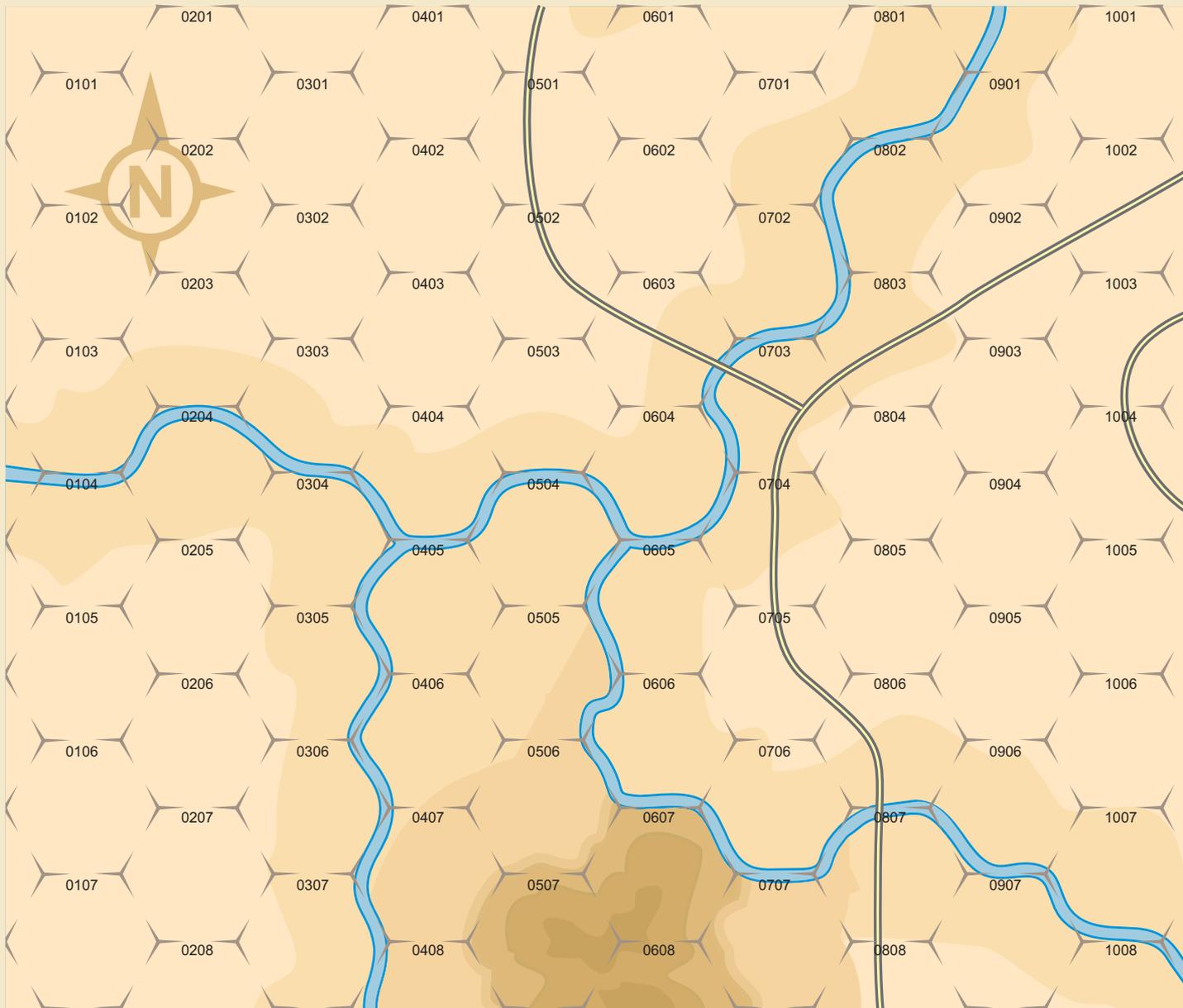
15

16

17

18

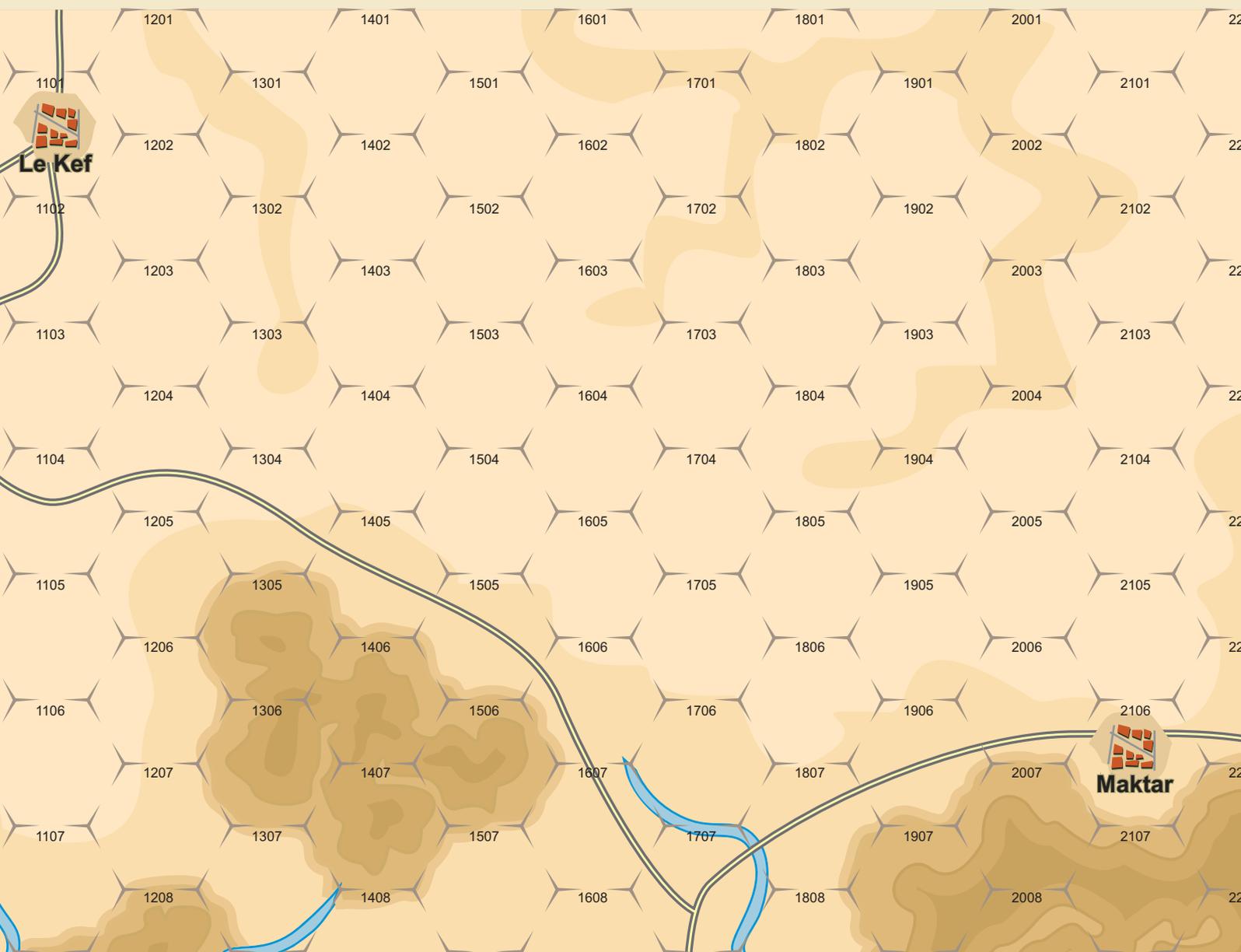
19



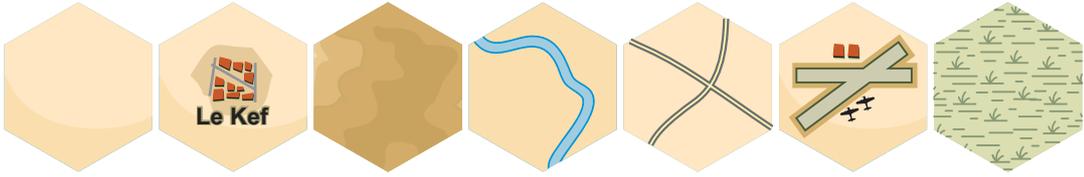
SEPRINE

20 21 22

TURNO	EIXO	ALIADOS
14	30	2
15 a 18	30	0
19	0	0
20	30	0
21	20	5
22	20	10



Tipos de Terreno

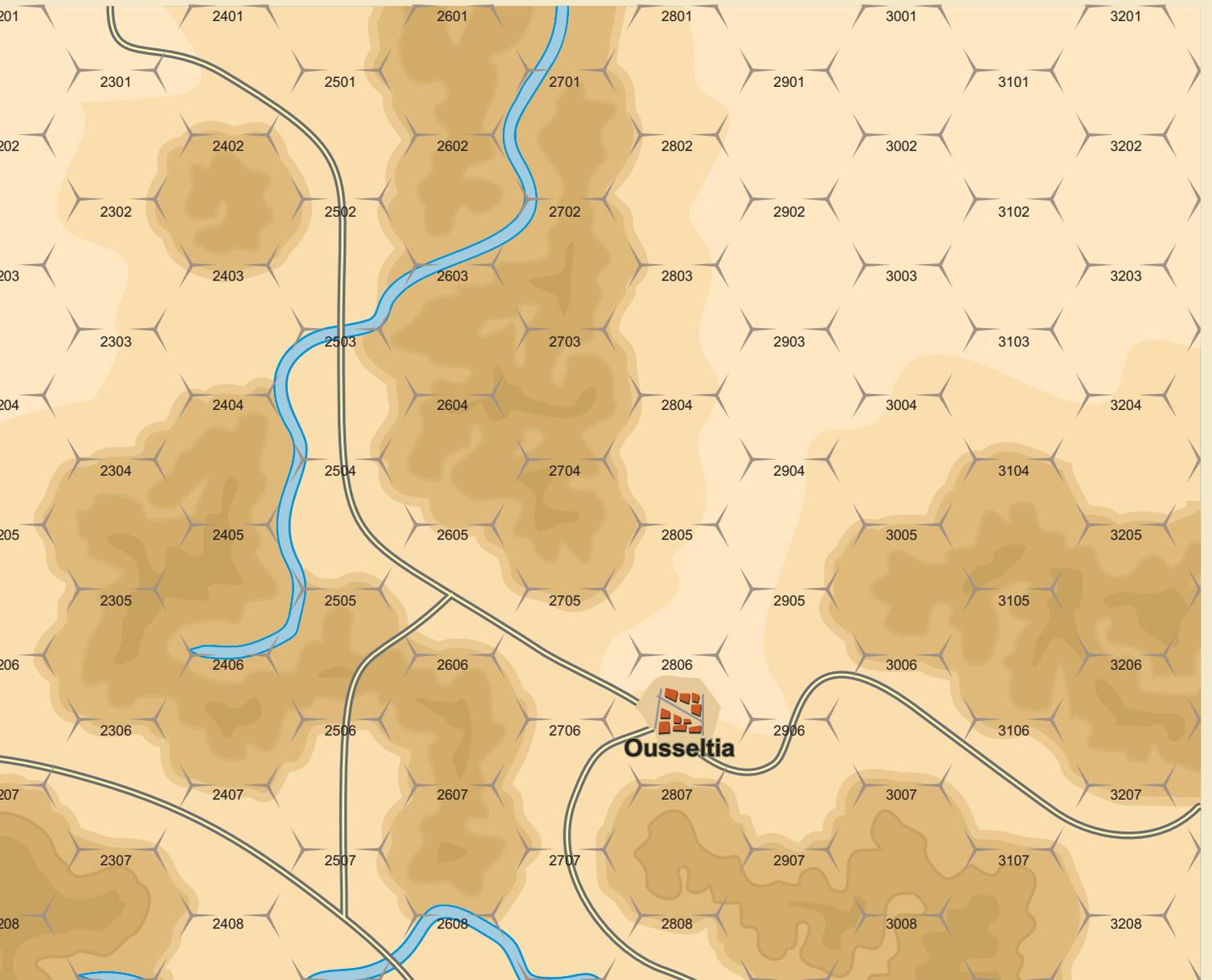


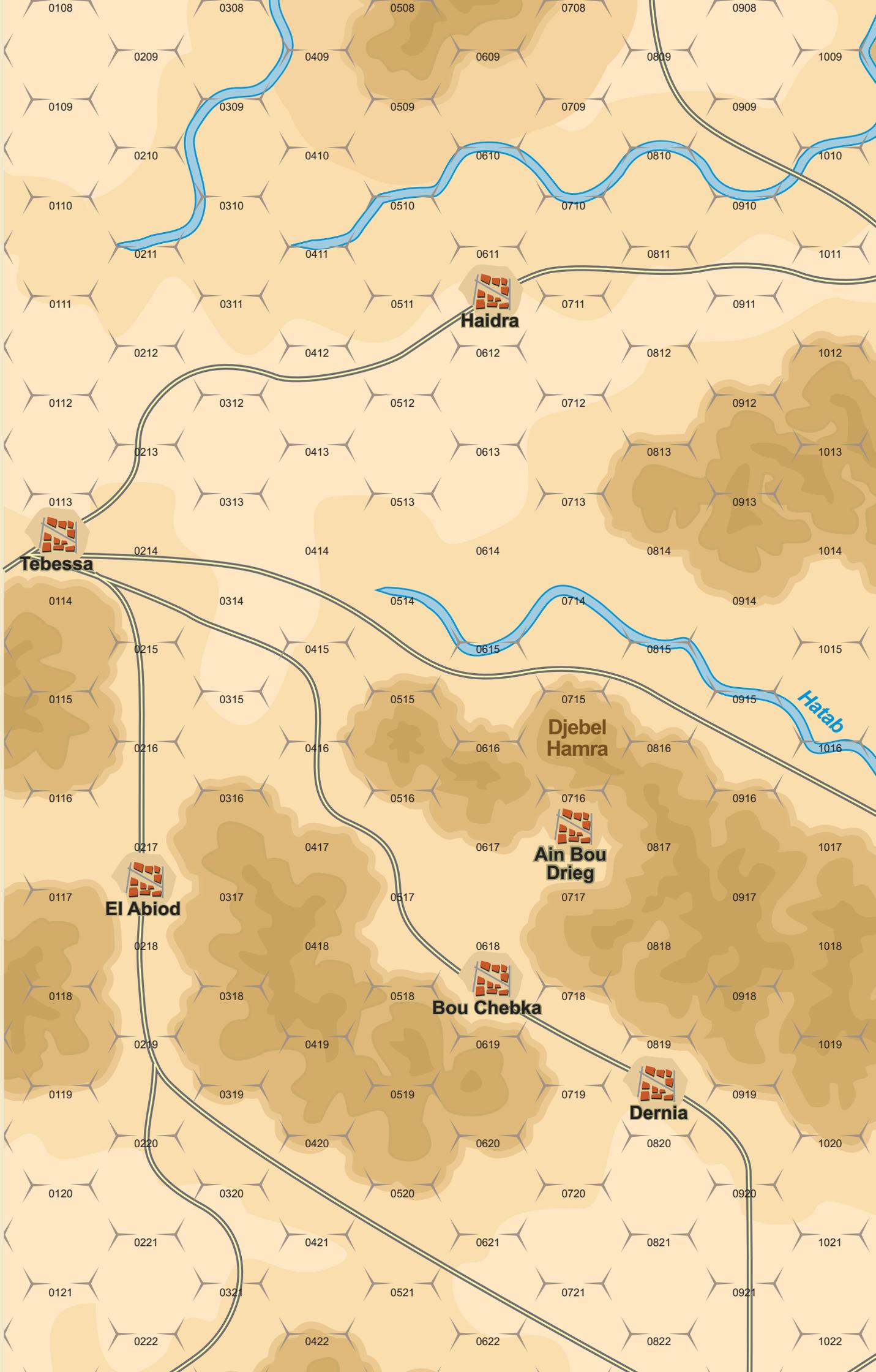
	Aberto	Povoado	Montanha	Rio	Estrada	Aeródromo	Pântano
Movimento	1	1	2 - 3 - X	1 - 2	1 - 1/2	1	PROIBIDO
Combate	---	1	3	1	---	1	---

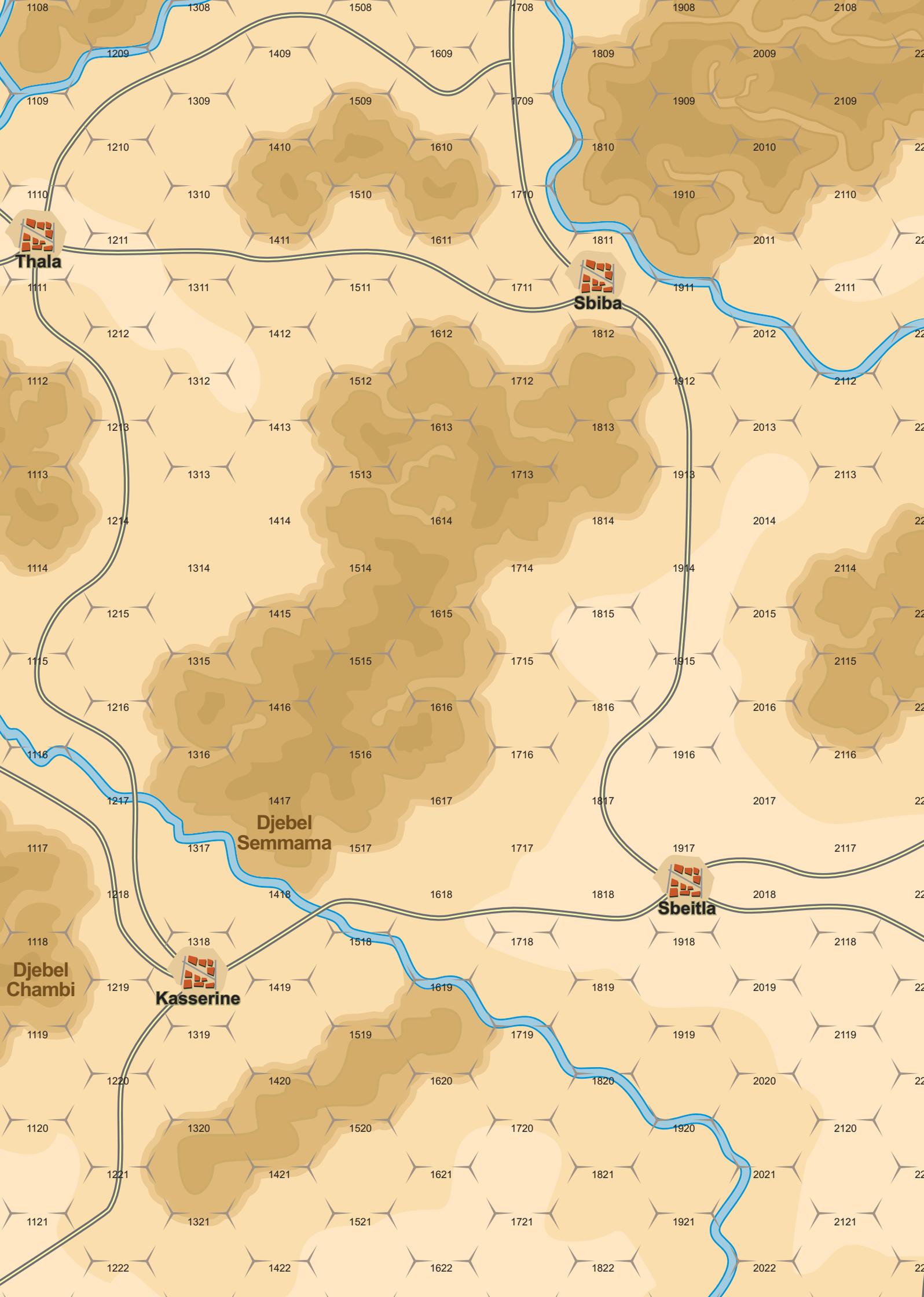
Marcador de Poder Aéreo - Aliados

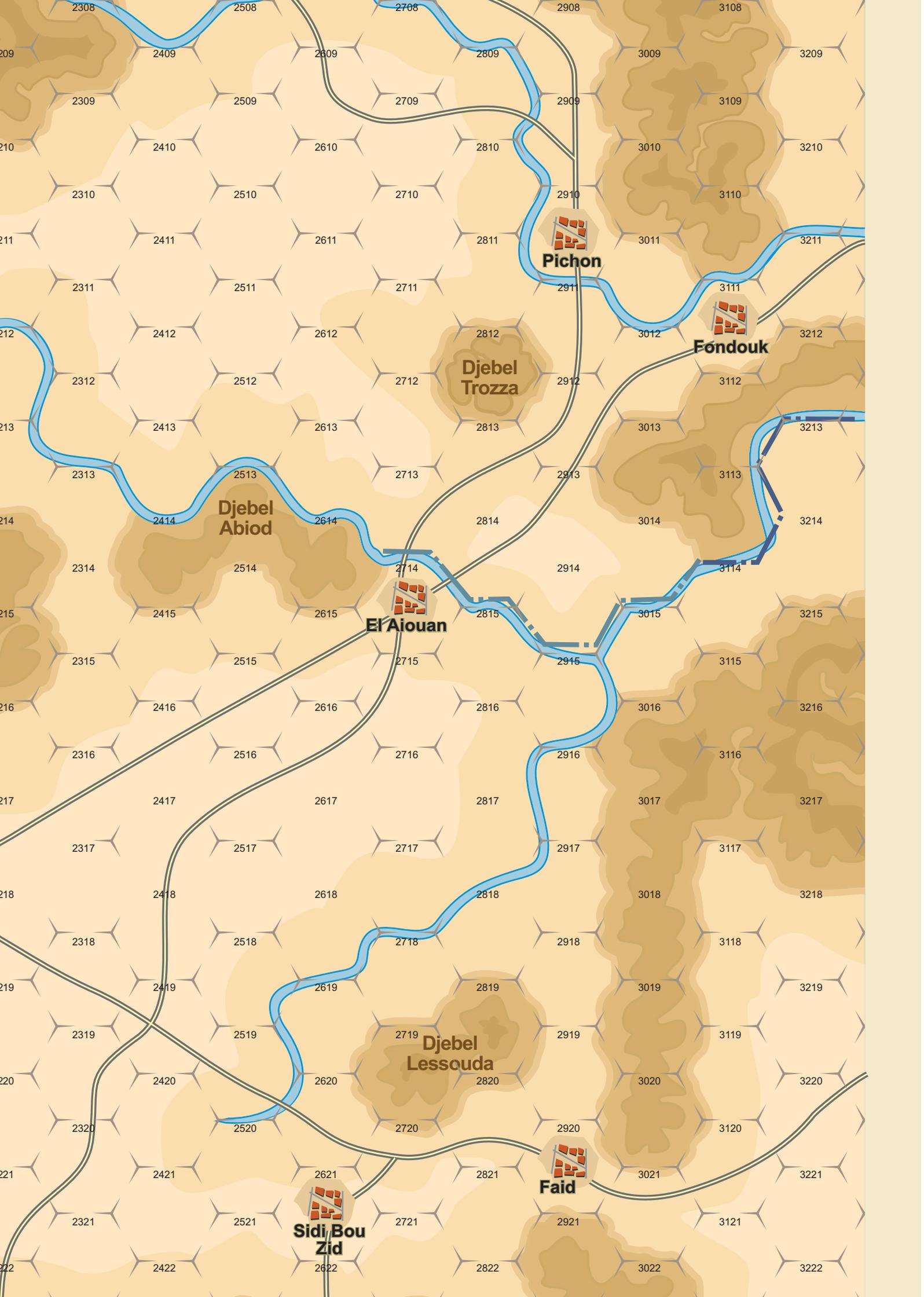


Marcador de Poder Aéreo - Eixo









Pichon

Foudouk

Djebel Trozza

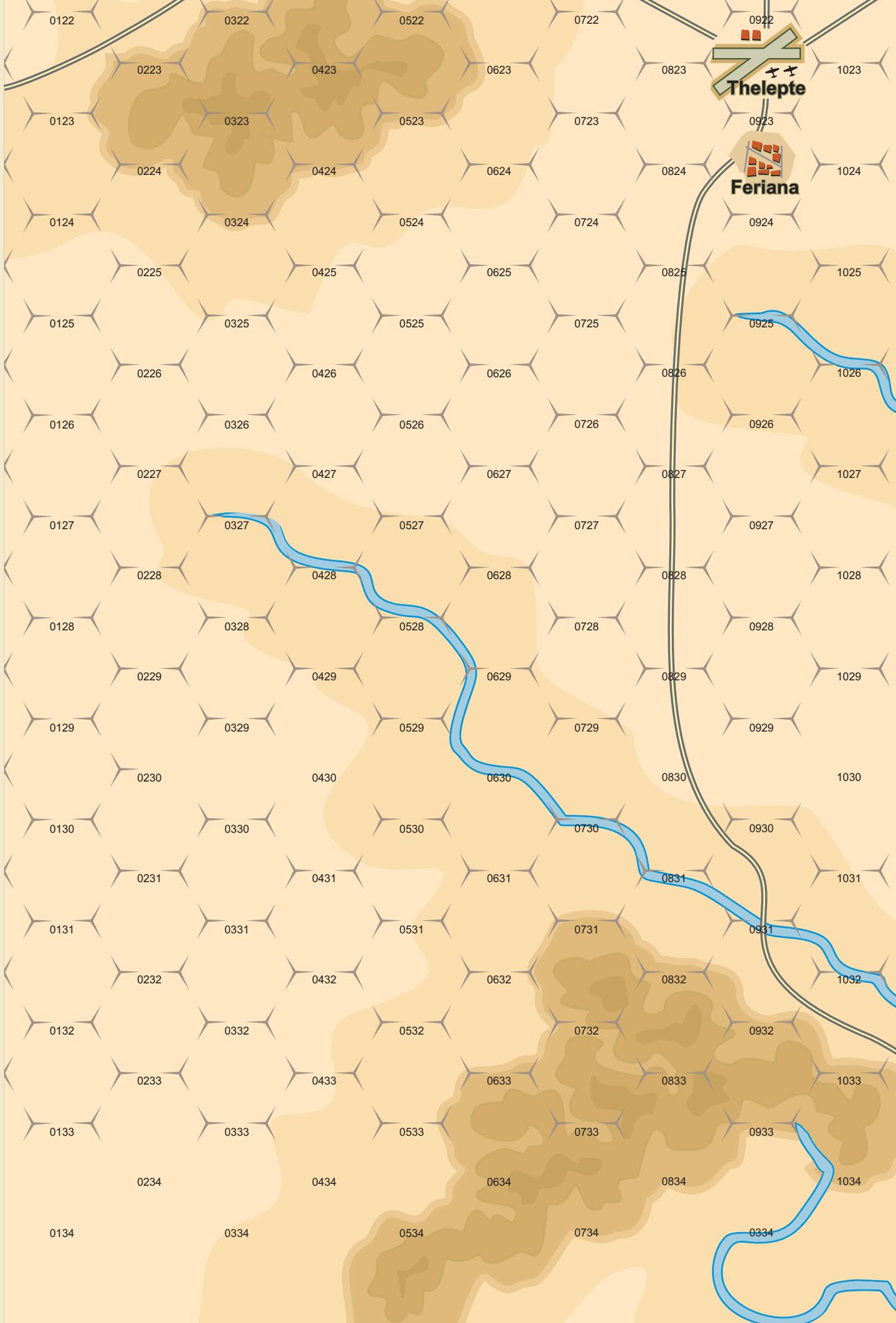
Djebel Abiod

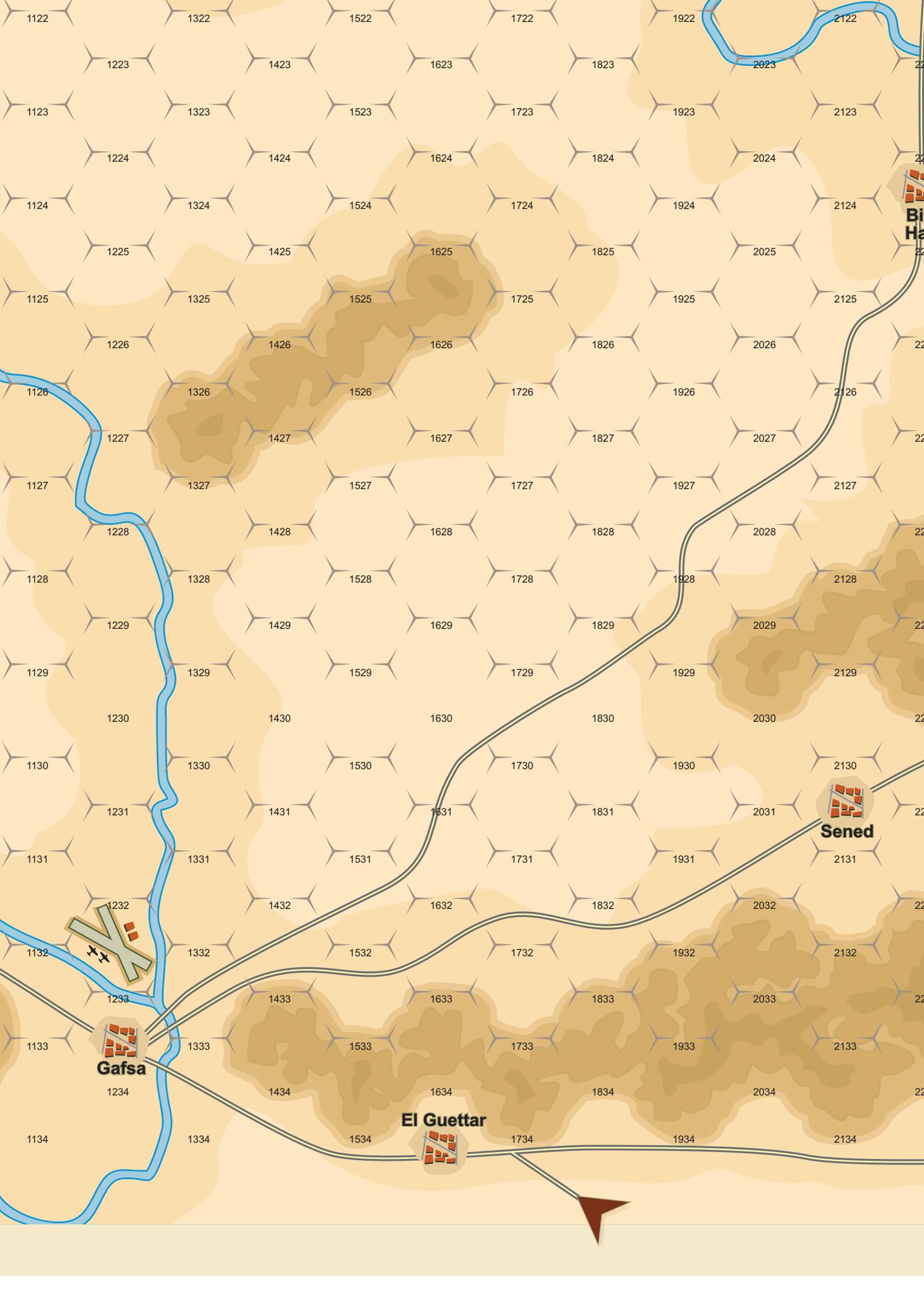
El Aiouan

Djebel Lessouda

Faid

Sidi Bou Zid





1122

1322

1522

1722

1922

2122

1223

1423

1623

1823

2023

2223

1123

1323

1523

1723

1923

2123

1224

1424

1624

1824

2024

2224

1124

1324

1524

1724

1924

2124

1225

1425

1625

1825

2025

2225

1125

1325

1525

1725

1925

2125

1226

1426

1626

1826

2026

2226

1126

1326

1526

1726

1926

2126

1227

1427

1627

1827

2027

2227

1127

1327

1527

1727

1927

2127

1228

1428

1628

1828

2028

2228

1128

1328

1528

1728

1928

2128

1229

1429

1629

1829

2029

2229

1129

1329

1529

1729

1929

2129

1230

1430

1630

1830

2030

2230

1130

1330

1530

1730

1930

2130

1231

1431

1631

1831

2031

2231

1131

1331

1531

1731

1931

2131

1232

1432

1632

1832

2032

2232

1132

1332

1532

1732

1932

2132

1233

1433

1633

1833

2033

2233

1133

1333

1533

1733

1933

2133

1234

1434

1634

1834

2034

2234

1134

1334

1534

1734

1934

2134

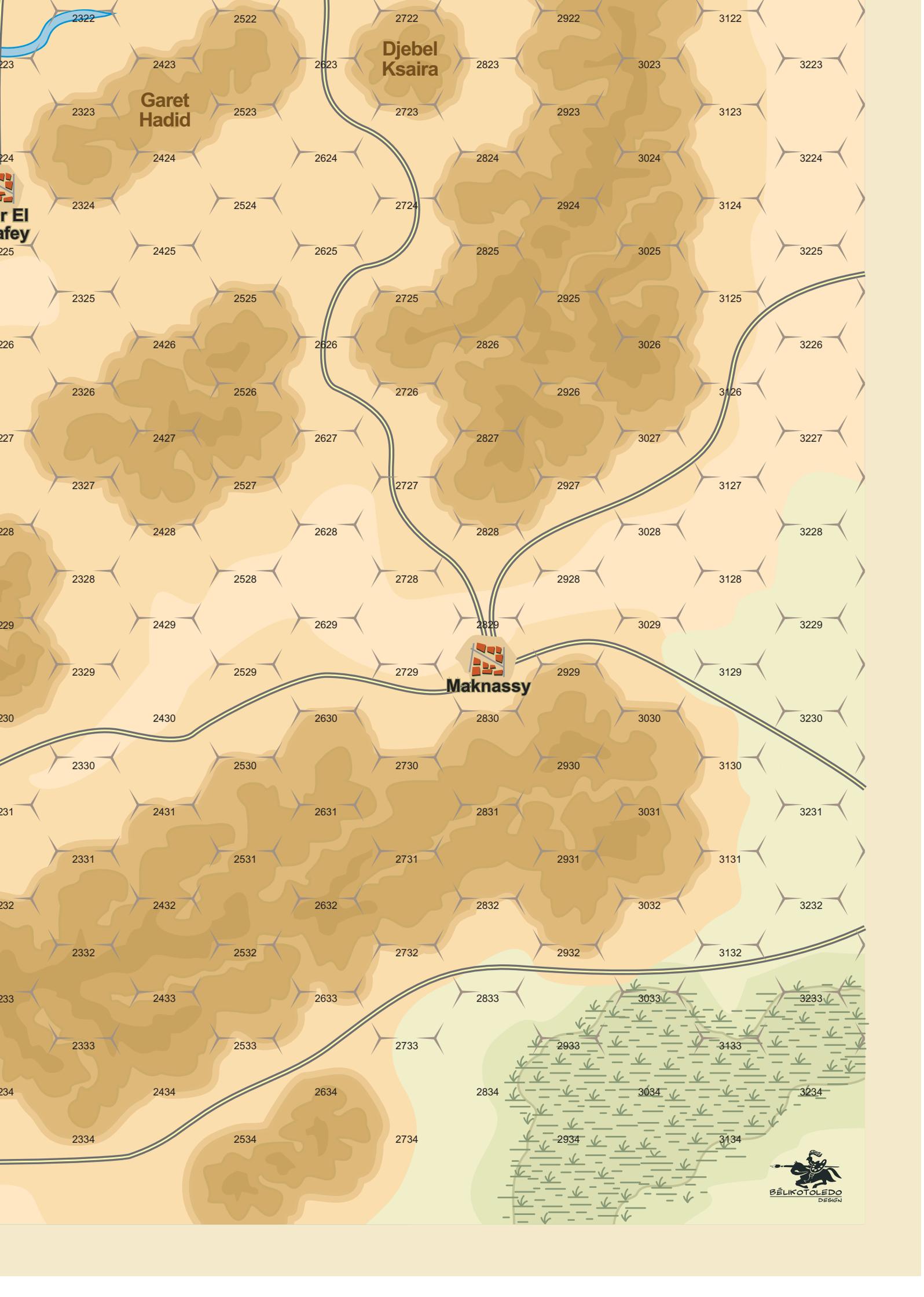
Gafsa

El Guettar

Sened

Bi Ha





r El
afey

Djebel
Ksaira

Garet
Hadid

Maknassy





Batalha de KASSERINE

Vitória inútil.

Tipos de Terreno	Aberto	Povoado	Montanha	Rio	Estrada	Aeródromo	Pântano
Movimento	1	1	2 - 3 - X	1 - 2	1 - 1/2	1	PROIBIDO
Combate	--	1	3	1	--	1	--

- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22

TURNOS	EIXO	ALIADOS
14	30	2
15 a 18	30	0
19	0	0
20	30	0
21	20	5
22	20	10

Marcador de Poder Aéreo - Aliados



Marcador de Poder Aéreo - Eixo

