

www.clubedomnium.org

Wargame - 3 Tigres

1. Objetivo

Este jogo foi projetado para um único jogador, que joga pelo lado alemão. Existem regras especiais que permitem que dois jogadores participem, um pelo lado alemão, outro pelo russo. Mais jogadores podem participar, dividindo-se as unidades entre eles em cada missão.

Este jogo é de nível operacional de blindados e é projetado para ser muito rápido e muito simples de jogar. Várias regras foram simplificadas de forma a sacrificar a precisão histórica e o realismo em nome da "jogabilidade".

AVISO IMPORTANTE:

Ao ter aberto mão de quaisquer vantagens comerciais advindas diretamente da comercialização deste produto, o autor, porém não abre mão da autoria do produto e, portanto permanece possuindo os direitos de comercialização presentes ou futuros deste wargame. O autor também se sente no direito de reclamar qualquer vantagem comercial obtida por terceiros através da comercialização indireta ou referente a este wargame. É livre a divulgação deste produto, desde que sem fins comerciais ou vantagens financeiras de qualquer ordem. Caso haja interesse comercial, o autor requer o direito de ser comunicado e consultado sobre a sua participação nestes empreendimentos. Aqueles que de alguma forma desejem contribuir para o aperfeiçoamento deste wargame, podem fazê-lo entrando em contato pelo e-mail luz.lapis@oi.com.br, sempre levando em conta o caráter de gratuidade desta iniciativa. O autor agradece a todos que colaboraram direta ou indiretamente na confecção deste wargame.

2. Seqüência de Jogo

A seqüência do jogo consiste em:

- Escolha da Missão
- Turnos
 - Movimentação das unidades alemãs
 - Sorteio das unidades russas
 - Ataque russo
 - Ataque alemão
- Vitória

3. Escolha da Missão

- Escolher uma das missões existentes;
- Separar as peças conforme descrito na missão;
- Verificar os modificadores da missão.



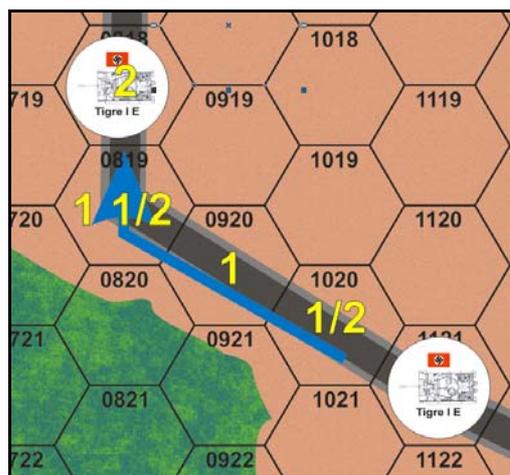
4. Turnos

Um turno é uma rodada de jogo. O turno é a forma que o tempo é contado na missão. Cada missão tem um limite de tempo, de turnos, para ser cumprida. Um turno é composto de por 4 fases, descritas a seguir. Ao final da última fase um novo turno se inicia até que o último turno da missão seja completado.

No mapa existe um marcador de turnos que facilita a contagem.

4.1. Movimentação das unidades alemãs

- Somente as unidades alemãs se movem;
- A movimentação deve ser feita hexágono por hexágono (hex por hex). A cada hexágono o custo do terreno (Tabela 7) deve ser deduzido do poder de movimentação da unidade (Tabela 8). A unidade só poderá entrar num hexágono caso tenha pontos de movimentação suficiente para pagar o custo do terreno;
- A unidade não precisa gastar todos os pontos de movimentação. Os pontos não podem ser transferidos para outra unidade nem os pontos não-gastos podem ser acumulados de saldo para os turnos seguintes;
- Ao final da movimentação apenas uma unidade pode permanecer em um hexágono. Exceção: Ataque de “overrun”;
- Exemplo:



O Tigre IE do exemplo parte do hex 1121 e pela estrada, gasta $\frac{1}{2}$ ponto por hex até o seu limite de 2.

4.2. Sorteio das Unidades Russas

- Conforme a missão serão sorteadas as unidades russas na tabela 1. Se a missão indicar 2 sorteios por turno, o dado deverá ser rolado duas vezes para esta tabela. Verifique os modificadores para esta tabela a cada missão.
- Role o dado e o resultado do dado determinará quantas unidades russas entrarão no jogo naquele turno.
- Com o resultado sorteado, jogue novamente o dado na tabela 2, considerando os modificadores sorteados na tabela 1.
- Caso a unidade russa sorteada seja proibida na missão, vale a unidade de maior número na tabela “T34/76”.
- Sabendo o tipo de unidade que entrará, consulte a Tabela 3 e de acordo com o tipo da unidade e para cada uma, sorteie o local (hexágono – hex) em que a unidade será localizada.
- O número do hex indica no mapa o local da unidade. Caso já exista uma unidade no hex, a unidade que entra deve ser deslocada para um dos hexes adjacentes na seguinte ordem de preferência, caso seja possível: Sul, Sudeste, Leste, Sudoeste, Oeste, Nordeste, Noroeste, Norte.
- Caso o sorteio indique um “Campo Minado”, deve ser realizado um ataque de “Campo Minado” conforme as regras especiais adiante. Um marcador de “Campo Minado” deve ser colocado no Hex.



- Exemplo:
 - No turno 3 da missão 1, sabe-se que o número de jogadas de dado para a Tabela 1 é duas, sem modificador. O primeiro dado resultou em 3 “nenhuma”, o segundo dado resultou em 7, “1 unidade com modificador +1”.
 - Consultando-se a Tabela 2, joga-se o dado com resultado de 6, soma-se o modificador +1 vindo da Tabela 1 e a unidade russa que deve entrar é um “KV-1 M41”.
 - Jogam-se agora dois dados para a Tabela 3, na coluna “Blindados”. O primeiro dado é a dezena, o segundo a unidade. Sorteados os números 4 e 5 temos na tabela a linha “41 a 45”, e o hex de localização da unidade russa é o hex 1917.

4.3. Ataque russo

- Todas as unidades russas no Mapa devem atacar.
- A unidade russa ataca sempre a unidade alemã mais próxima, que esteja dentro de sua visão. A distância é medida em hexágonos desde o hex adjacente à unidade russa até o hex em que a unidade alemã está. A visão independe de que lado a “frente” da figura da unidade está voltada. Considera-se que a visão da unidade é de 360º bloqueada apenas pelos obstáculos do terreno. Caso existam duas ou mais unidades à mesma distância, a unidade russa atacará àquela que estiver mais próxima de um hex objetivo.
- O ataque se dá da seguinte forma:
 - Identifica-se a unidade alemã atacada.
 - Contam-se quantos hex de distância existem entre elas
 - Verifica-se na tabela 6 pelo tipo da unidade atacada e da atacante todos os modificadores aplicáveis ao **Acerto** de ataque e de defesa. Somam-se todos os modificadores.
 - Joga-se um dado e soma-se o resultado dos modificadores (a soma nunca poderá ser menor do que 1). Multiplica-se o número encontrado pela distância em hexes já verificada anteriormente. Com este valor, consulta-se a Tabela 4 de acordo com o tipo da unidade atacante e da atacada. O número encontrado na tabela deve ser igual ou superior ao número calculado para que o ataque seja bem sucedido: O “tiro” acertou o alvo. Caso o número seja inferior, o ataque falhou.
- Se um ataque acertou o alvo, deve-se saber o dano causado. Consulta-se a Tabela 6 para os modificadores de Dano e joga-se um dado. Soma-se os valores e consulta-se a Tabela 5. O tipo do alvo determina a coluna a ser consultada. O resultado será definido no encontro a linha e da coluna, e podem ser:
 - **Nada Acontece:** O “tiro” acertou, mas não causou nenhum efeito no alvo. Pode ser a blindagem que resistiu, por exemplo.
 - **Desabilitado por 1 turno:** A unidade alvo nem se movimenta, nem atira no próximo turno (mas continua normalmente neste). Deve ser colocada a peça-marcadora correspondente sobre ela. Uma infantaria estará com fogo suprimido por 1 turno. A tripulação de um blindado estará sem ação, em choque. Caso a unidade seja novamente atingida e a unidade seja novamente desabilitada (e outro marcador colocado sobre ela), a unidade perderá outro turno até um total de 2.
 - **Desabilitado por 2 turnos:** A unidade alvo nem se movimenta, nem atira nos próximos dois turnos (mas continua normalmente neste). Deve ser colocada a peça-marcadora correspondente sobre ela e trocada pela outra de 1 turno, quando 1 vez já tiver sido perdida. Caso a unidade seja novamente atingida e a unidade seja novamente desabilitada, a unidade manterá o marcador de 2 turnos por mais 1 turno.
 - **Suspensão Danificada:** A unidade alvo perde 1 ponto de Movimentação, permanentemente. Deve se colocar uma peça-marcadora correspondente sobre ela. Caso a unidade seja novamente atingida e a suspensão seja novamente danificada (e outro marcador colocado sobre ela), a unidade perderá outro ponto até que não haja mais pontos de movimentação restantes e a unidade fique imobilizada.
 - **Arma Principal Danificada:** A unidade alvo perde precisão de tiro e deve somar +3 pontos ao lançamento de dado todas as vezes que atirar. Uma peça-marcadora deve ser colocada sobre ela. Se a unidade for novamente atingida e a arma principal for novamente danificada (e uma nova peça-marcadora colocada sobre ela), os efeitos da imprecisão serão somados.
 - **Destruído:** A unidade é destruída e é retirada do jogo.
- Após sabermos o dano está encerrado o ataque. Passa-se ao ataque de outra unidade até que todas as unidades russas tenham atacado.



- Exemplo:



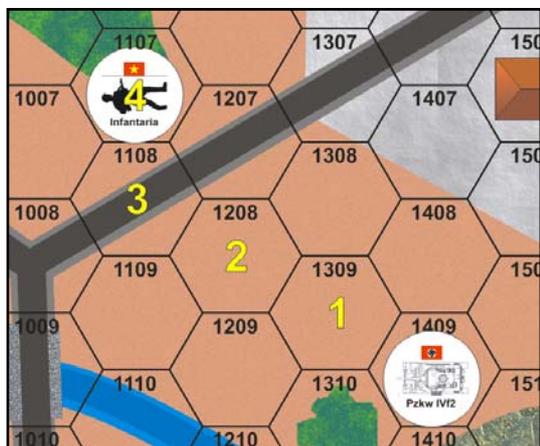
Um AT-100 mm ataca um Tigre IE. A distância em hexes entre eles é de 4. Na tabela 6, consultamos os modificadores, que neste exemplo são: -3 se é o primeiro ataque deste AT no jogo e +2 se o blindado alvo se movimentou neste turno, num total de -1. Jogamos o dado, que resultou em 5.

Entramos na Tabela 4 e calculamos o “tiro” em $(5-1) \times 4 = 16$. O valor na tabela russa para um ataque de AT-100mm contra um Tigre IE é igual a 43, portanto superior ao calculado e assim, o “tiro” acertou o alvo.

Joga-se novamente o dado para o cálculo do dano, consultando-se também a Tabela 6, cujo modificador para o AT é de +1. O resultado do dado é de 6, totalizando 7 pontos (6+1). Na Tabela 5, para a coluna do Tigre, verificamos que a linha 7 indica o dano “Arma principal danificada”. Um marcador deste tipo deve ser colocado sobre a peça do Tigre.

4.4. Ataque alemão

- O jogador define se e quais unidades suas devem atacar e quais os alvos do ataque. O procedimento de ataque e dano é o mesmo descrito acima.
- O ataque de “overrun”, na Tabela 6 é exclusivo do jogador alemão e só se dá quando a unidade alemã se movimenta e entra no mesmo hexágono da unidade russa atacada.
- Exemplo:



No exemplo, um Pzkw IV ataca uma infantaria. A distância em hexes é de 4. Os modificadores da Tabela 6 são: +2, pois o blindado se movimentou neste turno e +2 porque o AT está em um terreno de floresta, num total de +4. Joga-se o dado, com o resultado de 3. O cálculo do tiro é $(3+4) \times 4 = 28$. Na Tabela 4 vemos que na coluna alemã do ataque de um Pzkw IV à uma infantaria russa, o valor é de 51, portanto superior ao número calculado. O tiro acertou o alvo.

O dano é calculado verificando-se na tabela 6 o modificador de +0 para o Pzkw IV, e jogando-se novamente o dado, que resulta em 7. Na Tabela 5, na coluna de Infanteria, verificamos que o resultado é “Destruída”, portanto a infantaria é imediatamente removida do jogo.

- Para o jogo solo, o dano em unidades russas deve ser convertido para "Desabilitado por 1 turno".

5. Vitória

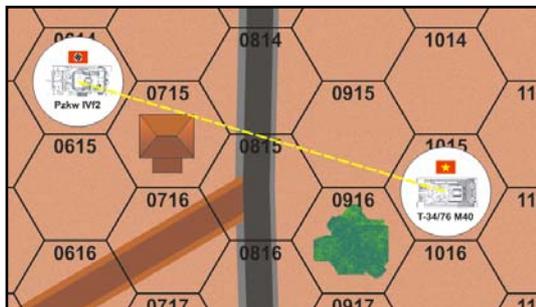
A vitória é determinada pelo cumprimento da missão. Na ficha da missão estão estabelecidas as condições a serem cumpridas pelo jogador alemão. Caso ele não consiga cumprir uma delas, a missão está perdida.



6. Regras Especiais

6.1. Linha de Visada

A linha de visada é a linha reta que decide se uma unidade pode enxergar e atirar em outra. No jogo, quando houver dúvida se um obstáculo impede a visão, pode-se lançar mão de uma régua ou de um barbante e “ligar” os centros dos hexágonos onde estão as peças de atacante e alvo. Os obstáculos são as edificações, as florestas e a colina.



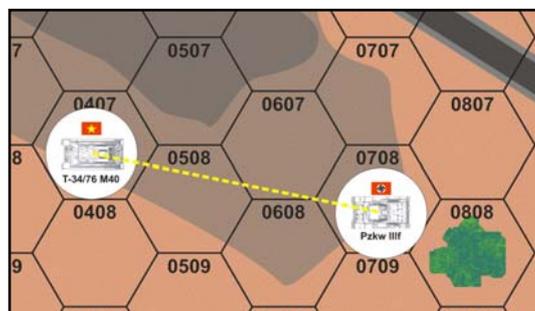
Caso a linha de visada passe por dentro de um hexágono de obstáculo, a linha de visada está obstruída e o tiro é impossível.

No exemplo, a linha de visada está bloqueada pela edificação do hex 0715. Caso a unidade russa estivesse no hex 1014, a linha de visada estaria desbloqueada.

Uma diferença de altitude entre terrenos de diferentes níveis também pode bloquear a linha de visada. Neste mapa, somente a colina possui 2 níveis acima do solo. Todas as edificações possuem apenas 1 andar e não é possível ocupar o “teto” delas.

No segundo exemplo a linha de visada entre os hexes 0407 e 0708 é livre. Caso a unidade alemã estivesse no hex 0807 ou 0707 a linha estaria bloqueada.

Em hexes adjacentes nunca há bloqueio de linha de visada.



6.2. Campo Minado

Quando um campo minado é sorteado para entrar no jogo, acontece automaticamente um ataque por campo minado. O hex onde entra o campo minado é o hex onde está localizada uma unidade alemã, seguindo a ordem de preferência:

- 1) A unidade se moveu
- 2) A unidade está num hex de estrada
- 3) A unidade é blindada
- 4) A unidade está mais ao norte do mapa

Uma vez encontrada a unidade, um marcado de campo minado é colocado no hexágono e ali permanece até o final da missão. Qualquer unidade que entrar neste hex sofre um ataque de campo minado.

Uma ataque por campo minado corresponde a um acerto automático, consultando-se diretamente a Tabela 5 de dano. Os ataques por minas têm redutor de -2 na Tabela 5.



7. Regras para dois jogadores

Algumas alterações são necessárias para um jogo entre dois jogadores.

A seqüência do jogo passa a ser:

- Escolha da Missão
- Turnos
 - Movimentação das unidades alemãs
 - Ataque alemão
 - Movimentação das unidades russas
 - Ataque russo
- Vitória

As regras de movimentação e ataque russos passam a ser exatamente iguais às alemãs.

As Tabelas 1, 2 e 3 não são utilizadas.





Missão 1 – “3 Tigres” – 1 jogador

1. *Descritivo:*

Em julho 1943, rumo à Kursk, unidades do 2ª Divisão Panzer SS “Das Reich” exploram o terreno, procurando uma passagem pelas linhas russas, próximo à aldeia de Kletsnovskaya. Você deve garantir a passagem pela ponte sobre o riacho, que abrirá um caminho para toda a Divisão.

2. *Unidades alemães:*

- 3 Tigres IE: Entram no turno 3;
- 3 Pzkw IIIf: Entram no turno 2;
- 1 Pzkw IIc: Entra no turno 1;

Entrada pelos Hexes 1224,1324,1424, 1524, à escolha do jogador.

3. *Prazo:*

A missão deve ser cumprida 11 turnos.

4. *Objetivos:*

Ocupar com uma unidade os hexágonos 0606, 1603 e 1008 até o 11º turno. Se ao final deste turno, pelo menos um destes hexágonos não contiver uma unidade alemã, os russos vencerão.

5. *Regras Especiais:*

- Joga-se a Tabela 1 duas vezes por turno.
- A partir do 6º turno, diminuir 20 pontos na Tabela 3.

6. *Modificadores:*

- Tabela 2: +1 até o turno 6.
- Tabela 2: Os resultados 9, 10 são considerados como 8.



Missão 2 – “Colina 41” – 1 jogador

1. *Descritivo:*

Em agosto 1942, rumo à Stalingrado, unidades do XIV Corpo Panzer devem tomar as posições que comandam o sul da pequena cidade de Vertyachi. Você deve garantir a posse da colina 41, que permitirá o bloqueio da estrada de acesso à parte sul da cidade.

2. *Unidades alemãs:*

- 3 Pzkw IVf2: Entram no turno 2;
- 2 Pzkw IIIf: Entram no turno 1;
- 1 Pzkw IIc: Entra no turno 3;

Entrada pelos Hexes 1915, 1916 e 1917, à escolha do jogador.

3. *Prazo:*

A missão deve ser cumprida 8 turnos.

4. *Objetivos:*

Ocupar com uma unidade os hexágonos 0403, 0606 e 0703 até o 8º turno. Se ao final deste turno, pelo menos um destes hexágonos não contiver uma unidade alemã, os russos vencerão.

5. *Regras Especiais:*

Joga-se a Tabela 1 uma vez por turno até o turno 4 (inclusive), a partir daí, duas vezes .

A partir do 6 turno inclusive, diminuir 20 pontos na Tabela 3.

Os russos já iniciam o jogo com as seguintes unidades posicionadas:

- Infantaria no hex 1009;
- Infantaria no hex 0310;
- Infantaria no hex 0715;
- AT-76mm no hex 1006.

6. *Modificadores:*

Tabela 2: Os resultados 9, 10 são considerados como 8.



Missão 3 – “Contra-ataque” – 1 jogador

1. *Descritivo:*

Janeiro 1945. Um contra-ataque do IV Exército Panzer a nordeste de Breslau, deve ser levado a termo no flanco do 3º Exército de Tanques de Guardas, para desviar a ponta de lança russa e manter a linha do rio Oder.

2. *Unidades alemãs:*

- 4 Infantarias: Entram no turno 1;
- 2 Pzkw IIc: Entram no turno 5;
- 3 Pzkw IIIf: Entram no turno 6;
- 2 Panteras: Entram no turno 7;
- 1 Tigre II B: Entra no turno 7;

Entrada por qualquer hex da linha XX01, à escolha do jogador.

3. *Prazo:*

A missão deve ser cumprida 15 turnos.

4. *Objetivos:*

Sair com pelo menos 4 unidades pela linha XX24 do Mapa.

5. *Regras Especiais:*

Joga-se a Tabela 1 somente a partir do turno 6 (inclusive), duas vezes. Somar 20 pontos na Tabela 3.

Os russos já iniciam o jogo com as seguintes unidades posicionadas:

- 4 Infantarias nos hexes 0403, 1403, 0802 e 1606;
- 2 ATs-76mm nos hexes 0707 e 1310;
- 1 AT-100mm no hex 0916;
- Campo Minado em 0103, 0703, 0704, 1203 e 1903.

6. *Modificadores:*

Tabela 2: Os resultados 9 “Campo Minado” e 10 “Sherman M4 A2” não são considerados.



Missão 4 – “Gancho de Esquerda” – 1 jogador

1. *Descritivo:*

Em agosto 1944, em algum lugar perto da cabeça de ponte russa na Polônia em Magnuszew. Você foi escalado para proteger a ala esquerda de um contra-ataque visando jogar os russos para o outro lado do rio Vístula.

2. *Unidades alemãs:*

- 3 Pzkw IV f2: Entram no turno 1;
- 3 Tigres IE + 1 Tigre IIB: Entram no turno 2;
- 3 Panteras D: Entram no turno 3;

Entrada por qualquer hex de 0111 até 0119, à escolha do jogador.

3. *Prazo:*

A missão deve ser cumprida 8 turnos.

4. *Objetivos:*

Manter as pontes dos hexes 0310 e 1009 livre de unidades russas, com uma unidade alemã a até três hexes de distância, com linha de visada livre. Sair com pelo menos 4 unidades pelo hex 1424 do Mapa.

5. *Regras Especiais:*

Joga-se a Tabela 1 duas vezes, à partir do turno 3 (inclusive). Somar +1 na Tabela 2. Somar 20 pontos na Tabela 3.

Os russos já iniciam o jogo com as seguintes unidades posicionadas:

- 2 Infantarias nos hexes 0715 e 0808;
- 1 IS-2 M44 em 1406;
- 1 KV-85 em 1022.

6. *Modificadores:*

Tabela 2: Os resultados 9 “Campo Minado” e 10 “Sherman M4 A2” não são considerados.



Missão 5 – “Uma ponte perto de Korsun” – 2 jogadores

1. *Descritivo:*

Choque em Korsun.

2. *Unidades alemãs:*

- 4 Pzkw IIIf. Entram no turno 1;
- 2 Pzkw IVf2. Entram no turno 2
- 2 Panteras. Entram no turno 2;
- 2 Tigre IE. Entram no turno 3;

Entrada por qualquer hex de 0102 até 0107, à escolha do jogador.

3. *Unidades russas:*

- 5 T34/76 M40. Entram no turno 1;
- 3 KV-1 M41. Entram no turno 2
- 2 KV-85. Entram no turno 3;

Entrada por qualquer hex de 1324 até 1924, à escolha do jogador.

4. *Prazo:*

A missão deve ser cumprida 10 turnos.

5. *Objetivos:*

Cada unidade inimiga destruída vale 1 ponto de vitória. O último jogador a passar pelos hexes 1009 e 0815, ganham 1 ponto de vitória cada. Vence quem obtiver mais pontos de vitória ao final do décimo turno.

6. *Regras Especiais:*

A batalha é noturna. A visada está limitada a até 7 hexes de distância. Além deste limite as unidades não se vêem.

7. *Modificadores:*

Tabela 2

Dado	Unidade Russa
até 2	Infantaria
3	AT 76mm
4	AT 100mm
5	BT-5 M34
6	T-26 M33
7	KV-1 M41
8	T-34/76 M40
9	Campo Minado*
9	KV-85*
10 ou mais	IS-2 M44*
10 ou mais	Sherman M4 A2*

Tabela 1

Dado	Unidade Russa
até 4	Nenhuma
5 ou 6	1 unidade com modificador 0
7 ou 8	1 unidade com modificador +1
9	2 unidades com modificador 0
10 ou mais	1 unidade com modificador +2

* Dependendo do cenário

Tabela 3

Dado	Infantaria, AT	Blindados
	HEX	HEX
até 05	1006	1605
06 até 10	1704	0704
15 até 20	1505	0705
21 até 25	0906	1105
26 até 30	0606	1506
31 até 35	1507	1007
36 até 40	0507	0307
41 até 45	1107	0507
46 até 50	0608	0712
51 até 55	0708	1113
56 até 60	1009	0313
61 até 65	0210	0714
66 até 70	1212	0614
71 até 75	1615	0616
76 até 80	0715	1516
81 até 85	0916	1917
86 até 90	0519	1117
91 até 95	0720	0618
96 ou mais	0921	1820



Tabela 4

Alemães

Atacantes \ Alvos	Tigre IE	Tigre IIB	Pzkw IIc	PzKw IIIf	Pzkw IVf2	Pantera D	Infantaria
T-34/76 M40	35	39	21	25	30	32	14
KV-1 M41	30	33	18	21	26	27	12
BT-5 M34	50	55	30	35	43	45	20
IS-2 M44	32	36	20	23	28	29	13
KV-85	30	33	18	21	26	27	12
Sherman M4A2	40	44	24	28	34	36	16
T-26 M33	45	50	27	32	39	41	18
AT-100mm	50	55	30	35	43	45	20
AT-76mm	50	55	30	35	43	45	20
Infantaria	50	55	30	35	43	45	20

Valor máximo do resultado do dado (mais modificadores) vezes a distância em hexes para acertar o alvo

Russos

Atacantes \ Alvos	T-34/76 M40	KV-1 M41	BT-5 M34	IS-2 M44	KV-85	Sherman M4A2	T-26 M33	AT-100mm	AT-76mm	Infantaria
Tigre IE	35	32	25	42	44	32	21	41	39	14
Tigre IIB	30	27	21	36	38	27	18	35	33	12
Pzkw IIc	50	45	35	60	63	45	30	58	55	20
PzKw IIIf	45	41	32	54	57	41	27	52	50	18
Pzkw IVf2	40	36	28	48	50	36	24	46	44	16
Pantera D	37	34	26	45	47	34	23	43	41	15
Infantaria	50	45	35	60	63	45	30	58	55	20

Valor máximo do resultado do dado (mais modificadores) vezes a distância em hexes para acertar o alvo



Tabela 5

Dado	Blindados Pesados	Blindados Médios	Blindados leves	Infantaria e ATs
<i>Alvo</i>	<i>Tigre I, Tigre II, KV-1, KV-85, IS-2</i>	<i>Pzkw III, Pzkw IV, Sherman, T-34, Pantera</i>	<i>BT-5, T-26, Pzkw II</i>	<i>Infantaria, AT-76mm, AT-100mm</i>
1 ou menos	Nada acontece	Nada acontece	Nada acontece	Nada acontece
2	Nada acontece	Desabilitado por 1 turno	Desabilitado por 1 turno	Desabilitado por 1 turno
3	Desabilitado por 1 turno	Suspensão Danificada*	Suspensão Danificada*	Desabilitado por 1 turno
4	Suspensão Danificada*	Suspensão Danificada*	Suspensão Danificada*	Desabilitado por 2 turnos
5	Suspensão Danificada*	Desabilitado por 2 turnos	Desabilitado por 2 turnos	Desabilitado por 2 turnos
6	Desabilitado por 2 turnos	Arma Principal Danificada	Arma Principal Danificada	Arma Principal Danificada
7	Arma Principal Danificada	Arma Principal Danificada	Destruído	Destruída
8	Arma Principal Danificada	Destruído	Destruído	Destruída
9	Destruído	Destruído	Destruído	Destruída
10 ou mais	Destruído	Destruído	Destruído	Destruída

* Para jogo solo o dano em unidades russas deve ser convertido para "Desabilitado por 1 turno"

*Tabela 7*

Tipo de Terreno	Movimentação Infantaria	Movimentação Blindados
Aberto	1	1
Floresta	1	Proibido
Colina	1	2* ou 1
Edificação	1	Proibido
Pântano	1	Proibido
Pontes	1	1
Estrada	1	1/2
Rio	Proibido	Proibido

*Se for subir a colina

Tabela 8

RUSSOS	Movimentação
T-34/76 M40	3
KV-1 M41	1
BT-5 M34	4
IS-2 M44	2
KV-85	1
Sherman M4A2	3
T-26 M33	4
AT-100mm	0
AT-76mm	0
Infantaria	1

ALEMÃES	Movimentação
Tigre IE	2
Tigre IIB	2
Pzkw IIc	4
PzKw IIIf	3
Pzkw IVf2	3
Pantera D	3
Infantaria	1



Tabela 6

Blindados		Modificador de Acerto
Ataque	+2	Se o blindado atacante se movimentou neste turno
	+1	Se o blindado é russo e "entrou" neste turno*
	+3	Se a arma principal foi danificada (por marcador)
Defesa	+2	Se o blindado alvo se movimentou neste turno
	-1	Se o alvo se movimentou e a suspensão está danificada (por marcador)
ATs		Modificador de Acerto
Ataque	-2	Se é o primeiro ataque no jogo
	+3	Se a arma principal está danificada (por marcador)
Defesa	+2	Se o AT estiver defendendo em floresta ou pântano
	+3	Se o AT estiver defendendo em uma edificação
Infantaria		Modificador de Acerto
Ataque	-2	Se o ataque partir de uma floresta
	-3	Se o ataque partir de uma edificação
	+2	Se a arma principal está danificada (por marcador)
Defesa	+3	Se a infantaria estiver defendendo em floresta ou pântano
	+4	Se a infantaria estiver defendendo em uma edificação
Blindados		Modificador de Dano
Dado	-2	Ataque por Minas Terrestres, Arma Principal Danificada
	-1	Ataque por BT-5, T-26, Pzkw II e Infantaria
	+0	Ataque por Pzkw III, Pzkw IV, Sherman, T-34
	+1	Ataque por ATs, ataque por "overrun", KV-1, Pantera
	+2	Ataque por Tigre I, Tigre II, KV-85, IS-2

* Caso exista um jogador russo, ignorar.

