

BATALHA DE MONTE CASSINO

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 entrencharam 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 vários e frustrantes ataques, os aliados decidiram lançar a “Operação Shingle”, o desembarque em Ânzio, atrás das linhas alemãs e próximo a Roma. No entanto, apesar de surpreender os alemães, as tropas desembarcadas foram rapidamente detidas e não lograram romper o impasse na Itália.

Por um lado, os aliados tinham pressa em capturar Roma devido à proximidade do “Dia-D” que fatalmente desviaria recursos do Mediterrâneo para a França. Suas tropas estavam cansadas e a grande superioridade blindada aliada perdia o seu valor nos terrenos montanhosos da Itália.

Por outro lado, os alemães sabiam que a guerra de atrito favorecia aos aliados, devido à sua maior capacidade de repor suas perdas. Além disso, havia a necessidade de enviar tropas para outros teatros de operações. A seu favor, eles tinham o terreno, suas unidades de elite e as suas fortificações.

O inevitável aconteceu: a 18/05/44, Monte Cassino caiu para o 2º Corpo polonês 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 816 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 164 peças (excetuando-se marcadores), sendo 62 alemãs, 30 americanas, 29 britânicas, 16 francesas¹, 7 canadenses, 6 indianas, 6 polonesas, 3 neozelandesas, 3 italianas pró-aliados² e 2 sul-africanas. 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, surgiu a Itália Cobeligerante, ao lado dos aliados.



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 três unidades, mas há exceções.

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.

OBSERVAÇÃO:

+ A unidade de artilharia ferroviária alemã tem o seu alcance circunscrito num círculo ao invés de em um quadrado, como as demais unidades de artilharia. Isto serve para lembrar que ela não pode ser utilizada na “Fase de Combate” aliada.

A unidade do exemplo é a 139ª Brigada (X) da 46ª Divisão de Infantaria britânica (cor rosa). Ela tem poder de ataque 3, 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 20 na parte superior do tabuleiro, cada turno representando uma semana do período de 22/01/44 (início da “Operação Single”) a 05/06/44 (conquista de Roma).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 e de 1 a 4 na parte inferior do tabuleiro. Nesta simulação, ambos os contendores 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 alemão, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” alemã; em seguida, vem a “Fase de Combate” alemã, quando o jogador alemão executa os ataques contra as unidades aliadas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” aliada, quando o jogador aliado move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” aliada, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” aliada. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequência.

OBSERVAÇÃO:

+ No 1º turno, antes do jogador alemão iniciar a sua movimentação, é preciso resolver o ataque que a 36ª Divisão de Infantaria americana realizou pouco antes do desembarque em Anzio. Ambos os contendores podem utilizar seus pontos de Poder Aéreo referentes ao 1º Turno.

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 (4-4-12) sai de Minturno (hexágono 2224), move-se por estrada até Terracina ($8 \times 1/2 = 4$ pontos), segue para o norte por dois hexágonos de montanha ($2 \times 3 = 6$ pontos), entra no hexágono de terreno aberto ao norte (1 ponto) e segue por estrada por dois hexágonos cruzando o rio Sacco ($2 \times 1/2 = 1$), totalizando $4 + 6 + 1 + 2 = 12$. 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.
- + Unidades blindadas não podem transitar em hexágonos de montanha nem pântano, exceto por estradas.

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 alemã ocupando um hexágono de montanha engajada com uma unidade aliada em terreno aberto. A unidade alemã não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (montanha) em relação ao aliado (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 pelas bordas Oeste e Norte e os reforços aliados entram pelas bordas Sul, Leste ou em Ânzio (hexágono 0420). Ao entrar no tabuleiro, eles devem pagar, pelo primeiro hexágono que ocupar, o custo da mesma em pontos de movimentação. Unidades de reforço também podem fazer uso da ferrovia (V.10.0). Se, ao entrar, o primeiro hexágono for adjacente a uma unidade inimiga, a unidade poderá engajar.

OBSERVAÇÃO:

+ O número de peças aliadas na região de Ânzio (sem contato terrestre com o restante do 15º Grupo de Exércitos) não pode ultrapassar a 20 (vinte).

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 Leste e Sul e também por Ânzio, podendo retornar por outra das bordas permitidas ou Ânzio pelo menos dois turnos após a retirada. Unidades alemãs e aliadas podem recuar pelas bordas Oeste ou Norte, mas não podem retornar ao tabuleiro, enquanto unidades alemãs que recuam pelas bordas Sul ou Leste são consideradas destruídas. Além disso, algumas unidades devem ser retiradas do tabuleiro, a menos que estejam cercadas (são retiradas assim que forem liberadas):

- Divisão Panzer Herman Göring (HG) alemã – 7º Turno (retorna intacta no 18º Turno);
- 504º Regimento PQD americano – 9º Turno;
- 56ª Divisão de Infantaria britânica – 11º Turno;
- 35º Regimento Panzergrenadier SS alemã – 13º Turno.
- 5ª Divisão de Infantaria britânica – 19º Turno.

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 sequência 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”.

OBSERVAÇÕES:

+ As divisões blindadas britânicas e da Commonwealth, as divisões polonesas, as divisões alemãs 3ª, 15ª, 29ª e 90ª *Panzergranadiere*n, a 5ª de montanha, a 114ª Ligeira e a 715ª têm apenas dois regimentos/brigadas cada e têm direito a esse bônus.

+ A 1ª Força de Serviços Especiais não é uma divisão e, portanto, não faz jus a esse bônus.

+ A 362ª Divisão alemã não está completa no jogo e, portanto, não faz jus a esse bônus.

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 Intacta. 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 Intacta. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono.

ARB - Ataque Recua com Baixas. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas sofre baixas (a critério do jogador atacante).

AE - Ataque Eliminado. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas é eliminada (a critério do jogador atacante).

EMP - Empate. O jogador defensor elimina uma ou mais peças, à sua escolha; soma-se o poder de defesa das unidades eliminadas e o ataque perde, no mínimo, igual número em pontos de poder de ataque em unidades eliminadas (a critério do jogador atacante). As peças defensoras que restarem são obrigadas a recuar.

IMP - Impasse. Todas as unidades, tanto defensoras quanto atacantes, permanecem onde estão.

5.2 - Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor ou avançar um hexágono a mais, dependendo do tipo da unidade atacante; as unidades motorizadas (blindadas e infantaria motorizada) podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria, engenharia, paraquedistas e montanhistas) apenas um (artilharia 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, ambos os contendores possuem poder aéreo: os aliados contam com 60 pontos e os alemães, 4 pontos por toda a partida.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os contendores possuem marcadores de Poder Aéreo no tabuleiro e duas pecinhas marcadas “X10” e “X1” (o alemão tem apenas uma “X1”). Ao começar o turno, ambos colocam 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, exceto rio) 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. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

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

OBSERVAÇÃO:

+ A Divisão Panzer Herman Göring (HG) é retirada no 7º turno para descanso e recuperação. Ela retorna no 18º Turno com todas as peças porventura com baixas ou eliminadas recuperadas.

8.0 – ARTILHARIA:

Existem diversos tipos de artilharia nessa simulação: comum (de campanha), mecanizada, lança-foguetes e ferroviária. As unidades de artilharia comum e lança-foguetes movem-se como unidades de infantaria comum, a mecanizada move-se como uma unidade blindada e a ferroviária só pode se mover através das ferrovias. Todas elas têm 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 fortificação) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades britânicas de artilharia 3-1-6 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 (2x3) e o índice de vulnerabilidade será 3 (1 + 2). Portanto, o ataque terá valor 18 (6x3). 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.
- + A unidade de artilharia ferroviária alemã não pode ser utilizada na “Fase de Combate” aliada (isto é assinalado na peça com o número do alcance circunscrito num círculo).

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 neles, e artilharia ferroviária, que só pode se mover em hexágonos de ferrovia.

10.0 – FERROVIAS:

Ambos os contendores podem utilizar as ferrovias no tabuleiro. Para usá-las, uma unidade tem que começar a sua Fase de Movimentação num hexágono de ferrovia (ou fora do tabuleiro) e não poderá sair da ferrovia nesse turno, nem engajar. Ao usar a ferrovia, ignora-se o poder de movimentação da(s) unidade(s), podendo se mover por até 30 hexágonos.

11.0 – FORTIFICAÇÕES:

No tabuleiro está marcada a linha fortificada “Gustav”. As fortificações não afetam a movimentação de nenhum dos contendores, mas dão ao jogador alemão uma coluna a mais à esquerda na “Tabela de Efeitos do Combate” do que o terreno já oferece.

OBSERVAÇÕES:

- + Esse benefício só é válido se TODAS as unidades aliadas atacantes estiverem atacando através da fortificação.
- + Apenas o jogador alemão conta com esse benefício.

12.0 – APOIO NAVAL:

O jogador aliado conta com um poderoso apoio naval que se traduz em que ele tem um bônus de uma coluna à esquerda na “Tabela de Efeitos de Combate” em qualquer ataque alemão em que o defensor aliado esteja dentro do perímetro do 6º Corpo em Ânzio. Esse bônus não é válido para ataques aliados.

13.0 – CONDIÇÕES CLIMÁTICAS:

No início de cada turno (a partir do 2º, inclusive), joga-se um dado: caindo um número par, o tempo é bom, com Poder Aéreo e movimentação normais; caindo um número ímpar, o tempo é ruim, com o Poder Aéreo de ambos os contendores reduzido à metade e o custo de movimentação de todos os terrenos (exceto estradas), passando a ser ½ ponto mais caro.

14.0 – PREPARAÇÃO:

As forças aliadas que se batiam na Itália estavam subordinadas ao 15º Grupo de Exércitos (General Sir Harold R. L. G. Alexander), o qual contava com o 5º Exército americano (General Mark Wayne Clark) e o 8º Exército britânico (General Sir Oliver W. H. Leese). Esses exércitos distribuíam entre si tropas americanas, britânicas, francesas, da Commonwealth, polonesas, etc. Junto à costa estava o 10º Corpo de Exército britânico, formado pelas 5ª, 46ª e 56ª Divisões de Infantaria; à sua direita estava o 2º Corpo de Exército americano, formado pelas 34ª e 36ª Divisões de Infantaria; em seguida, havia o Corpo Expedicionário Francês (CEF), formado pela 2ª Divisão marroquina e pela 3ª Divisão argelina; prosseguindo, havia o 13º Corpo de Exército britânico, com a 2ª Divisão neozelandesa, a 4ª Divisão indiana e a 78ª Divisão britânica; mais ao Norte estava o 5º Corpo de Exército britânico, formado pela 1ª Divisão canadense e a 8ª Divisão indiana. Enquanto isso, o 6º Corpo americano, formado pela 1ª Divisão britânica e a 3ª Divisão americana, desembarcavam em Ânzio, visando romper o impasse na frente da Linha Gustav.

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 (General Friedrich A. E. Von Mackensen) controlava o Norte da Itália e logo se envolveria na batalha pela cabeça de praia de Ânzio, o 10º (General Heinrich G. O. R. Von Vietinghoff) defendia a Linha “Gustav” com dois Corpos de Exércitos. À direita estava o 14º Corpo Panzer, formado pelas divisões 94ª de Infantaria, 29ª Panzergrenadier, 15ª Panzergrenadier, 44ª de Infantaria e 5ª de Montanha; à sua esquerda estava o 76º Corpo Panzer, que contava com as divisões 1ª de Paraquedistas, 26ª Panzer, 305ª e 344ª de Infantaria. Em reserva estavam a 4ª Divisão de Paraquedistas, a 90ª Divisão Panzergrenadier e a Divisão Panzer Herman Göring. Esta era a situação a 22/01/44.

14.1 – 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: DB – Divisão Blindada; DI – Divisão de Infantaria; DM – Divisão de Montanha; DMtz – Divisão Motorizada; DPz – Divisão Panzer; DPzGr – Divisão Panzergrenadier; RArt – Regimento de Artilharia; RI – Regimento de Infantaria; RM – Regimento de Montanha; RPQD – Regimento Paraquedista; RPzGr – Regimento Panzergrenadier; GEC – Grupo de Engenharia de Combate; BPz – Batalhão Panzer; Bgda – Brigada; Blda(o) – Blindada(o); Mtz – Motorizada; Regto – Regimento; PQD – Paraquedista.

14.1.1 – Colocação Inicial Aliada: A maioria das unidades aliadas é posicionada nos bivaques dos Corpos de Exército, com exceção de algumas unidades assinaladas conforme a relação a seguir:

- Bivaque do 2º Corpo de Exército – 34ª DI, CCB da 1ª DB, 2º Grupamento Bldo, 1108º GEC e RArt do 2º Corpo (II Corpo).
- Bivaque do 5º Corpo de Exército – 8ª DI indiana, 2ª Bgda de infantaria canadenses, 3ª Bgda de infantaria canadense (com baixas), 2ª Bgda PQD e Bgda de Artilharia do 5º Corpo (V Corpo).
- Bivaque do 6º Corpo de Exército – 1ª DI britânica, 3ª DI americana, 179º RI americano, 504º RPQD, 6615º Regimento de Rangers e 2ª Brigada de Commandos.
- Bivaque do 10º Corpo de Exército – 46ª DI e Bgda de Artilharia 10º Corpo (X Corpo).
- Bivaque do 13º Corpo de Exército – 2ª DI neozelandesa, 4ª DI indiana, 78ª DI e Bgda de Artilharia 13º Corpo (XIII Corpo).
- Bivaque do Corpo Expedicionário Francês (CEF) – 2ª DI marroquina, 3ª DI argelina, 1º, 3º e 4º RM e RArt do CEF.
- Sant’Ângelo (Hexágono 2421) – 36ª DI americana.
- Minturno (Hexágono 2224) – 5ª DI britânica.
- Hexágono 2323 – 56ª DI britânica.
- Ortona (Hexágono 3303) – 1ª Bgda de infantaria canadense e 1ª Bgda Blda canadense (ambas com baixas).

- Livre no bivaque do 10º Corpo ou 2º Corpo ou CEF – RArt 5º Exército.
- Livre no bivaque do 5º Corpo ou 13º Corpo – 5ª DB canadense, Bgda de Artilharia do 1º Corpo canadense (I Corpo) e Bgda de Artilharia do 8º Exército.

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

- Avezzano (Hexágono 1709) – 1º RPQD;
- Hexágono 3102 – 3º e 4º RPQD;
- Hexágono 2517 – 8º RPzGr;
- Arce (Hexágono 1818) – 29º RPzGr;
- Roma (Hexágono 0212) – 11º RPQD;
- Hexágono 2418 – 5ª DM;
- Hexágono 2321 – 15ª DPzGr e 211º RI;
- Pescara (Hexágono 3002) – 26ª DPz;
- Hexágono 2222 – 29ª DPzGr;
- Hexágono 2219 – RI HD;
- Hexágono 2319 – 131º e 132º RI;
- Hexágono 2220 – 191º e 194º RI;
- Valmontone (Hexágono 0815) – 200º RPzGr;
- Gaeta (Hexágono 1824) – 361º RPzGr;
- Hexágono 2122 – 94ª DI;
- Hexágono 3005 – 576º e 577º RI;
- Hexágono 2807 – 578º RI;
- Hexágono 2910 – 754º RI;
- Hexágono 2912 – 755º RI;
- Hexágono 2815 – 756º RI;
- Hexágono 2616 – RI Bode;
- Pontecorvo (Hexágono 2021) – DPz Herman Göring;
- Frascati (Hexágono 0513) – RArt 1º Corpo PQD;
- Hexágono 2119 – RArt 14º Corpo Panzer;
- Chieti (Hexágono 2903) – RArt 76º Corpo Panzer;
- Hexágono 2221 – 5ª Bgda Nebelwerfer (lança-foguetes);
- Livre – RArt 10º Exército.

14.1.3 – Reforços Aliados: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, sempre pelas bordas Leste e Sul ou por Ânzio (0420):

- 1º Turno – CCA 1ª DB e 157º RI, ambos americanos.
- 2º Turno – CCR 1ª DB, 180º RI; RArt do 6º Corpo (VI Corpo), americanos, e 4º Regto Bersaglieri, italiano.
- 3º Turno – 88ª DI e 1ª FSE, ambos americanos.
- 4º Turno – 4ª DM marroquina.
- 5º Turno – 4ª DI britânica.
- 6º Turno – 3ª e 5ª DI polonesas.
- 8º Turno – 18ª Bgda britânica; RArt do Corpo polonês.
- 9º Turno – 6ª DB britânica.
- 10º Turno – 85ª DI americana; RFN San Marco italiano.
- 12º Turno – 1ª DMtz francesa; 2ª Bgda Blda polonesa; 68º RI italiano.
- 14º Turno – 7ª Bgda Blda britânica.
- 15º Turno – 12ª Bgda Mtz sul-africana.
- 16º Turno – 11ª Bgda Blda sul-africana.
- 17º Turno – 25ª Bgda Blda britânica.

14.1.4 – Reforços Alemães: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, sempre pelas bordas Oeste e Norte, a escolha do jogador alemão:

- 1º Turno – 65ª DI; 35º RPzGr SS; RArt 51º Corpo.
- 2º Turno – 715ª DI, 10º e 12º RPDQD, 1028º RMtz; RArt 14º Exército.
- 3º Turno – 92ª DI; 114ª DLIg; RMtz Lehr; 508º BPz.
- 4º Turno – 955º e 956º RI; 725º BArt Ferroviário.

- 5º Turno – 1027º RMTz.
- 18º Turno – DPz Hermann Göring.

14.2 – Objetivos → O objetivo dos aliados é romper a “Linha Gustav”, penetrar no vale do Liri, alcançar a cabeça de praia de Anzio e abrir caminho para Roma. O objetivo alemão, obviamente, é impedir isso. Ao fim do jogo, o jogador alemão deve eliminar 1/3 de suas baixas, arredondando para baixo. Ambos os contendores contam os seguintes pontos por cada um dos objetivos abaixo em seu poder:

14.2.1 – Objetivos Aliados:

- Roma* – 100 pontos;
- Monte Cassino – 50 pontos;
- Valmontone – 30 pontos;
- Cisterna – 20 pontos;
- Unidade alemã destruída – 2 pontos.

14.2.2 – Objetivos Alemães:

- Roma* – 50 pontos;
- Monte Cassino – 40 pontos;
- Anzio – 30 pontos;
- Pescara – 30 pontos;
- Valmontone – 30 pontos;
- Cisterna – 20 pontos;
- Sulmona – 20 pontos;
- Unidade aliada destruída – 5 pontos.

* - Os dois hexágonos ocupados

OBSERVAÇÃO:

+ O jogador alemão perde 40 pontos se houver combates em qualquer um dos hexágonos de Roma. Entende-se que o combate ocorre no hexágono ocupado pelo defensor.

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	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
Floresta	2	3	1 Coluna
Pântano	2	2-PROIBIDO	1 Coluna
Rio	1	2	2 Colunas
Acidentado	2	2	1 Coluna
Montanha	2-3	3-PROIBIDO	3 Colunas
Cume	PROIBIDO	PROIBIDO	---
Estrada	1	0,5	---
Ferrovia	30 hexágonos	30 hexágonos	---
Fortificação	---	---	+ 1 Coluna
Bivaques	---	---	---
Lago	PROIBIDO	PROIBIDO	---
Mar	PROIBIDO	PROIBIDO	---

TABELA DE BOMBARDEIO:

	1 - 12	13 - 24	25 - 36	37 - 48	49 - 60	61 - ∞
2-12	DB	DB	DB	DB	D2B	D2B
3-11	DÍ	DB	DB	DB	DB	D2B
4-10	DÍ	DÍ	DB	DB	DB	DB
5-9	DÍ	DÍ	DÍ	DB	DB	DB
6-8	DÍ	DÍ	DÍ	DÍ	DB	DB
7	DÍ	DÍ	DÍ	DÍ	DÍ	DB

DI - Defesa Intacta

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

D2B - Defesa sofre Duas Baixas (Duas unidades defensoras, à escolha do seu jogador, sofre uma baixa).

TABELA DE VULNERABILIDADE

TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Infantaria Motorizada, Montanhistas, Rangers, Commandos, Paraquedistas, Fuzileiros Navais e Engenharia.	1	2
Blindados e Artilharia Mecanizada.	2	1
Artilharia, Lança-foguetes e Artilharia Ferrovária	2	2

7-4-12	7-4-12	6-4-12	4-4-6	4-4-6	4-4-6	3-4-6	3-4-6	3-4-6	3-4-6	3-4-6	3-4-6
4-4-6	4-4-6	4-4-6	3-4-6	3-4-6	3-4-6	3-4-6	3-4-6	3-4-6	4-3-7	4-3-7	5-4-12
4-4-7	4-3-7	1-2-6	3-1-6	3-1-6	4-1-5	4-4-6	4-4-6	4-4-6	4-4-6	4-4-6	4-4-6
4-4-6	4-4-6	4-4-6	7-4-12	4-4-12	4-4-6	4-4-6	4-4-6	4-4-6	4-4-6	4-4-6	4-3-7
4-4-6	4-4-6	4-4-6	4-3-7	3-4-6	6-4-12	5-5-8	3-1-6	3-1-6	3-1-6	4-1-5	3-1-6
4-4-10	4-4-10	4-4-10	4-4-6	4-4-6	4-4-6	4-4-6	4-4-6	4-4-6	4-4-6	4-4-6	4-4-6
3-3-7	3-3-7	3-3-7	3-4-6	3-4-6	3-4-6	6-4-12	4-4-12	5-4-12	3-1-6	6-4-12	4-4-12
4-4-6	4-4-6	3-4-6	3-4-6	3-4-6	3-4-6	4-4-6	4-4-6	4-4-6	4-4-6	5-4-12	3-1-6
6-4-12	4-4-6	4-4-6	2-3-6	2-3-6	2-4-6						

4-4-7	4-4-7	4-4-7	4-4-15	4-4-15	3-4-7	3-4-7	3-4-7	3-4-7	3-4-7	4-4-15	4-4-15
7-5-15	4-4-15	4-4-15	5-5-15	5-5-15	3-4-6	3-4-6	3-4-6	2-4-6	2-4-6	2-4-6	4-4-15
2-4-6	2-4-6	2-4-6	4-4-15	4-4-15	1-3-6	1-3-6	2-3-6	2-3-6	2-3-6	2-4-7	2-4-7
2-4-6	2-4-6	2-4-6	2-4-6	2-4-6	2-4-6	2-4-6	2-4-6	2-4-6	1-3-5	1-3-5	3-1-5
7-5-15	4-4-15	4-4-15	3-4-15	2-4-15	2-4-15	1-3-6	5-5-8	2-1-5	2-1-5	2-1-10	2-1-10
2-1-8	3-1-0										

--	--	--	--



SOMNIUM

www.clubesomnium.org

Monte Carlo

EAL

Turnos

1

2

3

4

5

6

7



Assalto

INHA GUSTAV

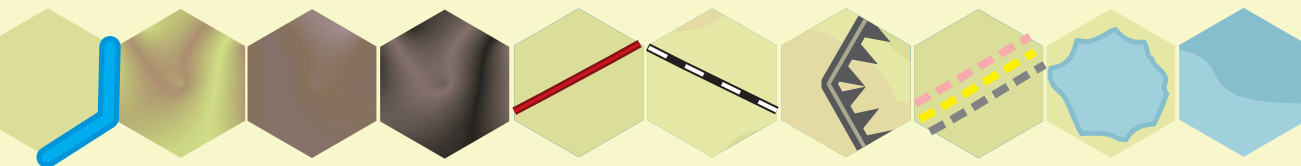
TIPOS DE TERRENO



	Aberto	Cidade	Floresta	Pântano
Movimento	1	1	2-3	2-X
Combate	---	2 colunas*	1 coluna	1 coluna 2

* Dependendo do terreno onde esteja ** O número de colunas do terreno onde está a fortificação M





Rio	Acidentado	Montanha	Cume	Estrada	Ferrovia	Fortificação	Bivaques	Lago	Mar
1-2	2	2-3-X	X	1-1/2	30 hex.	---	X	X	X
colunas	1 coluna	3 colunas	X	---	---	+1**	X	X	X

AIS UMA coluna

15

16

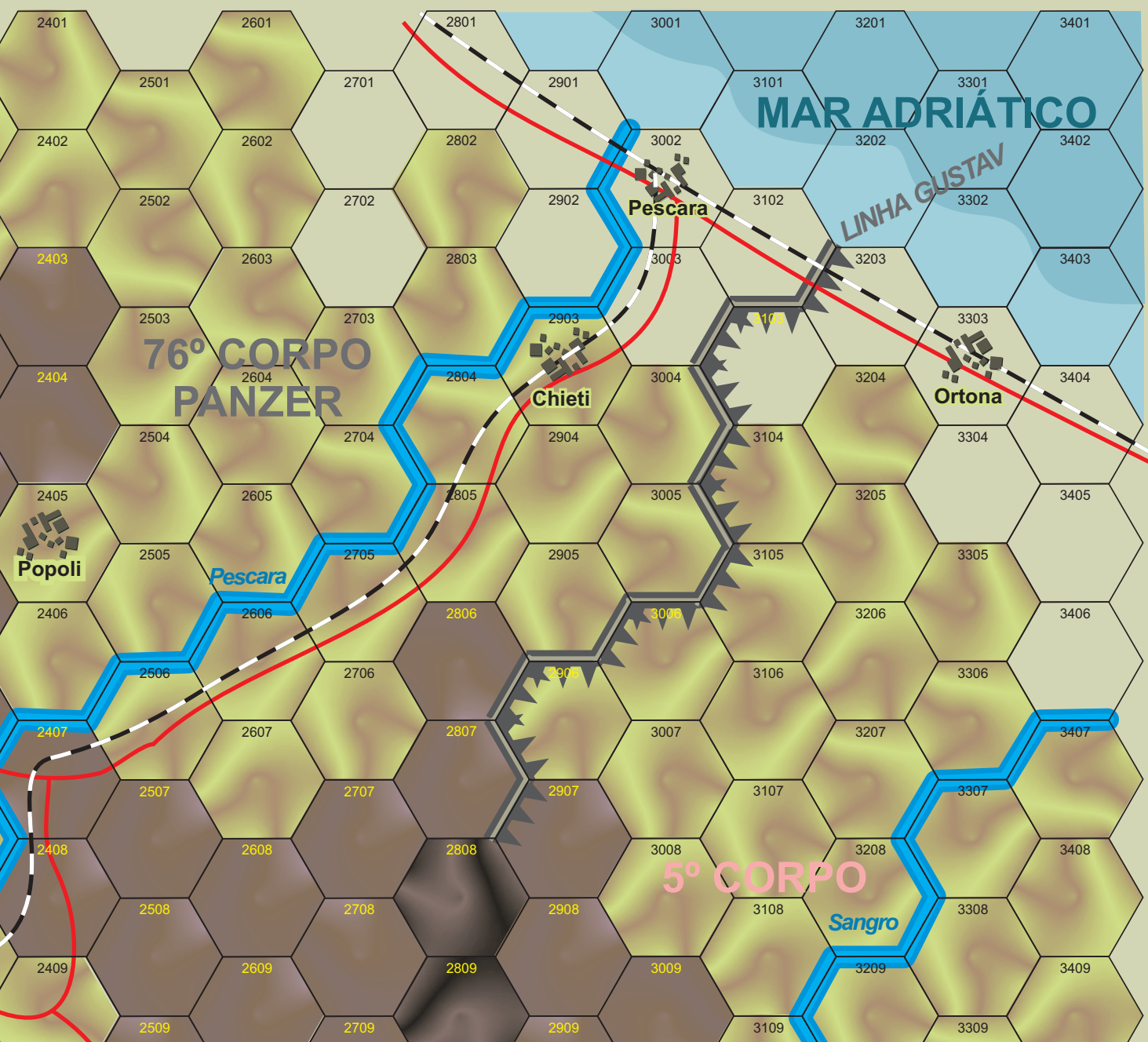
17

18

19

R

20







Avezzano

Subiaco

Sora

Frosinone

Arce

Ceprano

Terracina

Formia

Atina

Monte Cassino

Piedimonte

Cassino

14° CORPO PANZER

Montanhas Aurunci

Liri

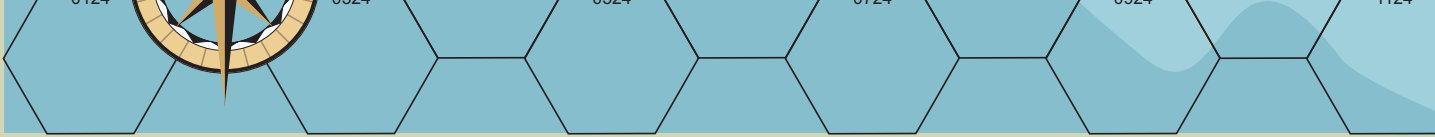
Sacco

Liri

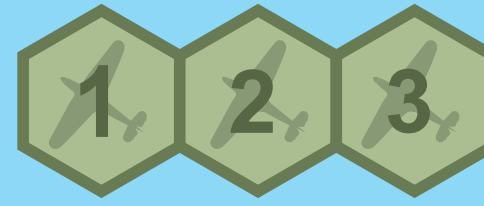
Gari

Garigliano





Marcador de Poder A





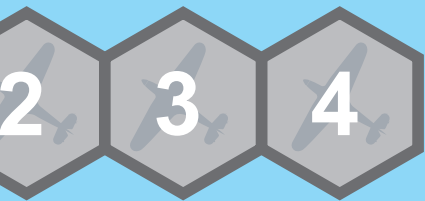
Aéreo - Aliados



Marcador



de Poder Aéreo - Eixo





SOMNIUM
www.clubesomnium.org

Monte Cassino

E A LINHA GUSTAV

TIPOS DE TERRENO

	Aberto	Cidade	Floresta	Pântano	Rio	Acidentado	Montanha	Cume	Estrada	Ferrovias	Fortificação	Bivaches	Lago	Mar
Movimento	1	1	2-3	2-X	1-2	2	2-3-X	X	1-1/2	30 hex.	---	X	X	X
Combate	---	2 colunas*	1 coluna	1 coluna	2 colunas	1 coluna	3 colunas	X	---	---	+1**	X	X	X

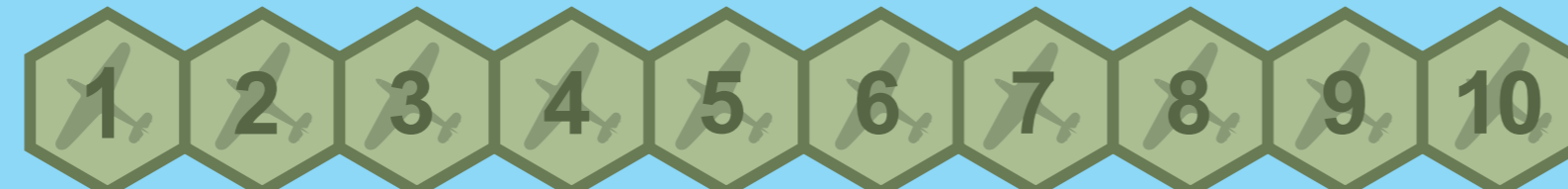
* Dependendo do terreno onde esteja ** O número de colunas do terreno onde está a fortificação MAIS UMA coluna

Turnos

1	2	3	4	5	6	7 _R	8	9 _R	10	11 _R	12	13 _R	14	15	16	17	18	19 _R	20
---	---	---	---	---	---	----------------	---	----------------	----	-----------------	----	-----------------	----	----	----	----	----	-----------------	----



Marcador de Poder Aéreo - Aliados



Marcador de Poder Aéreo - Eixo

